

## VOORZORGSMAATREGELEN

• Deze disc bevat software voor het PlayStation®3-systeem. Gebruik de disc nooit in combinatie met een ander systeem; dit kan schade veroorzaken. • Deze disc voldoet uitsluitend aan de PlayStation®3-specificaties voor de PAL-markt en kan niet worden gebruikt op PlayStation®3-uitvoeringen met andere specificaties. • Lees zorgvuldig de gebruiksaanwijzing van de PlayStation®3 om verkeerd gebruik te voorkomen. • Plaats de disc altijd met de af te spelen kant naar beneden in het PlayStation®3-systeem. • Raak het oppervlak van de disc niet aan, maar houd de disc aan de rand vast. • Houd de disc schoon en vrij van krassen. Verwijder eventueel vuil voorzichtig met een zachte, droge doek. • Laat de disc niet bij een warmtebron, in direct zonlicht of in een zeer vochtige omgeving liggen. • Gebruik geen discs met een onregelmatige vorm, gebarsen of vervormde discs of discs die zijn gerepareerd met lijm. Deze kunnen tot storingen leiden.

## LET OP UW GEZONDHEID

Speel altijd in een goed verlichte ruimte. Pauzeer regelmatig: na elk uur spelen 15 minuten. Stop met spelen bij duizeligheid, misselijkheid, vermoeidheid of hoofdpijn. Mensen die gevoelig zijn voor flitsende of flikkerende lichten of voor geometrische vormen en patronen kunnen zonder het te weten lijden aan een epileptische aandoening. Zij kunnen bij het televisiekijken of het spelen van videogames een epileptische aanval krijgen. Raadpleeg voordat u een videogame gaat spelen uw huisarts als u lijdt aan een epileptische aandoening of wanneer zich tijdens het spelen verschijnselen voordoen zoals verandering van het gezichtsvermogen, stuip trekkingen of andere onwillekeurige bewegingen, vermindering van het bewustzijn en/of verwarring.

## 3D-GEZONDHEIDSWAARSCHUWING

Mogelijk ondervindt u tijdens het bekijken van 3D-beelden of het spelen van stereoscopische 3D-games op 3D-televisies hinder van fysieke ongemakken als vermoeide ogen of misselijkheid. Stop onmiddellijk met spelen als dergelijke symptomen zich voordoen en wacht tot je hersteld bent voordat je je televisie opnieuw gebruikt.

We raden je aan je PlayStation®3-systeem niet te lang achter elkaar te gebruiken en na elk uur spelen een kwartier pauze te nemen. Voor het bekijken van 3D-beelden of het spelen van stereoscopische 3D-games hangt het van de persoon af hoeveel pauzes er nodig zijn en hoe lang deze dienen te zijn. Zorg dat je pauzes in ieder geval lang genoeg zijn om fysieke ongemakken weg te nemen. Raadpleeg een arts als de problemen zich blijven voordoen.

Het gezichtsvermogen van kinderen (in het bijzonder van kinderen jonger dan zes jaar) is nog volop in ontwikkeling. We raden je aan een kinderarts of oogarts te raadplegen voordat je jonge kinderen blootstelt aan 3D-beelden of ze stereoscopische 3D-games laat spelen. Volwassenen dienen toezicht te houden zodat de kinderen de bovengenoemde voorzorgsmaatregelen in acht nemen.

## SOFTWARE-PIRATERIJ

Gehele of gedeeltelijke onbevoegde reproductie van dit product, alsmede onbevoegd gebruik van gedeponeerde handelsmerken, is in veel gevallen strafbaar. SOFTWARE-PIRATERIJ schaaft niet alleen de belangen van consumenten, maar ook die van legitieme software-ontwikkelaars, -uitgevers en -verkopers. Als u vermoedt dat dit spel een illegale kopie is of over andere informatie over software-piraterij beschikt, belt u dan naar de klantenservice voor uw regio. U vindt het nummer achter in deze handleiding.

## SOFTWARE VAN HET PS3™-SYSTEEM BIJWERKEN

Meer informatie over het bijwerken van de software van het PS3™-systeem vindt u op [eu.playstation.com](http://eu.playstation.com) of in de verkorte handleiding van het PS3™-systeem.



De telefoonnummers van de klantenservice staan op de laatste pagina van deze handleiding.

## PAN EUROPEAN GAMES INFORMATION (PEGI) LEEFTIJDSCCLASSIFICATIESYSTEEM

Het PEGI leeftijdsclassificatiesysteem beschermt minderjarigen tegen computerspellen die ongeschikt zijn voor hun leeftijdsgroep. LET OP: het zegt niets over de moeilijkheid van het spel. Kijk voor meer informatie op [www.pegi.info](http://www.pegi.info)  
PEGI bestaat uit drie onderdelen en stelt ouders en andere mensen die spellen kopen voor kinderen in staat een geïnformeerde keuze te maken die geschikt is voor de leeftijd van degene die het spel gaat spelen. Het eerste gedeelte is een leeftijdsclassificatie:



Het tweede gedeelte van de classificatie kan bestaan uit een of meer pictogrammen die het type inhoud van het spel aangeven. Afhankelijk van het spel zijn er een aantal van zulke inhoudspictogrammen mogelijk. De intensiteit van deze inhoud komt tot uitdrukking in de leeftijdsclassificatie van het spel. De pictogrammen zijn:



Het derde gedeelte is een logo dat aangeeft of het spel online gespeeld kan worden. Dit logo mag alleen worden gebruikt door leveranciers van online spellen die bepaalde normen hanteren, waaronder de bescherming van minderjarigen tijdens het online spelen:-

Kijk voor meer informatie op  
[www.pegonline.eu](http://www.pegonline.eu)



## OUDERLIJK TOEZICHT

Voor dit product is op basis van de inhoud een niveau van ouderlijk toezicht vastgesteld. U kunt het niveau van ouderlijk toezicht op de PlayStation®3 instellen om te verhinderen dat er producten mee worden afgespeeld met een niveau van ouderlijk toezicht dat hoger is dan het niveau dat is ingesteld op het PS3™-systeem. Raadpleeg voor meer informatie de gebruiksaanwijzing van het PS3™-systeem.

Dit product is beoordeeld aan de hand van het PEGI-classificatiesysteem. De leeftijds- en inhoudssymbolen van de PEGI-classificatie staan op de verpakking van het product (behalve als de wet een ander keuringsstelsel voorschrijft). Het verband tussen het PEGI-classificatiesysteem en het niveau van ouderlijk toezicht is als volgt:

NIVEAU VAN OUDERLIJK TOEZICHT	9	7	5	3	2
PEGI-LEEFTIJDGROEP	18	16	12	7	3

In uitzonderlijke gevallen is het niveau van het ouderlijk toezicht van dit product hoger dan de geldende leeftijdsclassificatie. Dit is het gevolg van de verschillen tussen de leeftijdsclassificatiesystemen in de landen waar dit product wordt verkocht. Mogelijk moet u het niveau van het ouderlijk toezicht van het PS3™ systeem resetten om dit product te kunnen gebruiken.

### BLES-01157

UITSLUITEND VOOR GEBRUIK THUIS: Deze software wordt uitsluitend in licentie gegeven om op PlayStation®3 entertainmentssystemen te worden gespeeld. Alle onbevoegde toegang, gebruik of overdracht van het product of de onderliggende auteursrechten en handelsmerken ervan zijn verboden. Ga naar [eu.playstation.com/terms](http://eu.playstation.com/terms) voor uw volledige gebruiksrechten. Bibliotheekprogramma's ©1997-2012 Sony Computer Entertainment Inc. zijn exclusief in licentie gegeven aan Sony Computer Entertainment Europe (SCEE). DOORVERKOOP EN VERHUUR ZIJN VERBODEN TENZIJ DIT UITDRUKKELIJK DOOR SCEE IS TOEGESTAAN. Op PlayStationNetwork, PlayStationStore en PlayStationHome zijn gebruiksvoorwaarden van toepassing en deze producten zijn niet verkrijgbaar in alle landen en talen ([eu.playstation.com/terms](http://eu.playstation.com/terms)). U hebt een breedband internetverbinding nodig. Gebruikers zijn verantwoordelijk voor de kosten verbonden aan de breedbandverbinding. Voor sommige content worden kosten in rekening gebracht. Gebruikers moeten 7 jaar of ouder zijn en voor gebruikers jonger dan 18 jaar is toestemming van de ouders vereist. Vergunde verkoop uitsluitend in Europa, het Midden-Oosten, Afrika, India en Oceanië.



“B-”, “PlayStation”, “PS3”, “ΔΟΧΟ”, “SIXAXIS” and “” are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. “Blu-ray Disc™” and “Blu-ray™” are trademarks of the Blu-ray Disc Association. Spec Ops: The Line © 2012 Take-Two Interactive Software. Published by Take-Two Interactive Software. Developed by Yager. Made in Austria. All rights reserved.

## INHOUDSOPGAVE

OM TE BEGINNEN.....	2
BESTURING .....	3
CAMPAIGN (CAMPAGNE) .....	4
HOOFDMENU .....	4
SPELSCHERM .....	6
PAUZEMENU .....	7
MULTIPLAYER .....	7
PERSONAGES AANPASSEN .....	8
CREDITS .....	11
AANTEKENINGEN.....	24
BEPERKTE GARANTIE .....	25
PRODUCTONDERSTEUNING .....	24

## OM TE BEGINNEN

Installeer het PlayStation®3-systeem volgens de instructies in de handleiding. Bij het opstarten licht de activiteitsindicator rood op, om aan te geven dat het PlayStation®3-systeem in de standby-modus staat. Druk op de activeringstoets. De activiteitsindicator zal groen oplichten.

Plaats de disc van *Spec Ops®: The Line* met het label omhoog in de disc-opening. Selecteer het -icoontje in het XMB™-menu en druk op de -toets om door te gaan. Zorg dat er genoeg ruimte is op de harde schijf voordat je begint te spelen. Verwijder of plaats geen randapparaten als het systeem eenmaal is ingeschakeld. Kijk voor meer informatie over het instellen en opladen van een draadloze controller in de handleiding van het PlayStation®3-systeem.

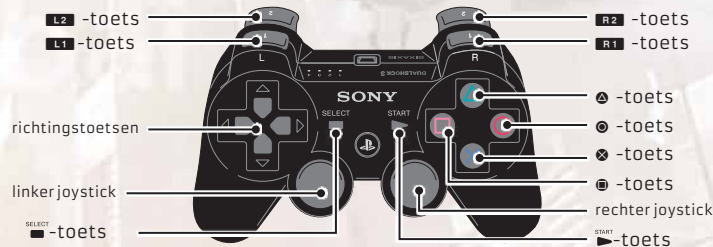
**OPMERKING:** De informatie in deze handleiding was correct bij het ter perse gaan, maar in de eindfase van de productontwikkeling kunnen kleine wijzigingen zijn aangebracht. Alle screenshots in deze handleiding zijn afkomstig van de Engelse versie van dit product.

Dit spel gebruikt een automatische opslag- en laadfunctie. Gegevens worden tijdens het spel automatisch opgeslagen. Eerder opgeslagen gegevens worden automatisch geladen als je het spel start. Zet het systeem niet uit en reset het systeem niet als de harde schijf toegangsindicator knippert.

Selecteer een taal bij de systeeminstellingen.

## BESTURING

















### DRAADLOZE CONTROLLER



### BESTURING IN DE MENU'S

Door opties navigeren .....	linker joystick
Optie selecteren .....	
Menu verlaten .....	

### BESTURING IN HET SPEL

Verplaatsen .....	linker joystick
Rondkijken .....	rechter joystick
Dekking/sprinten/contextuele acties .....	
Mêlee/springen .....	
Herladen .....	
Oppakken .....	
Wapen wisselen .....	
Richten .....	
Schieten .....	
Granaat gooien .....	
Team opdracht geven (alleen in singleplayer) .....	
Huidige locatie en doelwit van team bekijken (alleen in singleplayer) .....	
Vaardigheden van Medic (medicus) en Officer (officier) (alleen in multiplayer) .....	
Secundaire vuurstand aan-/uitzetten (alleen in singleplayer) .....	richtingstoets ↑
Volgend granaattype .....	richtingstoets →
Vorig granaattype .....	richtingstoets ←
Bevoorrading (officier) (alleen in multiplayer) .....	richtingstoets ↑
Hurken .....	
Camera wisselen (richten) .....	
Inlichtingen bekijken (alleen in singleplayer) .....	
Scorebord bekijken (alleen in multiplayer) .....	
Menu .....	

## CAMPAIGN (CAMPAGNE)

Zes maanden geleden veegde een rampzalige zandstorm Dubai volledig van de kaart. Duizenden mensen verloren het leven, waaronder de Amerikaanse soldaten die de stad zouden evacueren. Vandaag ligt de stad begraven onder het zand en is het de rijkste ruïne ter wereld. Zes maanden nadat de zandstorm Dubai wegvaagde, wordt er een mysterieus radiosignaal opgepikt uit de begraven stad. Een Delta Force Recon Team gaat op onderzoek uit. Hun missie is simpel: Vind de overlevenden en breng ze in veiligheid. Ze treffen een stad verwoest in een oorlog. Om Dubai te redden, moeten ze de man vinden die aan de wieg staat van deze waanzin - Kol. John Konrad.

## HOOFDMENU

### CAMPAIGN (CAMPAGNE)

#### RESUME GAME (SPEL VOORTZETZEN)

Laad het meest recente opslagbestand.

#### NEW GAME (NIEUW SPEL)

Kies één van de vier opslagvakjes en begin een nieuwe campagne. Kies uit de niveaus Walk on the Beach (makkelijk), Combat Op (normaal), Suicide Mission (moeilijk) of FUBAR (supermoeilijk). Je speelt FUBAR vrij door eerst het niveau Suicide Mission uit te spelen.

#### SELECT CHAPTER (HOOFDSTUK SELECTEREN)

Gebruik de interactieve kaart om een eerder uitgespeeld hoofdstuk opnieuw te spelen.

#### LOAD GAME (SPEL LADEN)

Speel verder met een geselecteerd opslagbestand.

#### INTEL DATABASE (DATABASE)

Bekijk informatie die je tijdens de campagne hebt vrijgespeeld.

### MULTIPLAYER

#### ONLINE

Doe mee met een ONLINE sessie of maak er zelf één aan, ga naar je hoofdkwartier en meer.

#### LAN

Doe mee aan een spel of organiseer een spel via LAN.



## HOOFDMENU

### DOWNLOADABLE CONTENT (DOWNLOADBARE CONTENT)

Als er nieuwe downloadbare content beschikbaar is, kun je deze hier downloaden.

### OPTIONS (OPTIES)

Pas verschillende instellingen aan, zoals de besturing, het geluid, de schermgrootte en de helderheid, of bekijk de credits van Spec Ops: The Line.

#### CONTROLLER

Bekijk de huidige indeling van de controller en pas de instellingen aan:

**V SENSITIVITY (V-GEVOELIGHEID):** Stel de verticale gevoeligheid in voor het kijken en richten, van 1-10.

**H SENSITIVITY (H-GEVOELIGHEID):** Stel de horizontale gevoeligheid in voor het kijken en richten, van 1-10.

**INVERT LOOK (GEÏNVERTEERDE BLIK):** Besturing geïnverteerde blik in-/uitschakelen.

**VIBRATION (VIBRATIE):** Zet de vibratie functie van de controller aan of uit.

**AIM SNAP-ON (RICHT-ASSISTENTIE):** Schakel de richt-assistentie (alleen in singleplayer) aan of uit, of laat het afhangen van het niveau van de huidige missie.

**LAYOUT (LAY-OUT):** Kies uit de Default (standaard) en Alternate (alternatieve) besturing.

#### GELUID

**SUBTITLES (ONDERTITELING):** Ondertiteling uit-/aanzetten.

**MUSIC VOLUME (MUZIEKVOLUME):** Stel het muziekvolume in, van 1-10.

**SPEECH VOLUME (SPRAAKVOLUME):** Stel het volume van gesproken dialogen in, van 1-10.

**SOUND FX VOLUME (VOLUME GELUIDSEFFECTEN):** Stel het volume voor geluidseffecten in, van 1-10.

**VOICE CHAT VOLUME (VOLUME SPRAAKCHAT):** Stel het volume voor spraakchat in tijdens multiplayer matches.

#### HELDERHEID

**GAMMA (HELDERHEID):** Pas de helderheid van het spel aan.

**FILTER:** Stel het huidige graphicsfilter in.. Je kunt kiezen uit de filters Default (standaard), Vintage en Vibrant (levendig)..

### ADJUST IN-GAME SCREEN SIZE (SCHERMGROOTTE AANPASSEN)

Gebruik de linker en de rechter joystick om de weergegeven randen te kalibreren met de rand van je scherm.

#### CREDITS

Bekijk de credits for Spec Ops: The Line.



## SPELSCHERM



### RICHTKRUIS

Als je richt of in dekking zit, verschijnt het richtkruis midden in het scherm.

### WAPEN

Hier zie je het huidige wapen, de hoeveelheid munitie en de secundaire vuurstand. Als de secundaire vuurstand niet actief is, is deze grijs.

### GRANAATSELECTIE

Hier zie je het granaattype dat je momenteel gebruikt en hoeveel granaten je nog hebt.

### LOCATIE TEAM/DOELWIT

Hou **R2** ingedrukt om de locatie en het doelwit van je team te bekijken.

## COMMANDO'S

### ATTACK (AANVALLEN)

Beveel je team om aan te vallen door **R2** ingedrukt te houden. Laat los als je cursor zich op een vijand bevindt.

### CONTEXT COMMANDS (CONTEXTUELE COMMANDO'S)

Sommige commando's zijn afhankelijk van de context, zoals 'Druk op **R2** om te verdoven'. Om deze commando's te gebruiken, druk je kort op **R2** zodra ze op het scherm verschijnen.

## PAUZEMENU



Druk tijdens het spelen op **START** om naar het pauzemenue te gaan. Hier zie je het huidige doel en de informatie die je in de missie hebt gevonden.

### RESUME (VERDERGAAN)

Verlaat het pauzemenue en keer terug naar het spel.

### RELOAD CHECKPOINT (CONTROLEPUNT LADEN)

Herstart de huidige missie vanaf het laatste controlepunt.

### OPTIONS (OPTIES)

Pas de instellingen van de controller, het geluid, de schermgrootte, de helderheid en het niveau aan.

### QUIT (STOPPEN)

Keer terug naar het hoofdmenu

## MULTIPLAYER

### ONLINE

Doe mee met een ONLINE sessie of maak er zelf één aan, open je hoofdkwartier en meer.

**QUICK MATCH (SNELLE MATCH):** Ga op zoek naar een openbare match.

**PRIVATE MATCH (BESLOTEN MATCH):** Maak een besloten match aan op PlayStation®Network.

**HEADQUARTERS (HOOFDKWARTIER):** Verander je uitrusting, bekijk statistieken en meer.

**INVITE FRIENDS (VRIENDEN UITNODIGEN):** Nodig vrienden uit bij je team.

**ACCEPT INVITE (UITNODIGING ACCEPTEREN):** Een uitnodiging accepteren

### LAN

Doe mee aan een spel of organiseer een spel via LAN.

**HOST GAME (SPEL ORGANISEREN):** Maak een multiplayer spel via LAN.

**FIND GAME (SPEL ZOEKEN):** Zoek naar een LAN-sessie.

**LOADOUTS (UITRUSTING):** Verander je uitrusting.

## MULTIPLAYER

### SPELTYPEN

**CHAOS:** Het is ieder voor zich! Dood de tegenstanders voordat ze jou doden.

**RALLY POINT:** Verdedig een strategisch punt om punten te verdienen. Gebruik de minikaart om het strategisch punt te vinden als het van plek verandert.

**BURIED:** Vernietig de vijandelijke Vital Points (vitale punten, VP) om het High Value Target (belangrijke doelwit, HVT) van de vijand te onthullen. Schakel het doelwit uit om te winnen. VP's kun je makkelijker vernietigen met explosieven, maar elk wapen kan de HVT beschadigen. Beschadigde VP's kunnen worden gerepareerd, maar als ze eenmaal zijn vernietigd, zijn ze voorgoed weg.

**MUTINY:** Een klassieke team deathmatch.

**ATTRITION:** Je hebt maar één leven, dus maak er het beste van. Vecht in drie eliminatierondes met je team. Als je sterft, kun je niet terugkeren in het spel.

**UPLINK:** Beide teams vechten om de controle van een centraal rally point om punten te verzamelen. Het COM Station van jouw team moet online zijn om punten te verdienen. Schakel het COM Station van de vijand uit en zorg dat ze geen punten scoren! Je kunt je eigen COM Station repareren, ook als de vijand deze heeft uitgeschakeld.

**OPMERKING:** Tijdens een match vind je meer informatie over het huidige speltype in het pauzemenú.

## PERSONAGES AANPASSEN

### PERSONAGEKLASSEN

Kies uit zes unieke klassen die het best bij jouw stijl en teamgenoten passen. De Gunner (artillerist) en Medic (medicus) zijn vanaf het begin beschikbaar: andere klassen worden beschikbaar als je meer levels hebt gespeeld en EP (ervaringspunten) hebt verzameld bij multiplayermatches. Meld je opnieuw aan voor grotere bonussen voor elke klasse!

#### GUNNER (ARTILLERIST)

Gunners lopen minder schade op dan andere klassen. Ze geven de speler en directe teamgenoten een schade-boost. De Gunner kan ook een zwaarder wapen uitkiezen (M32 MGL, RPG-7 of M249 SAW) in plaats van een handwapen.

#### MEDIC (MEDICUS)

De Medic kan zijn eigen gezondheid en die van directe teamgenoten verbeteren. Ze kunnen gevallen bondgenoten tevens sneller reanimeren, die tijdelijk onkwetsbaar zijn als ze bijkomen. Medics geven bondgenoten een adrenalineboost, waardoor ze tijdelijk onkwetsbaar zijn, op hoofdwonden en explosieven na.

## PERSONAGES AANPASSEN

#### BREACHER (EXPLOSIEVENEXPERT) (ALLEEN EXILES, ONTGRENDELD OP RANG 3)

Breachers zijn experts in explosieven. Breachers en directe teamgenoten veroorzaken meer explosieve schade en kunnen twee keer zo veel granaten, mijnen en C4 dragen.

#### SCAVENGER (AASGIER) (ALLEEN DAMNED, ONTGRENDELD OP RANG 3)

De explosieven van Scavengers en hun directe teamgenoten richten meer schade aan, maar zelf raken ze minder snel gewond door explosieven. Scavengers kunnen ook veel sneller VP's repareren.

#### SNIPER (SLUIPSCHUTTER) (ONTGRENDELD OP RANG 6)

Snipers en hun directe teamgenoten gaan zeer nauwkeurig te werk en kunnen vijandelijke spelers sneller zien. Snipers kunnen ook geavanceerde Ghillie Suits (camouflagepakken) dragen, waardoor ze opgaan in de omgeving als ze stilstaan.

#### OFFICER (OFFICIER) (ONTGRENDELD OP RANG 37)

Officers vormen de ruggengraat van je team. Zij en hun directe teamgenoten lopen minder schade op, terwijl hun unieke eigenschappen worden verbeterd. Officers kunnen voorraden voor teamgenoten droppen en objectieve markers plaatsen die de bepantsering en verdediging verbeteren van elk teamgenoot dat zich in de directe omgeving bevindt.

#### LOADOUTS (UITRUSTING)

Geef je personage een uniek uiterlijk, evenals wapens en bepantsering via het menu Loadouts (uitrusting).

#### WEAPONS (WAPENS)

Selecteer primaire en secundaire wapens, evenals explosieven die je personage in de strijd kan gebruiken.

#### ARMOR (BEPANTSERING)

Geef je personage meerdere soorten bepantsering. Een hogere bepantseringsklasse zorgt voor meer beveiliging, maar wel ten koste van je mobiliteit.

#### KIT (MATERIAAL)

**HEAD (HOOFD):** Voorwerpen voor je hoofd en gezicht, inclusief hoeden, helmen en schmink.

**ACCESSORIES (ACCESSOIRES):** Gebruik accessoiresets om het uiterlijk van je personage te veranderen.

**PATTERN (PATROON):** Geef je uniform een andere textuur en andere patronen.

#### PERKS (EXTRA'S):

Extra's leveren unieke vaardigheden die van pas komen in de strijd. Je kunt twee extra's tegelijkertijd gebruiken. De mogelijkheid voor een derde extra kun je vrijspelen. Elke extra heeft een basisversie en een geavanceerde versie. Blijf een extra gebruiken tot je de geavanceerde versie hebt vrijgespeeld.

**ADAPTED (AANGEPAST):** Hiermee kun je rennen tijdens een zandstorm.

**ALWAYS PREPARED (ALTIJD VOORBEREID):** Begin met een extra primair wapen in plaats van een pistool.

## CHARACTER CUSTOMISATION (PERSONAGES AANPASSEN)

**BLOOD THIRST (BLOEDDORST):** De schade die je aanricht, wordt na elke kill met 10% verhoogd: de schade wordt na je dood gereset of je kunt 30 seconden lang niemand doden.

**COMMANDO:** Ga de strijd aan met twee extra magazijnen.

**COVER RAT (DEKKING):** Loop minder schade op tijdens dekking, exclusief zijwaartse aanvallen.

**COVERT (VERBORGEN):** Het dradenkruis van de vijand wordt niet rood als hij op je richt.

**GHOST:** Na een kill verschijnt niet je naam maar het woord 'Ghost' op het killrooster, zodat een personage geen wraakbonus kan innen door jou te doden.

**HUNTER (JAGER):** Je positie op de minikaart van de vijand wordt onjuist aangegeven.

**IED-EXPERTISE (BOMEXPERT):** Vijandelijke mijnen exploderen 5 seconden na activatie.

**RESILIENT (VEERKRACHT):** Blijf langer in leven als je bent neergehaald.

**SCRAMBLER (VERVORMER):** Verkort de tijd dat je wordt verdoofd door handgranaten en zandbommen.

**SITUATIONAL AWARENESS (OMGEVINGSBEWUST):** Geheim agenten lijken normale spelers, maar je dradenkruis wordt wel rood als je op ze richt.

**STEADY HANDED (MET VASTE HAND):** Wissel van gewone richtwijze naar open vizier of telescoopvizier.

**TACTICIAN (TACTICUS):** Elke keer dat je een vijand raakt met een kogel, wordt hij 20% langzamer.

**WEIGHT TRAINING (GEWICHTSTRaining):** Breng meer schade aan met mêlee-aanvallen.

## CREDITS

### YAGER-CREDITS

#### CREATIEVE LEIDING

Cory Davis  
Francois Coulon

#### TECHNISCH DIRECTEUR

Hendrik Hoenicke

#### HOOFD PROGRAMMERING

André Dittrich

#### PROGRAMMERING GAMEPLAY

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

#### PROGRAMMERING AI

Daniel Kollmann  
David Bending  
Denis Danielyan  
Jörg Reisig

#### PROGRAMMERING PLATFORM

Arne Schober  
Christoph Freundl  
Christoph Reinbothe  
Maik Semder  
Martin Zielinski

#### HOOFD TECHNISCHE VORMGEVING

Wojciech Zielinski

#### HOOFD ONTWERP

Cory Davis

#### TECHNISCHE VORMGEVING

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

#### HOOFD VISUELE EFFECTEN

Florian Zender

#### VISUELE EFFECTEN

Hanno Hinkelbein  
Michael Rutishauser  
Stephane Nepton  
Rafal Fedro

#### BUILD-ENGINEERING

Simon Schossleitner  
Timo Hedrich

#### ARTDIRECTOR

Mathias Wiese

#### HOOFD VORMGEVING

Jason Flanagan

#### CREATIE ART-ASSETS

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

#### ONTWERP

Johannes Kristmann  
Shawn Frison  
Torkel Forner



## **VORMGEVING OMGEVINGEN**

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

## **BELICHTING**

Sebastian Schulz

## **GEBRUIKERSINTERFACE**

Rafal Fedro

## **CONCEPTUELE VORMGEVING**

Michael Oberschneider  
Christopher Steininger

## **VORMGEVING PERSONAGES**

Calvin Golkowski  
Christopher Rockel

## **HOOFD ANIMATIE**

Marco Roeth

## **REGISSEUR CUTSCENES**

Emmanuel Gorin

## **GAMEPLAY-ANIMATIE**

Dennis Vizins  
Jens Heinrich

## **FILMISCHE ANIMATIE**

Claudius Urban  
Manfred Ragossnig  
Nico Ostermann  
Nanette Kaulig  
Marian Woller

## **VERHAALONTWERP**

Richard Pearsey  
Walt Williams

## **TECHNISCHE ANIMATIE**

Fridtjof Kühn  
Oleg Solovjov

## **HOOFD AUDIO-AFDELING**

Andreas Wengel

## **AUDIO-AFDELING**

Alexander Marian

## **UITVOEREND PRODUCENT**

François Coulon

## **PRODUCENT**

Tarl Raney

## **COPRODUCENTEN**

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

## **HOOFD KWALITEITSBEWAKING**

Thomas Schmidt  
Christophe Paquignon

## **KWALITEITSBEWAKING**

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

## **HOOFD LEVELONTWERP**

Jörg Friedrich

## **CONSOLEPROGRAMMERING**

Richard Schubert  
Robert Hoffmann

## **HOOFD VORMGEVING**

**ART-ASSETS**  
Dominik Luedtke  
Dustin Condie

## **LEVELONTWERP**

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

## **TECHNISCH ONTWERP**

Dan Banefeld  
Jan Liebetrau  
Philipp Hagen

## **TACTISCH ADVISEUR**

Wil 'Hawaiian' Makaneole

# **KWALITEITS- BEWAKING 2K**

## **VP KWALITEITSBEWAKING**

Alex Plachowski

## **TESTMANAGERS KWALITEITSBEWAKING (PROJECTEN)**

Grant Bryson

## **TESTMANAGERS KWALITEITSBEWAKING (ONDERSTEUNINGSTEAM)**

Alexis Ladd  
Doug Rothman

## **HOOFD TESTERS**

Andrew Webster

## **HOOFD TESTERS (ONDERSTEUNING- STEAM)**

Will Stanley  
Scott Sanford  
Nathan Bell

## **SENIOR TESTERS**

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

## **TEAM KWALITEITSBEWAKING**

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  
Obad Navas  
Alex Vahle  
Matt Porter  
Alexander Weldon  
Christopher Morgan  
Lauren Portner  
Justin Bonaccarso

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

#### **SPECIALE DANK AAN**

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

## **UITGEBRACHT DOOR 2K GAMES**

**2K GAMES IS EEN DIVISIE VAN  
2K, EEN PUBLICEREND LABEL  
VAN TAKE-TWO INTERACTIVE  
SOFTWARE**

## **2K PUBLISHING**

**PRESIDENT**  
Christoph Hartmann

**DIRECTEUR BEDRIJFSVOERING**  
David Ismailier

**SVP, PRODUCTONTWIKKELING**  
Greg Gobbi

**VOORZITTER  
PRODUCTONTWIKKELING**  
Greg Gobbi

**DIRECTEUR  
PRODUCTONTWIKKELING**  
Kate Kellogg

**VOORZITTER TECHNOLOGIE**  
Jacob Hawley

**ONLINE SYSTEEMARCHITECT**  
Louis Ewens

**ONLINE TECHNICUS**  
Adam Lupinacci

**SENIOR PRODUCTENTEN**  
Lulu LaMer  
Denby Grace

**COPRODUCTENT**  
Chris Thomas

**PRODUCTIE-ASSISTENTEN**  
Andrew Dutra  
Dave Blank  
Anton Maslennikov  
Tom Drake  
Scott James  
Brandon Jenkins  
Jordan Limor

**ADDITIONELE  
PRODUCTIE-ONDERSTEUNING**  
Josh Morton  
Luke Wasserman  
Greg Kasavin  
Anthony DeLuca  
Sean Scott



**VOORZITTER  
CREATIEVE PRODUCTIE**

Jack Scalici

**SENIOR MANAGER CREATIEVE  
PRODUCTIE**

Chad Rocco

**MANAGER  
CREATIEVE PRODUCTIE**

Josh Orellana

**PRODUCTIE-ASSISTENT  
CREATIEVE PRODUCTIE**

Dave Blank

Kaitlin Bleier

**ADDITIONELE TEKSTEN**

Jack Scalici

Chad Rocco

Richard Pearsey

Shawn Frison

**VERHAALBEWERKING**

Chad Rocco

**SUPERVISOR MOTION CAPTURE**

David Washburn

**COÖRDINATOR MOTION  
CAPTURE**

Steve Park

**HOOFD VORMGEVING  
MOTION CAPTURE**

Anthony Tominia

**MOTION CAPTURE-  
SPECIALISTEN**

Jose Gutierrez

Gil Espanto

**MOTION CAPTURE-ASSISTENT**

Nick Bishop

**VO-REGIE**

Chad Rocco

Walt Williams

Jack Scalici

**SVP MARKETING**

Sarah Anderson

**VP MARKETING**

Matt Gorman

**VP INTERNATIONALE  
MARKETING**

Matthias Wehner

**VOORZITTER MARKETING**

Tom Bass

**PRODUCTMANAGER**

Philip McDaniel

**DIRECTEUR PR, NOORD-  
AMERIKA**

Ryan Jones

**DIRECTEUR,  
MARKETINGPRODUCTIE**

Jackie Truong

**ARTDIRECTOR, MARKETING**

Lesley Zinn

**WEBDIRECTEUR**

Gabe Abarcar

**SENIOR MANAGER,  
INTERACTIEVE MARKETING**

Elizabeth Tobey

**COMMUNITY-MANAGERS**

Greg Laabs

David Eggers

**WEBDESIGNER**

Keith Echevarria

**JR. GRAFISCH ONTWERPER**

Christopher Maas

**PRODUCTIE-ASSISTENT  
MARKETING**

Ham Nguyen

**MANAGER VIDEOPRODUCTIE**

J. Mateo Baker

**VIDEOBEWERKING**

Kenny Crosbie

**JR. VIDEOBEWERKING**

Michael Howard

**GAME CAPTURE-SPECIALIST**

Doug Tyler

**TRAFFICMANAGER MARKETING**

Renee Ward

**VP ZAKELIJKE ONTWIKKELING**

Kris Severson

**VP, JURIDISCHE AFDELING**

Peter Welch

**VOORZITTER  
PRODUCTONTWIKKELING**

Dorian Rehfield

**SPECIALIST OPERATIES/  
LICENTIES**

Xenia Mul

**DIRECTEUR LICENTIES,  
STRATEGISCHE PARTNERS  
& IN-GAME MEDIA**

Shelby Cox

**MARKETINGMANAGER,  
PARTNERRELATIES**

Dawn Burnell

**MARKETINGMANAGER,  
PARTNERRELATIES**

Dawn Burnell

## 2K INTERNATIONAL

**ALGEMEEN DIRECTEUR**

Neil Ralley

**MARKETINGMANAGER  
INTERNATIONAAL**

Sian Evans

**SENIOR DIRECTEUR,  
INTERNATIONALE PR**

Markus Wilding

**ASSISTENT PR-MANAGER  
INTERNATIONAAL**

Sam Woodward

**PRODUCT-MANAGER  
INTERNATIONAAL**

David Halse

**DIGITALE MARKETINGMANAGER  
INTERNATIONAAL**

Martin Moore

## PRODUCTONT- WIKKELING 2K INTERNATIONAL

**INTERNATIONALE PRODUCENT**

Jean-Sebastien Ferey

**LOKALISATIEMANAGER**

Nathalie Mathews

**ASSISTENT  
LOKALISATIEMANAGER**

Arsenio Formoso

## **EXTERNE LOKALISATIETEAMS**

Around the Word  
Synthesis International Srl  
Synthesis Iberia  
Coda Entertainment  
PTW  
Lokalisatietools en -ondersteuning  
geleverd door XLOC Inc.

## **KWALITEITS- BEWAKING 2K INTERNATIONAL**

### **LOKALISATIESUPERVISOR KWALITEITSBEWAKING**

Jose Minana

### **MASTERING-ENGINEER**

Wayne Boyce

### **MASTERING-TECHNICUS**

Alan Vincent

### **PROJECTLEIDING KWALITEITSBEWAKING LOKALISATIEDIENSTEN**

Luigi Di Domenico

### **HOOFD KWALITEITSBEWAKING LOKALISATIEDIENSTEN**

Karim Cherif  
Oscar Pereira

### **SENIOR TECHNICI KWALITEITSBEWAKING LOKALISATIEDIENSTEN**

Elmar Schubert  
Fabrizio Mariani  
Florian Genthon  
Jose Olivares  
Stefan Rossi

### **TECHNICI KWALITEITSBEWAKING LOKALISATIEDIENSTEN**

Enrico Sette  
Andrea de Luna  
Cristina La Mura  
Christopher Funke  
Pablo Menéndez  
Chau Doan  
Sergio Accettura  
Carine Freund  
Javier Vidal  
Harald Raschen

### **TEAM 2K INTERNATIONAL**

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

### **OPERATIEDIENSTEN TAKE-TWO INTERNATIONAL**

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 DIALOGBEWERKERS**

Garrett Montgomery  
Dan Francis  
Anthony Sorise

### **RE-RECORDINGMIXERS**

Nick Bozzone  
Robert Weiss  
Michael Miller  
Tim Hoogenakker

### **DIALOGBEWERKERS**

Brett Rothfeld  
Kyle Krajewski  
Courtney Bishop  
Sunny Warkentin  
Kevin McAlpine

### **PRODUCENTEN**

Susie Boyajan  
Erin Reilly  
Laura Harley

### **ASSISTENTEN**

Jehan Valiente  
Tina Evanow  
Roxy Munoz  
Rosario Estrella

### **ACTEURS - CAST**

#### **CAPT. MARTIN WALKER**

Nolan North

#### **1ST LT. ALPHANSO ADAMS**

Christopher Reid

#### **SSGT. JOHN LUGO**

Omid Abtahi

#### **LT. KOL. 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

#### **ONDERVRAGER**

Richard Epcar

#### **COMMANDO**

Michael Yurchak

## **MARINIERS**

Brian Bloom  
Liam O'Brien  
Daniel Hugh Kelly

## **OFFICIEREN**

Daniel Hugh Kelly  
John Cygan

## **SOLDATEN**

John Curry  
Paul Eiding  
Townsend Coleman

## **ELITE-SOLDATEN**

David Hoffman  
Rick D. Wasserman

## **VLUCHTELINGEN**

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

## **ADDITIONELE STEMMEN**

Doug Rye  
Freddy Lehne  
Wally Kurth

## **MOCAP STUNT-ACTEURS**

Lucas Okuma  
Ray Carbonel

## **SPECIALE DANK AAN**

Jordan Katz  
David Cox  
Take-Two Salesteam  
Take-Two Digitaal salesteam  
Take-Two Channel marketingteam  
Siobhan Boes

Hank Diamond  
Alan Lewis  
Daniel Einzig  
Christopher Fiumano  
Pedram Rahbari  
Jenn Kolbe  
2K IS-team  
Seth Krauss  
Greg Gibson  
Juridische afdeling Take-Two  
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**

## **ARTDIRECTOR**

Marcel Marcado

## **HOOFD MODELBOUW**

Adam Glueckert

## **HOOFD STRUCTUREN**

Karen Sanok

## **SENIOR VORMGEVER**

Henrique Naspolini  
Udell Infante

## **3D-VORMGEVER**

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

## **BELICHTING**

Craig Schiller

## **HOOFD ANIMATIE**

Devon Browne

## **ANIMATOR**

Luis Batista

## **HOOFD LEVELONTWERP**

Jonathon Cooper



## **HOOFDDIRECTEUR**

Richard Daniels

## **CREATIEF DIRECTEUR**

Nicholas Schreiber

## **UITVOEREND PRODUCENT**

Hugh Falk

## **PRODUCENT**

Bryan Jury

## **COPRODUCENT**

Jorge Verea

## **HOOFD PROGRAMMERING**

Alejandro Garcia-Tunon

## **PROGRAMMEUR**

Darrell Christmas

Jeff Hiebert

Jeffrey Crenshaw

Joe Cortese

Les Bird

Nathan Karpinski

## **HOOFD KWALITEITSBEWAKING**

Ryan Kane

## **TESTER KWALITEITSBEWAKING**

Brandy Rumiez

Brian Gluckman

Daniel Burgos

Evan Salas

Julian Davis

## **3D-VORMGEVER**

Andrew Gilmour

Bruno Melo

Gabriel Tse

Geoff Mellon

Jaco Herbst

Sean Marino

Tadao Masuyama

## **CONCEPTUELE VORMGEVER**

Aaron Anderson

James Mosingo

Michael 'Rusty' Drake

Patrick McEvoy

Todd Keller

## **ANIMATOR**

Cory Collins

John Logsdon

Josh Burton

Neal Sukkert

## **FX-VORMGEVER**

David Gasinski

## **VORMGEVER GEBRUIKERSINTERFACE**

Rebecca Wallace

## **LEVELONTWERPER**

Jason Fleischman

## **OPTIMALISERING**

Boris Batkin

## **PROGRAMMEUR**

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

## **STEMACTEURS**

### **DAMNED-MEDICUS**

Brian Bloom

### **EXILE-BREACHER**

Chad Rocco

### **EXILE-ARTILLERIST**

Chris Cox

### **DAMNED-SLUIPSCHUTTER**

David Hoffman

### **OMROEPER**

Jake Busey

### **DAMNED-OFFICIER**

John Cygan

### **EXILE-OFFICIER**

Liam Obrien

### **EXILE-SLUIPSCHUTTER**

Micheal Yurchak

### **DAMNED-ARTILLERIST**

Rick Pasqualone

### **DAMNED-AAGSIER**

Rick Wasserman

### **EXILE-MEDICUS**

Steve Walters

### **ADDITIONELE VORMGEVING**

Adia

Art Duck

Nikitova

## **BLIND SQUIRREL GAMES INC.**

### **BESTUURSVOORZITTER/ UITVOEREND PRODUCENT**

Brad Hendricks

### **TECHNISCH DIRECTEUR/ PROGRAMMEUR**

Iain Davies

### **HOOFD PROGRAMMERING**

Adam Lupinacci

Matthew Fawcett

### **PROGRAMMEUR**

Matt Campbell

Daniel Selnick

Forrest Baker

### **SR. PROGRAMMEUR**

Dan Goodman

**BEPERKTE GARANTIE OP SOFTWARE; LICENTIEOVEREENKOMST,  
EN GEBRUIK EN OPENBAARMAKING VAN INFORMATIE**

Dit document kan van tijd tot tijd worden bijgewerkt. De actuele versie wordt geplaatst op [www.taketwogames.com/eula](http://www.taketwogames.com/eula). Als je deze Software 30 dagen na publicatie van de herziene versie nog gebruikt, geef je aan akkoord te gaan met de gewijzigde bepalingen.

DEZE SOFTWARE WORDT DOOR LICENTIE AAN JE VERSTREKT EN NIET AAN JE VERKOCHT. DOOR DEZE SOFTWARE TE INSTALLEREN, KOPIËREN OF OP ANDERE WIJZE (HIERONDER NADER BEPAALD) TE GEBRUIKEN, ACCEPTEER JE DE LICENTIEOVEREENKOMST (DE "OVEREENKOMST") EN DE ONDERSTAANDE BEPALINGEN. DE "SOFTWARE" OMVAT ALLE SOFTWARE DIE BIJ DEZE OVEREENKOMST IS GELEVERD, DE BIJHOORENDE HANDLEIDINGEN, GEDRUKTE OF GEPRINTTE MATERIELEN, FOTOCOPIËN, MICROFILM OF ANDERE VAN ONLIJNE MATERIELEN OF DOCUMENTATIE, EN ALLE KOPIËN VAN DERGELIJKE SOFTWARE EN DE BIJHOORENDE MATERIELEN. DOOR DE VERPAKING TE OPENEN, DE SOFTWARE TE INSTALLEREN OF TE GEBRUIKEN EN DOOR ANDERE TOEGESTANDE OF VERBODEN GEBRUIKEN, ACCEPTEER JE DE BEPALINGEN VAN DEZE OVEREENKOMST MET TAKE-2 TWO INTERACTIVE SOFTWARE INC. ("LICENTIEGEVER"). ALS JE DE BEPALINGEN VAN DEZE OVEREENKOMST NIET ACCEPTEERT, MAG JE DE SOFTWARE NIET INSTALLEREN, KOPIËREN OF GEBRUIKEN.

L. LICENTIE

**LICENTIE.** Conform deze Overeenkomst en haar bepalingen verleent Licentiegever je hierbij het niet-exclusieve, niet-overdraagbare, beperkt, persoonlijk, niet-commercieel gebruik van het spel op een computer of speelplek, tenzij anders is vastgelegd in de documentatie van de Software. De licentie wordt verleend op de wijze die is vastgelegd in deze Overeenkomst. De looptijd van je licentie onder deze Overeenkomst gaat in op de dag dat je de Software installeert of anderszins gebruikt, met dien verstande dat de licentie niet kan worden overgedragen aan de Licentiegevrde. De licentie wordt beëindigd als dat eerder is, als de Licentie wordt onmiddellijk ingetrokken als je probeert een van de voorwaarden van de licentie te schenden. De Software wordt in licentie gegeven aan jou en je erkent hierbij dat je geen eigendomsrecht of eigendom van de Software wordt overgedragen en dat de Software niet kan worden verspreid of anderszins gebruikt. De verkoop van een recht op de Software. Alle rechten die niet specifiek worden verleend onder deze Overeenkomst, zijn voorbehouden aan de Licentiegever.

**GENEDEM.** Licentiegever behoudt alle rechten op en belangen in de Software, met inbegrip van, maar niet beperkt tot, alle auteursrechten, intellectuele eigendomsrechten, octrooien, merken, handelsmerken, patenten, tekeningen, computercode, audiovisuele informatie, thema's, personages, namen van personages, verhalen, dialogen, omgevingen, muziek, beeld en andere creatieve uitdrukkingen van de Software wordt beschermd door de wetgeving van de Verenigde Staten en de wetgeving van andere landen, met inbegrip van de wetgeving op door toepasselijke wetgeving en verdragen. Het is niet toegestaan de Software te verspreiden, kopiëren, reproduceren of distribueren, of enige vorm van openbare of commerciële vertoning van de Software voorafgaande schriftelijke toestemming van Licentiegever. Iedereen die de Software gebruikt of gedeeltelijk op enige wijze of op enig medium, met inbegrip van elektronische of mechanische, openbaar of anderszins de auteursrechtenwet en kan civielrechtelijk en strafrechtelijk worden aansprakelijk gesteld voor het gebruik van de Software. De Amerikaanse auteursrecht kunnen worden bestraft met boetes van maximaal \$ 150.000 per overtreding. De Software bevat in licentie gegeven informatie die kan wettelijk beschermd zijn door de Amerikaanse wetten maken op hun rechten in het geval van schending van deze Overeenkomst. Alle rechten die in deze Overeenkomst niet nadrukkelijk aan jou worden

VOORWAARDEN VAN DE LICENTIE

[illegible]

verstande dat Licentiegever i) een aparte licentieovereenkomst kan aannemen voor het beschikbaar stellen van de Software voor commerciële gebruik; (h) De Software geheel of gedeeltelijk reverse-engineeren, decompileren, demontageren, afgeleide werken vervaardigen op basis van de Software, kopiëren, verspreiden, verspreiden of anderszins openbaar of gedeeltelijk wijzigen; (i) Kennisgevingen betreffende eigendomsrechten, merken of labels die zich op de in de Software bevinden, verwijderen of wijzigen; en (j) De Software vervoeren, exporteren of herexporteren (direct of indirect) naar enig land dat dergelijke Software niet mag ontvangen of anderszins aan andere exportwetten of beogelende regeling, of op andere wijze dergelijke wetten of regeling (onderhevig aan wijzigingen) schenden.

TOEGANG TOT SPECIALE FUNCTIES EN/OF ANDERE DIENSTEN, INCLUSIEF DIGITALE KOPIËN. Software download, gebruik van unieke codes, registratie van de Software, lidmaatschap bij diensten van derden en/of lidmaatschap bij andere diensten van derden, het gebruik van de Software en de acceptatie van de voorwaarden en beleidsregelingen zijn mogelijk vereist om toegang te krijgen tot digitale exemplaren van de Software of bepaalde vrij te spelen, downloadbare, online of andere speciale content, diensten, en/of andere producten en/of diensten van derden. Het gebruik van speciale functies is beperkt tot een enkele gebruikersaccount per code. De toegang tot Speciale Functies is niet overdraagbaar, verkooptbaar of opnieuw te registreren door een andere gebruiker, tenzij dit expliciet wordt vermeld. Het gebruik van de Software en de Software kan worden geïntercepteerd, wordt voortgevoerd en deze niet aanpak bindend.

**OVERDRACHT VAN EXEMPLAREN OP SCHUUF.** 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 kopieerrecht (met inbegrip van archiverings- en reservekopieën) van de Software, de begeleidende documentatie of de inhoud daarvan hebt overgedragen. Het is niet toegestaan de rechten van de documentatie bij de Software, en zolang de ontvanger instemt met de bepalingen van deze Overeenkomst. Speciale functies, inclusief content die uitsluitend beschikbaar is met een code voor een enkele gebruiker, kunnen onder een enkele voorwaarde worden overgedragen door de gebruiker aan andere gebruikers, mits de gebruiker de Software 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 private gebruik. Het is niet toegestaan de Software te kopiëren, te verspreiden of te verspreiden. VERBODEN TOEGANG TOT DE SOFTWARE EN TOEGANG TOT DE SOFTWARE. VERBODEN TOEGANG TOT DE SOFTWARE EN TOEGANG TOT DE SOFTWARE.

**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 het gebruik van de Software beperken. Het is niet toegestaan de Software en licenties overschrijdt die worden toegekend onder de Overeenkomst. Als de Software toegang geeft tot Speciale functies, mag per keer slechts één exemplaar van de Software deze functies benaderen. Mogelijk zijn de functies van de Software beperkt beschikbaar. Het is niet toegestaan 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 online services, waaronder het gebruik van de online services van de Software. Het is niet toegestaan maatregelen voor toegangscontrole te belemmeren of om te proberen dergelijke beveiligingsfuncties uit te schakelen of te omzeilen. Als je de functie van beveiligingsmaatregelen uitschakelt of anderszins omzeilt, verliest de Software de licentie.

[illegible]INTERNET: [www.von-gelc.com](http://www.von-gelc.com)

om online functies te benaderen, de Software te verifiëren of andere functies uit te voeren. Bepaalde functies van de Software werken alleen goed als je beschikt over en blijft beschikken over (a) een adequate internetverbinding en/of (b) een geldig en actief account met een online service zoals uiteengezet in de documentatie van de Software, met inbegrip van het gebruik van de Software als onderdeel van een licentiegever of een dochteronderneming van Licentiegever. Als je dergelijke accounts niet hebt, werken bepaalde functies van de Software geheel of gedeeltelijk niet, of niet meer, correct.

## II. VERZAMELING EN GEBRUIK VAN INFORMATIE.

Door deze software te installeren en te gebruiken, stem je in met de bepalingen voor het verzamelen en gebruiken van informatie, inclusief de informatie die je hebt verzameld op andere websites van de uitgever, dochterondernemingen naar een land buiten de Europese Unie en de Europese Economische Ruimte. Als je bij het gebruik van de software de binding van de uitgever aan de wetten van Nederland wilt behouden, kies dan een andere methode, kan Licentieggever informatie ontvangen van hardwareproducten of Licentiegverf en automatisch bepaalde informatie verzamelen. Het is niet mogelijk om de informatie te verwijderen, maar je kunt het gebruik van de software stopzetten. Het is niet mogelijk om de informatie te verwijderen, maar je kunt het gebruik van de software stopzetten en je gebruik van verschillende functies van de game. Alle informatie die wordt verzameld door Licentiegverf, is anonieme informatie die wordt gebruikt om de game te verbeteren en de game te verspreiden. De persoonlijke gegevens zoals je echte naam opneemt in je gebruikers-ID, wordt overgelevert aan de persoonlijke gegevens van licentiegverf en wordt gebruikt om de game te verbeteren en de game te verspreiden. Het is niet mogelijk om de informatie te verwijderen, maar je kunt het gebruik van de software stopzetten.

De informatie die wordt verzameld door Licentiegever, kan door Licentiegever worden geplaatst op algemeen toegankelijke websites, gedeeltelijk met hardwareproducenten, platformhosts en marketingpartners van Licentiegever of gebruikt door Licentiegever voor enig ander wettelijk toegestaan doeleinde. Door het gebruik van deze Software stem je in met het gebruik door Licentiegever van verwante gegevens, met inbegrip van de openbare weergave van je gegevens zoals de identificatie van je zelfgemaakte inhoud of de weergave van je scores, klassering, prestaties en andere spelgegevens. Als je niet wilt dat je gegevens op deze wijze worden gedeeld, moet je de Software niet gebruiken.

**1.1. GARANTIE**

**BEPERKTE GARANTIE:** Licentiegever garandeert je (als je de eerste en oorspronkelijke koper van de Software bent) dat het originele opslaan van de Software op de harde schijf van de computer niet kan zijn defect in materiaal of werking tot negating 90 dagen na de aanschaffdatum. Licentiegever garandeert je dat deze Software compatibel is met een persoon computer die voldoet aan de minimale eisen van de computer die is opgegeven in de Specificaties van de Software, of dat de Software door de producent van de speelplek is gecertificeerd als compatibel met de speelplek waarvoor de Software is ontwikkeld. Licentiegever aanvaardt geen aansprakelijkheid voor internetverbindingen en individueel gebruik, staat Licentiegever niet garant voor de prestaties van deze Software op jouw specifieke computer of netwerk, en aanvaardt Licentiegever geen aansprakelijkheid voor ongesteld kunt gebruiken, dat de Software voldoet aan je vereisten, dat de werking van de software ononderbroken en foutloos zal zijn, dat de Software compatibel is met software of hardware van derden of dat de werking van de software zal zijn niet onderworpen aan de werking van de software zullen worden gecorrigeerd. Licentiegever aanvaardt geen enkele mondelinge of schriftelijke mededeling die wordt gedaan door Licentiegever of enige geautoriseerde vertegenwoordiger, kan worden gebruikt om de aansprakelijkheid van Licentiegever te beperken of de beperking van impliciete garanties of de beperking van de toepasselijke wettelijke rechten van een consument niet toestaan, zijn sommige of alle van de volgende uitsluitingen en beperkingen mogelijk niet van toepassing.

Als je tijdens de garantieperiode om enige reden een defect vindt in het opslagmedium of de Software, zal Licentiegever alle Software die tijdens de garantieperiode defect blijkt te zijn, kosteloos vervangen, zolang de Software wordt geproduceerd door Licentiegever. Als de Software niet wordt geproduceerd door Licentiegever, zal Licentiegever de Software 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 misbruik, slechte behandeling of nalatigheid. Impliciete garanties die betrekking hebben op de kwaliteit, de duurzaamheid en de bruikbaarheid van de Software worden hierbij uitdrukkelijk beperkt tot de periode van 90 dagen die hierboven is beschreven.

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 ook zal bindend zijn voor Licentiegever.

Als je de Software volgens de hierboven beschreven beperkte garantie retourneert, zend de originele Software dan alleen aan het adres van Licentiegever dat hieronder wordt vermeld. 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.

IN GEEN GEVAL IS LICENTIEGEVER AANSPRAKELIJK VOOR BIJZONDERE OF ANDERE VERVOLGSCADE DIE VOORTVLOEIT UIT EEN DODEND, VERBOD, GEBRUIK OF STORING VAN DE SOFTWARE, OF ANDERE VERVOLGSCADE, NIET BEPERKT TOE. SCHADE AAN EIGENDOM, VERLIES VAN GOEDWILL

COMPUTERFOUTEN OF –STORINGEN, VOOR ZOVER WETTELIJK IS TOEGESTAAN, SCHADE DOOR PERSOONLIJK LETSEL, SCHADE AAN EIGENDOMMEN, WINSTVERLUST OF SCHADELOOSTELLING VAN ENIG BEROEP DAT HET GEVOLG IS OF VERBAND HOUDT MET DEZE OVEREENKOMST OF DE SOFTWARE, VOORTVOLENIEND ZIJN EEN ONRECHTMATIGE DAAD (WAARONDER NALATIGHEID), EEN CONTRACT, STRIKTIE AANSPRAKELIJKHEID VAN AANDERSZINS, ONGEACHT OF LICENTIEGEVER OF HOOGTE IS GESTELD VAN DE MOGELIJKHEID VAN DERGELIJK SCHADE, IN GEEN GEVAL ZAL DE AANSPRAKELIJKHEID VAN DE VERMELDDE SCHADE ALLE SCHADE VAN ALLE SOORTEN, DIT IS VERBODEN, DOOR TOEPASSELIJKE WETGEVING OF DE PRIJS OVERSCHRIJVEN DIE HJEBT BETAALD VOOR HET GFRUK VAN DE SOFTWARE.

OMDAT IN SOMMIGE STATEN/LANDEN BEPERKINGEN VAN DE DUUR VAN  
IMPLICITE GARANTIES EN/OF DE UITSLUITING OF BEPERKING VAN INCIDENTELE  
SCHADE OF GEVOLGSCHADE NIET ZIJN TOEGESTAAN, ZIJN DE BOVENSTAANDE  
BEPALINGEN VAN DE UITSLUITING VAN DE UITSLUITING VAN DE TOEGANG TOT  
MOGELIJK NIET OP JOU VAN TOEPASSING. ALS ENIGE BEPALING VAN DEZE  
GARANTIE IN STRID IS MET NATIONALE, FEDERALE OF GEMEENTELIJKE  
WETGEVING EN NIET KAN WORDEN TOEGEPAST, BLIJVEN DE OVERIGE BEPALINGEN  
ONVERMINDERD VAN KRACHT. DEZE GARANTIE GEEFT JE SPECIEFIEKE WETTELIJKE  
RECHTEN, EN JE KUNT DAARNAAST ANDERE RECHTEN HEBBEN DIE VAN  
RECHTSGEBIED TOT RECHTSGEBIED KUNNEN VERSCHILLEN.

**BEËINDIGING:** Deze overeenkomst is van kracht totdat deze door jou of door de Licentieverstrekker wordt beëindigd en wordt automatisch vernietigd indien zij niet voldoet aan de voorwaarden. Wanneer de Overeenkomst wordt beëindigd, dien je alle fysieke exemplaren van de Software te vernietigen of te retourneren en alle kopieën van de Software met bijbehorende materialen en onderdelen in jouw bezit definitief te vernietigen. Je dient ook de Software permanent te verwijderen van elke clientserver of computer waarop de Software is geïnstalleerd.

**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 "Commercial Computer Software Restricted Rights" (Commerciële computersoftware met beperkte rechten). Het gebruik van de Software voor commerciële of andere vermenigvuldigende of openbaarmaking door de Amerikaanse regering of een onderaannemer van de Amerikaanse regering is onderworpen aan de beperkingen die zijn uiteengezet in subparagraaf (c)(1)(ii) van de bepalingen betreffende Rechten in Technical Data and Computer Software. Het gebruik van de Software voor commerciële of andere vermenigvuldigende of openbaarmaking door de Amerikaanse regering of een onderaannemer van de Amerikaanse regering is, zoals uiteengezet in subparagraaf (c)(1)(ii) en (2) van de bepalingen betreffende Commercial Computer Software Restricted Rights (beperkte rechten op computersoftware) in FAR 52.227-19, voor zover van toepassing. Het gebruik van de Software door de Productent is de Licentiegever op de locatie die hierop wordt vermeld.

**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, en derhalve stem je ermee in dat Licentiegever recht heeft, zonder borgstelling, andere waarborg of bewijs van schade, op een passende schadeaanpakstelling met betrekking tot deze Overeenkomst, naast enige andere beschikbare verhaalsmogelijkheden.

**VERWIJZING:** Je gaat ermee akkoord Licentiegever, haar partners, licentiegevers, dochterondernemingen, aannemers, staf, directeuren, medewerkers en vertegenwoordigers te vrijwaren, te behoeden en schadeloos te stellen voor alle schade, verliezen en kosten die direct of indirect voortvloeien uit je handelingen of het nalaten te handelen bij het gebruik van de Software conform de bepalingen van de Overeenkomst.

**OVERIGE:** Deze Overeenkomst vormt de volledige overeenkomst inzake deze licentie tussen de partijen en treedt in de plaats van alle voorgaande overeenkomsten en verklaringen tussen hen. De Overeenkomst kan alleen worden gewijzigd door een schriftelijke verklaring die door beide partijen is ondertekend. Als enige bepaling in deze Overeenkomst om enige reden niet kan worden toegepast, zal een dergelijke bepaling worden bijgesteld, maar alle overige bepalingen blijven van kracht. Het is de bedoeling van de partijen dat de bepaling uitvloeit uit de wet. Alle overige bepalingen van de Overeenkomst blijven onverminderd van kracht.

TOEPASSELIJK RECHT. Deze Overeenkomst is onderworpen aan en opgesteld onder (naar inachtneming van wettelijke bepalingen die hiermee strijdig is) het volgende recht, te weten het recht van New York. Het toepasselijke recht wordt toegepast op overeenkomsten tussen inwoners van New York die worden ondertekend en uitgevoerd in New York, met uitzondering van overeenkomsten die voortvloeien uit de verkoop van goederen. Het toepasselijke recht is de wet van New York, met inbegrip van de inhoudswaarde van de rechtenbaten en de federale rechtenbaten van de staat zij in binnen wier jurisdictie de hoofdstelling van de overeenkomst is gemaakt. Het toepasselijke recht is de wet van New York, met inbegrip van de bevoegdheid van deze rechtenbaten en komen overeen dat een exploitant mag worden betekend op de wijze zoals in Deze Overeenkomst is uiteengezet voor het doen van aanzeggingen aan afzenders zoals de afzender van de overeenkomst, de afzender van de overeenkomst, de afzender van de wetgeving van de V.S. Partijen gaan erin akkoord dat de internationale Conventie van de VN over contracten voor de internationale verkoop van goederen, met inbegrip van de bepalingen van de Conventie, van toepassing is op geschillen of transacties die voortvloeien uit Deze Overeenkomst.

ALLES IN VERBODEN HEBT OVER DEZE OVEREENKOMST. NIET IN JURISDICTIE CONTACT  
NEDERLANDSE RECHTSPRAKELIJKE INTERACTIE SOFTWARE, INC., 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10011



## CUSTOMER SUPPORT

### TECHNICAL SUPPORT

If you are experiencing problems with the running of one of our titles, you may contact our Technical Support staff in one of several ways:

Before contacting Technical Support, please be prepared. In order to assist you as efficiently as possible, please describe the circumstances, including any error messages, of your problem as clearly as possible.

### TECHNICAL SUPPORT CONTACT DETAILS

United Kingdom	Telephone (0870) 1242222 / calls charged at the national rate Monday to Saturday 13:00 to 07:00 (GMT) excluding bank holidays
E-mail	take2@europesupport.com
Website	http://support.2k.com
Nederland / België	
Nederland	0900-2040404 (EUR 0,80ct p/m)
Belgie	0902-88078 (EUR 0,80 ct p/m)

For Help & Support please visit: **eu.playstation.com** or refer to the telephone list below.

<b>Australia</b>	<b>1300 365 911</b> Calls charged at local rate	<b>Italia</b>	<b>199 116 266</b> Lun/Ven 8:00 – 18:30 e Sab 8:00 – 13:00: 11,88 centesimi di euro + IVA al minuto Festivi: 4,75 centesimi di euro + IVA al minuto Telefoni cellulari secondo il piano tariffario prescelto
<b>Österreich</b>	<b>0820 44 45 40</b> 0,116 Euro/Minute	<b>Malta</b>	<b>23 436300</b> Local rate
<b>Belgique/België/Belgien</b>	<b>011 516 406</b> Tarif appel local/Lokale kosten	<b>Nederland</b>	<b>0495 574 817</b> Interlokale kosten
<b>Česká republika</b>	<b>222 864 111</b> Po – Pa 9:00 – 17:00 Sony Czech. Tarifováno dle platných telefonních sazeb. Pro další informace a případnou další pomoc kontaktujte prosím www.playstation.sony.cz nebo volejte telefonní číslo +420 222 864 111	<b>New Zealand</b>	<b>09 415 2447</b> National Rate <b>0900 97669</b> Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost \$1.50 (+ GST) per minute
	<b>283 871 637</b> Po – Pa 10:00 – 18:00 Help Line Tarifováno dle platných telefonních sazeb	<b>Norge</b>	<b>81 55 09 70</b> 0.55 NOK i startavgift og deretter 0.39 NOK pr. Minutt support@no.playstation.com Man–fredag 15–21; Lør–søndag 12–15
<b>Danmark</b>	<b>70 12 70 13</b> support@dk.playstation.com Man–fredag 18–21; Lør–søndag 18–21	<b>Portugal</b>	<b>707 23 23 10</b> Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico
<b>Suomi</b>	<b>0600 411 911</b> 0.79 Euro/min + pvm fi-hotline@nordiskfilm.com maanantai – perjantai 15–21	<b>España</b>	<b>902 102 102</b> Tarifa nacional
<b>France</b>	<b>0820 31 32 33</b> prix d'un appel local – ouvert du lundi au samedi	<b>Россия</b>	<b>+7 (499) 238 36 32</b>
<b>Deutschland</b>	<b>01805 766 977</b> 0,12 Euro/minute	<b>Sverige</b>	<b>08 587 822 25</b> support@se.playstation.com Mån–Fre 15–21, Lör–søndag 12–15
<b>Ελλάδα</b>	<b>00 32 106 782 000</b> Εθνική Χάρση	<b>Suisse/Schweiz/Svizzera</b>	<b>0848 84 00 85</b> Tarif appel national/Nationaler Tarif/Tariffa Nazionale
<b>Ireland</b>	<b>0818 365065</b> All calls charged at national rate	<b>UK</b>	<b>0844 736 0595</b> Calls may be recorded for training purposes

If your local telephone number is not shown, please visit **eu.playstation.com** for contact details.



Wanneer u een van deze symbolen op een van onze elektrische producten, batterijen of op de verpakking daarvan ziet, geeft dit aan dat het betreffende product of de betreffende batterij in Europa niet als gewoon huisvuil verwijderd kan worden. Om ervoor te zorgen dat dit product of deze batterij nadat u deze verwijderd hebt op de juiste manier wordt behandeld, dient u deze te verwijderen in overeenstemming met de relevante plaatselijke wetten of eisen voor het verwijderen van elektrische apparatuur/batterijen. Als u dit doet, helpt u de natuurlijke hulpbronnen te behouden en de standaard van milieubescherming te verbeteren wat betreft het verwerken en verwijderen van elektrisch afval.

Dit symbool kan worden gebruikt op batterijen in combinatie met aanvullende chemische symbolen. De chemische symbolen voor kwik (Hg) of lood (Pb) worden weergegeven als de batterij meer dan 0,0005% kwik of meer dan 0,004% lood bevat.

© 2006 - 2012 Take-Two Interactive Software, Inc. Take-Two Interactive Software, 2K Games, Spec Ops en Spec Ops: The Line en de betreffende logo's zijn handelsmerken en/of gedeponeerde handelsmerken van Take-Two Interactive Software, Inc. Yager en het Yager-logo zijn handelsmerken van Yager Development GmbH. Darkside en het Darkside-logo zijn handelsmerken van Darkside Game Studios, Inc. Unreal® is een gedeponeerd handelsmerk van Epic Games, Inc. Unreal® Engine, Copyright 1998–2012, Epic Games, Inc. Dit softwareproduct bevat Autodesk® Kynapse®-software. © 2012 Autodesk, Inc. Alle rechten voorbehouden. Autodesk Kynapse is een geregistreerd handelsmerk van Autodesk, Inc. en/of dochtermaatschappijen en/of aangesloten maatschappijen in de Verenigde Staten en/of andere landen. Uses Bink Video Technology. Copyright © 1997–2012 van RAD Game Tools, Inc. Maakt gebruik van FMOD Ex-geluidssysteem. Copyright © 2012 door Firelight Technologies. Alle overige handelsmerken zijn eigendom van de betreffende eigenaars. Alle rechten voorbehouden.

Deze videogame is fictioneel. De gebeurtenissen, personen, locaties en entiteiten in deze videogame zijn verzonnen. De weergave van merken, wapens, locaties, voertuigen, personen of dingen impliceert geen financiële steun aan, connectie met, of goedkeuring van deze videogame. De makers en uitgevers van deze game keuren het niet goed, gedogen het niet en moedigen het niet aan om gedrag uit deze game te vertonen in het dagelijks leven.