

XCOM 2



 NVIDIA
Gameworks

 FaceFX
XCOM 2 | |


FIRAXIS
GAMES



WICHTIGE GESUNDHEITSINFORMATIONEN: PHOTOSENSITIVE ANFÄLLE

(ANFÄLLE DURCH LICHTEMPFLINDLICHKEIT)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospiele 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 Videospiele hervorrufen kann. Zu den Symptomen gehören Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehender Bewusstseinsverlust und Bewusstseinsverlust oder Schüttelkrämpfe, die zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen können. Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr kann durch vergrößerten Abstand zum Bildschirm, Verwenden eines kleineren Bildschirms, Spielen in einem gut beleuchteten Zimmer und Vermeiden des Spielens bei Müdigkeit verringert werden. Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

MINIMUM

BETRIEBSSYSTEM: Windows® 7, 64-bit

PROZESSOR: Intel Core 2 Duo E4700 2,6 GHz oder AMD Phenom 9950 Quad Core 2,6 GHz

ARBEITSSPEICHER: 4 GB RAM

FESTPLATTE: 45 GB freier Speicher

GRAFIKKARTE: 1 GB ATI Radeon HD 5770, 1 GB NVIDIA GeForce GTX 460 oder besser

DIRECTX: DirectX 11

SOUNDKARTE: DirectX-kompatible Soundkarte

DVD-ROM-LAUFWERK: Wird bei Installation von Disk benötigt

EMPFOHLEN

BETRIEBSSYSTEM: Windows® 7, 64-bit

PROZESSOR: 3 GHz Quad Core

ARBEITSSPEICHER: 8GB RAM

FESTPLATTE: 45 GB freier Speicher

GRAFIKKARTE: 2GB ATI Radeon HD 7970, 2GB NVIDIA GeForce GTX 770 oder besser

DIRECTX: DirectX 11

SOUNDKARTE: DirectX-kompatible Soundkarte

DVD-ROM-LAUFWERK: Wird bei Installation von Disk benötigt

SONSTIGE VORAUSSETZUNGEN UND SUPPORT

Für die Erstinstallation ist eine einmalige Verbindung mit dem Internet erforderlich, um die Steam-Authentifizierung durchzuführen; die folgenden Softwareprodukte müssen installiert sein (im Spiel enthalten): Steam-Client, Microsoft Visual C++2012 und 2013 Laufzeit-Bibliotheken und Microsoft DirectX.

XCOM 2 verwendet den my2K-Dienst. Technische Hilfe finden Sie auf der my2K-Kundendienstseite:

<http://support.2k.com/hc/en-us/articles/201335163-my2K-Frequently-Asked-Questions>

STEAM

XCOM 2 benötigt Steam, eine Onlineplattform für Spiele und deren Vertrieb. Steam ermöglicht das automatische Herunterladen von Updates und einfachen Zugriff auf DLC, außerdem können Sie über Steam schnell und unkompliziert Mehrspielerpartien mit Ihren Freunden starten. Steam ist zwingend erforderlich, um *XCOM 2* spielen zu können, außerdem muss beim ersten Start des Spiels eine Verbindung zum Internet bestehen. Näheres zum Steam-Dienst finden Sie im Abschnitt Installation oder auf der Seite

<http://store.steampowered.com/>.

STEUERUNG

ALLGEMEIN

NACH OBEN/UNTEN/LINKS/RECHTS BEWEGEN [↑]/[↓]/[←]/[→] ODER [W]/[S]/[A]/[D]

AKTION BESTÄTIGEN [EINGABE] ODER [LEERTASTE]

AKTION ABBRECHEN [ESC] ODER RECHTE MAUSTASTE

DIE AVENGER (ALLGEMEINE STEUERUNG GILT HIER EBENFALLS)

NÄCHSTER SOLDAT (in der Waffenkammer) [TAB] ODER MAUSTASTE 4

BRÜCKE/WELTKARTE [1]

FORSCHUNG (oberste Ebene des Strategie-HUDs) [2]

TECHNIKABTEILUNG (oberste Ebene des Strategie-HUDs) . . [3]

WAFFENKAMMER (oberste Ebene des Strategie-HUDs) . . . [4]

COMMANDER-QUARTIER

(oberste Ebene des Strategie-HUDs) [5]

SCHATTENKAMMER (oberste Ebene des Strategie-HUDs) . . [6]

WELTKARTE

KAMERA BEWEGEN [W]/[S]/[A]/[D]

TAKTISCHE ANSICHT (ALLGEMEINE STEUERUNG GILT NUR IM PAUSEMENÜ)

STEUERUNG TAKTISCHER KAMPF ÖFFNEN/AKTION BESTÄTIGEN . . [LEERTASTE]/[EINGABE]

NÄCHSTE EINHEIT/NÄCHSTES ZIEL [TAB] ODER MAUSTASTE 4

VORHERIGE EINHEIT/VORHERIGES ZIEL LINKE [UMSCHALTSTASTE]
ODER MAUSTASTE 5

FÄHIGKEITEN 1-10 [1]–[0]

FEUERSCHUTZ [M]

NACHLADEN [R]

KAMERA NACH OBEN/UNTEN/LINKS/RECHTS BEWEGEN . . . [W]/[S]/[A]/[D]

KAMERA NACH LINKS/RECHTS DREHEN [Q]/[E]

KAMERA-ZOOMSTÄRKE UMSCHALTEN [G]/[T]

KAMERA FREI ZOOMEN MAUSRAD

EBENE NACH OBEN/UNTEN [F]/[C]

RUNDE BEENDEN [ENDE] ODER [RÜCKTASTE]

SKYRANGER RUFEN [P]

WEGPUNKT-BEWEGUNG [STRG] HALTEN +
RECHTE MAUSTASTE

EINHEIT ZU CURSOR BEWEGEN RECHTE MAUSTASTE

SCHNELLSPEICHERN [F5]

SCHNELL LADEN [F9]

SPIELBILDSCHIRM



1. VERBORGENHEITSSTATUS

Das Hauben-Symbol und das blaue Overlay zeigen an, dass der Feind Ihren Trupp noch nicht bemerkt hat. Ihr Trupp ist zu Beginn der meisten Einsätze verborgen; nutzen Sie das zu Ihrem Vorteil und greifen Sie den Feind erst an, wenn Sie bereit dazu sind.

2. ZIELE

Zeigt Ihre Primär- und Sekundärziele an. Das Primärziel für die meisten Einsätze ist, sämtliche Feinde zu töten. Es gibt aber noch eine Reihe von Sekundärzielen, die sich von Einsatz zu Einsatz unterscheiden.

3. RUNDE BEENDEN/TRUPPAUSWAHL/KAMERA DREHEN/SKYRANGER RUFEN

Mit diesen Tasten beenden Sie Ihre Runde, wechseln zwischen den Mitgliedern Ihres Trupps, drehen die Kamera oder rufen den Skyranger zur Evakuierung.

4. EINHEITENFAHNE

Zeigt detaillierte Informationen zum aktuell gewählten Soldaten, wie zum Beispiel Gesundheit, Rüstung, Aktionspunkte, Deckungsstatus, Feuerschutz-/Verborgensstatus sowie sämtliche positiven oder negativen Statureffekte.

5. WAFFE/MUNITION

Zeigt Informationen zur Waffe und zum Munitionsstatus des aktuell ausgewählten Soldaten.

6. AKTIONEN

Zeigt sämtliche verfügbaren Aktionen des aktuell ausgewählten Soldaten an, einschließlich kontextsensitiver Aktionen wie Hacken, Interagieren und Öffnen/Schließen. Klicken Sie eine Aktion einmal an, um sich die Wirkungsweise anzeigen zu lassen. Aktionen, die nicht ausgeführt werden können, sind ausgegraut, und evtl. mit einer Zahl versehen, die angibt, in wie vielen Runden die Aktion wieder zur Verfügung steht. Rote/Gelbe/Graue Symbole über der Aktionsleiste zeigen an, wie viele Feinde der Soldat sehen kann.

7. NAME DES SOLDATEN/SPEZIALAKTIONEN

Zeigt den Namen, die Klasse und den Rang des gewählten Soldaten an. Außerdem erscheinen hier Spezialaktionen, sofern der Soldat über solche verfügt.

TAKTISCHE EBENE

Die taktische Ebene von XCOM 2 umfasst den Spielteil während des Einsatzes. Die meisten Karten in XCOM 2 werden zu Beginn des Einsatzes neu generiert, sodass Sie mit jedem Einsatz eine neue Erfahrung erwartet.

GESUNDHEIT

Die quadratischen Symbole unter der Einheitenfahne stellen die Gesundheit des Soldaten dar. Verlorene Gesundheit lässt sich mit Medikits oder der GREMLIN-Drohne des Spezialisten wiederherstellen, außerdem können so kritisch verwundete Soldaten stabilisiert werden. Medikits müssen von der Technikabteilung gebaut und von einem Soldaten ausgerüstet werden.

HINWEIS: Soldaten, die im Gefecht fallen, können nicht wiederbelebt werden und stehen Ihrem Trupp dauerhaft nicht mehr zur Verfügung. Aktive Soldaten können mit der Aktion "Einheit tragen" versuchen, tote, bewusstlose oder kritisch verwundete Kameraden zu bergen. Bei toten Soldaten erhalten Sie so die Waffen, Gegenstände und Ausrüstung des Toten wieder. Kritisch verwundete Soldaten können zudem geheilt werden und kehren nach einer gewissen Zeit in den Dienst zurück.

BEWEGUNG

Jeder Soldat hat zwei Aktionspunkte, die für Bewegung, Angriffe oder Fähigkeiten eingesetzt werden können. Diese werden als kleine Marker an der Einheitenfahne dargestellt. Wählen Sie einen Soldaten an, zeigt die blaue Linie an, wie weit er sich mit einem Aktionspunkt bewegen kann. Die gelbe Linie zeigt dagegen, wie weit er mit Sprinten kommt, was zwei Aktionspunkte kostet.

Um verborgen zu bleiben, nutzen Sie die Wegpunkt-Bewegung, indem Sie [Strg] gedrückt halten, während Sie die Felder für die Bewegung der Einheit wählen.

HINWEIS: Bewegen Sie sich in Bereiche mit einem roten Auge, geht der Verborgenenstatus verloren. Zudem gibt es weitere Symbole, die anzeigen, ob die Einheit Geräusche macht und die Verborgenenheit dadurch verloren geht (etwa durch zersplitterndes Glas), oder ob die Einheit sich durch Umweltgefahren wie Feuer bewegen muss.

DECKUNG

Deckung ist bei Begegnungen absolut entscheidend für das Überleben Ihrer Soldaten. Befinden sich Ihre Soldaten in Deckung, sind sie für den Feind schwerer zu treffen. Die meisten Objekte auf der Karte lassen sich als Deckung nutzen, was durch das Schildsymbol angezeigt wird. Ein halber Schild steht für niedrige Deckung, ein ganzer Schild für volle Deckung. Volle Deckung bietet mehr Schutz, allerdings ist auch niedrige Deckung noch allemal besser als gar keine Deckung.

HINWEIS: Ein gelbes Schildsymbol bedeutet, dass die Einheit in dieser Richtung von einem Feind flankiert wurde. Ein rotes Schildsymbol bedeutet dagegen, dass die Einheit flankiert werden wird, wenn sie sich an die entsprechende Position bewegt.

VERBORGENHEIT

Zu Beginn der meisten Einsätze ist Ihr Trupp verborgen, der Feind hat Ihre Anwesenheit also noch nicht bemerkt. Verborgenenheit wird durch ein blaues Overlay an den Bildschirmrändern und das Symbol einer verummten Person oben auf dem Bildschirm und an der Einheitenfahne angezeigt. Feuern Sie eine Waffe ab, bewegen sich in die Sichtlinie eines Feinds (wird durch ein Rotes-Auge-Symbol angezeigt) oder machen zu viele Geräusche, verliert Ihr Trupp den Verborgenenstatus. Nutzen Sie die Verborgenenheit, um Hinterhalte zu legen und den Feind genau dann anzugreifen, wenn es für Sie günstig ist.

AKTIONEN

Aktionen sind Befehle, die Ihre Soldaten während eines Einsatzes ausführen können. Allen Soldatenklassen stehen einige grundlegende Aktionen zur Verfügung:



WAFFE ABFEUERN: Die Einheit greift das ausgewählte Ziel an. Markieren Sie ein Ziel, um sich die Trefferchancen, den wahrscheinlichen Schaden und die Chancen auf einen kritischen Treffer anzeigen zu lassen.



NACHLADEN: Lässt den Soldaten seine Waffe nachladen. Ist das Magazin einer Waffe leer, muss der Soldat nachladen, bevor er wieder schießen kann.



FEUERSCHUTZ: Die Einheit bleibt an Ort und Stelle und greift den nächsten Feind an, der sich in ihre Sichtlinie bewegt. Die Einheit erhält dabei allerdings einen Abzug auf ihre Zielsicherheit. Geben verborgene Soldaten Feuerschutz, feuern sie nur dann, wenn sie den Verborgenenstatus verloren haben.



IN DECKUNG: Die Einheit sucht Deckung, sodass sie schwerer zu treffen ist, allerdings sinkt bis zur nächsten Runde auch ihre Sichtweite.



HACKEN: Bestimmte Objekte und Feinde können gehackt werden. Sie können diese deaktivieren oder sogar kontrollieren. Bewegen Sie ein Mitglied Ihres Trupps in Hackreichweite und aktivieren Sie die Aktion, um einen Hackversuch zu unternehmen. Es gibt verschiedene Faktoren, die Einfluss darauf haben, welche Wirkung ein erfolgreicher Hackversuch hat. Alle Mitglieder Ihres Trupps können hacken. Mechanische Gegner und Roboter können aber nur vom Spezialisten über seine Übernahmeprotokoll-Fähigkeit gehackt werden.



INTERAGIEREN: Hiermit können Sie Türen öffnen und schließen, Sprengladungen platzieren oder andere Aktionen ausführen, für die Sie mit der Spielwelt interagieren müssen.



PLÜNDERN: Feinde können Beute hinterlassen, wenn sie ausgeschaltet werden, wie etwa Ressourcen oder Ausrüstung. Lässt ein Feind Beute fallen, werden ein Radiusmarker und die verbleibenden Runden angezeigt. Bewegen Sie eine Einheit in den Radiusmarker, bevor die Runden abgelaufen sind, um die Beute einzusammeln. Beute kann zerstört werden, wenn Feinde mit Explosivwaffen ausgeschaltet werden. Beute, die noch nicht verschwunden ist, wenn der Einsatz abgeschlossen wurde, wird automatisch eingesammelt.



EVAKUIERUNG: Evakuierungspunkte dienen dazu, VIPs und gefallene Truppmitglieder zu retten. Bewegen Sie alle Truppmitglieder zu einem Evakuierungspunkt, können Sie den Einsatz so außerdem beenden. Wählen Sie die Aktion "Skyranger rufen" oben rechts, um mit dem farbigen Gitternetz einen Evakuierungspunkt zu setzen. Rote Gebiete können nicht als Ziel gewählt werden - das Gitternetz muss vollständig blau sein, um einen Evakuierungspunkt platzieren zu können. Bei bestimmten Einsätzen gibt es feste Evakuierungszone.



TRAGEN: Mit dieser Aktion heben Sie eine kampfunfähige Einheit auf. Bringen Sie sie zu einem Evakuierungspunkt, behalten Sie in jedem Fall ihre Ausrüstung. Außerdem können Sie bei verwundeten Soldaten so verhindern, dass sie verbluten.

Jede Soldatenklasse verfügt zusätzlich über einzigartige Fähigkeiten und erhält mit jeder Beförderung zusätzliche Fähigkeiten dazu. Mittels bestimmter Einrichtungen können neue Fähigkeiten für Einsätze freigeschaltet werden:

SOLDATENKLASSEN

Die Klasse eines Soldaten bestimmt, welche Aufgaben er auf dem Schlachtfeld übernimmt. Jede Klasse besitzt einzigartige Fähigkeiten, die mit steigendem Rang freigeschaltet werden und die in zwei Spezialgebiete aufgeteilt sind.



RANGER

Ranger sind Meister des verdeckten Vorgehens und im Nahkampf äußerst effektiv. Mit der Späher-Spezialisierung wird es leichter, den Verborgenheitsstatus aufrechtzuerhalten, die Angriffs-Spezialisierung verbessert die Kampffertigkeiten und Bewegungsmöglichkeiten des Rangers.



SPEZIALIST

Spezialisten unterstützen ihren Trupp mit der GREMLIN-Drohne. Kampfsanitäter-Fähigkeiten ermöglichen es, Verbündete zu heilen oder ihnen zusätzliche Boni zu verleihen, Kampfhacker-Fähigkeiten machen es dagegen leichter, Systeme des Feindes zu knacken.



GRENADIER

Grenadiere setzen gerne große, schwere Waffen ein. Mit der Sprengstoffexperte-Spezialisierung wird die Effektivität von Explosivwaffen verbessert, einschließlich des Granatwerfers. Mit der Schwere-Schütze-Spezialisierung verbessert sich die Effektivität der Schwere Kanone.



SCHARFSCHÜTZE

Der Scharfschütze ist geübt im Umgang mit Präzisionsgewehren und Pistolen. Scharfschützen-Fähigkeiten verbessern die Angriffe des Scharfschützen auf lange Reichweite, während Revolverheld-Fähigkeiten seine Attacken mit Pistolen verstärken.



PSI-SOLDAT

Psi-Soldaten sind durch fortschrittliche Forschung auf dem Gebiet der ADVENT-Technologie entstanden und stellen die neueste Waffe im Arsenal von XCOM dar. Es ist nur wenig über ihre Fähigkeiten bekannt, aber es heißt, sie könnten Verbündete stärken oder Aktionen des Gegners stören. Psi-Soldaten steigen durch Training im Psi-Labor auf und nicht durch ihre Leistungen im Feld.

·VIGILO·
CONFIDO

STRATEGIE-EBENE

Die Strategie-Ebene von *XCOM 2* deckt sämtliche Aktionen ab, die zwischen den Einsätzen stattfinden. Dazu gehören die Entscheidung über den nächsten Einsatz und die Erweiterung der Avenger - dem mobilen Hauptquartier der XCOM.

DIE AVENGER



Die Avenger ist eine riesige, mobile Basis, und gehörte einst ADVENT. Nun ist sie die Heimat von XCOM. Zu Beginn stehen Ihnen nur einige grundlegende Einrichtungen zur Verfügung; der Großteil der Räume der Avenger ist voller außerirdischer Überbleibsel. Mit der Zeit werden Sie neue Einrichtungen brauchen - lassen Sie dann Ihre Ingenieure die Räume freiräumen, um wertvolle Ressourcen zu gewinnen.

START-EINRICHTUNGEN

COMMANDER-QUARTIER: Hier können Sie sich den monatlichen Avenger-Bericht, die Daten aus den XCOM-Archiven und Ihre aktuellen Ziele ansehen.

BRÜCKE: Lassen Sie auf der Weltkarte nach ADVENT-Aktivitäten suchen und stärken Sie den Widerstand.

FORSCHUNG: Hier finden Forschung und Entwicklung statt. Sie erhalten eine Nachricht, wenn neue Forschungsprojekte zur Verfügung stehen - beachten Sie aber, dass immer nur an einem Projekt gearbeitet werden kann. Sie können hier außerdem einen Blick in die Forschungsarchive werfen und sich eine Liste der aktuell verfügbaren Wissenschaftler ansehen.

WAFFENKAMMER: Hier können Sie Ihre Soldaten ansehen und verwalten: Verteilen Sie Beförderungen, passen Sie den Namen und das Aussehen der Soldaten an, rekrutieren Sie neue Soldaten, verändern Sie die Ausrüstung oder verbessern Sie die Waffen. Außerdem können Sie die Ehrenwand besuchen und sich die Namen derer ansehen, die im Kampf gefallen sind.

TECHNIKABTEILUNG: Hier können Sie den Bau von neuen Gegenständen, Waffen, Rüstungen und Einrichtungen in Auftrag geben. Außerdem können Sie sich Ihr aktuelles Inventar und eine Liste Ihrer Ingenieure ansehen.

BAR/EHRENWAND: Hier entspannen sich die Mitglieder von XCOM nach Einsätzen oder einem harten Arbeitstag. Zusätzlich können Sie sich hier eine Liste aller gefallenen Soldaten ansehen.

QUARTIERE: Hier wohnen Ihre Soldaten, Ingenieure und Wissenschaftler. Lassen Sie sich eine Liste des Personals und der zugewiesenen Aufgaben anzeigen.

PERSONAL

Sie können Wissenschaftler, Ingenieure und Gremlins bestimmten Räumen zuweisen und so von Boni profitieren, etwa einer verkürzten Forschungsdauer oder verbesserter Heilung von verwundeten Soldaten. Beachten Sie, dass neue Räume von Ingenieuren freigelegt werden müssen, bevor Sie neue Einrichtungen auf der Avenger bauen können.

WELTKARTE



Die Weltkarte rufen Sie auf der Brücke der Avenger auf. Hier überwachen Sie sämtliche Einsätze der XCOM. Sie können nach feindlichen Aktivitäten scannen, Widerstandszellen kontaktieren, nach wertvollen Ressourcen suchen oder die Avenger bewegen. Klicken Sie auf das Scan-Symbol neben der aktuellen Position der Avenger, um die Aktivitäten von ADVENT zu überwachen und die Zeit voranschreiten zu lassen.

DÜSTERE EREIGNISSE: ADVENT arbeitet daran, eigene Pläne gegen den Widerstand umzusetzen - sollte das gelingen, wird das den Feind stärken. Düstere Ereignisse informieren Sie über die Fortschritte, die ADVENT bei der Erfüllung ihrer Ziele gemacht hat. Wählen Sie bestimmte Guerrilla-Einsätze, können Sie den Fortschritt von ADVENT zunichtemachen.

EINSATZTYPEN

WICHTIGE EINSÄTZE: Hier geht es darum, das geheimnisvolle Avatar-Projekt von ADVENT zu stören.

GUERRILLA-EINSÄTZE: Schließen Sie diese Einsätze ab, hindern Sie ADVENT bei der Erfüllung ihrer Sekundärziele (Düstere Ereignisse), außerdem helfen Sie bei der Versorgung des Widerstands.

WIDERSTANDSRAT-EINSÄTZE: Schließen Sie diese Einsätze ab, um den Widerstand zu stärken und zu verbreiten.

VERGELTUNGSEINSÄTZE: Verhindern Sie, dass ADVENT Widerstands-Außenposten vernichtet, und retten Sie so viele Leute wie möglich.

WIDERSTANDSGERÜCHTE: Gehen Sie Gerüchten nach, um möglicherweise an wertvolle Ressourcen und Informationen zu kommen. Für diese Einsätze wird Ihr Trupp nicht benötigt, sie werden einfach innerhalb einer bestimmten Zeit abgeschlossen.

AVENGER-VERTEIDIGUNGSEINSÄTZE: Die Avenger wurde von ADVENT angegriffen und muss zwecks Reparaturen landen. Verteidigen Sie die Avenger, bis die Reparaturen abgeschlossen sind.

BEUTEZÜGE: Greifen Sie die Versorgungslinien von ADVENT an und sichern Sie sich wertvolle Ressourcen.

ALIEN-EINRICHTUNGS-EINSÄTZE: Vernichten Sie wichtige Einrichtungen von ADVENT und verhindern Sie so, dass sie für das Avatar-Projekt genutzt werden können.

MEHRSPIELER

In XCOM 2 können Spieler auch online mit ihren Trupps gegeneinander antreten. Dabei stehen XCOM-Soldaten, ADVENT-Mitglieder und Aliens zur Wahl. Über LAN sind auch lokale Mehrspielerpartien möglich.

RANGLISTEN-SPIEL

Ranglisten-Spiele wirken sich auf Ihre Platzierung in den XCOM-2-Bestenlisten im Mehrspielermenü aus.

SCHNELLES SPIEL

Wählen Sie Schnelles Spiel aus, wird automatisch nach dem nächsten öffentlichen Nicht-Ranglisten-Spiel gesucht.

BENUTZERDEFINIERTES SPIEL

Starten Sie ein eigenes öffentliches oder privates Spiel, bei dem Sie die Regeln und Optionen festlegen können. Sie können online auch einem benutzerdefinierten Spiel anderer Spieler beitreten.

CHARAKTERSAMMLUNG

In der Charaktersammlung können Einheiten angepasst werden, die dann als VIPs oder neue Soldaten im Spiel auftauchen.

CREDITS

FIRAXIS GAMES

TEAM LEADERSHIP

Creative Director

Jake Solomon

Lead Engineer

Ryan McFall

Art Director

Greg Foertsch

Senior Producer

Garth DeAngelis

DESIGN TEAM

Creative Director

Jake Solomon

Designer/Programmer

Mark Nauta

Additional Design

Ananda Gupta

Brian Urbanek

Lead Level Designer

Brian Hess

Level Designer

and Scripter

James Brawley

Level Designers

Todd Broadwater

Matthew D'Arcangelo

Additional Level Design

Orion Burcham

Liam Collins

Lead Writer

Scott Wittbecker

Narrative Designer

Chad Rocco

PRODUCTION TEAM

Senior Producer

Garth DeAngelis

Producers

Clint McCaul

Amy Pickens

Rosalie Kofsky-Schumpert

Technical Producer

Griffin Funk

ENGINEERING TEAM

Lead Engineer

Ryan McFall

Lead Systems Engineer

Ned Way

Systems Engineer

Russell Aasland

Lead Graphics Engineer

Scott Boeckmann

Graphics Engineers

Jeremy Shopf

Michael Donovan

Kenneth Derda

Lead User

Interface Engineer

Brittany Steiner

User Interface Engineers

Sam Batista

Joe Cortese

Brian Whitman

Lead Gameplay Engineers

Dan Kaplan

Casey O'Toole

Senior Gameplay Engineer

David Burchanowski

Gameplay Engineers

Alex Cheng

Joshua Bouscher

Josh Watson

Damian Slonneger

Joseph Weinhoffer

Multiplayer Engineers

Tim Talley

Todd Smith

Additional

Engineering Support

Shaun Seckman

Pat Miller

ART TEAM

Art Director

Greg Foertsch

Lead Animator

Dennis Moellers

Senior Animators

Justin Thomas

Kevin Bradley

Louis Ferina

Animators

Rachel Anchors

Hector Antunez

Bryan Twomey

John Stewart

Additional Animation

Aaron Andersen

Senior Technical Animator

John Stewart

Technical Animator

Brian Evans

Lead Cinematic Artist

Andrew Currie

Cinematic Artist

John Heeter

Lead Character Artist

Chris Sulzbach

Character Artists

Andrew Kincaid

Alan Denham

Stephanie Gitlin

Marie-Michelle Pepin

Additional Character Art

Matthew Kean

Peter Anderson

Lead Weapon Artist

David Pacanowsky

Weapon Artist

Ben Leary

Lead Environment Artists

Toby Franklin

Brian Theodore

Nathanael Broach

Environment Artists

Justin Rodriguez

David Pacanowsky

Brian Mahoney

Brian Theodore

Andrew Griffin

Morgan Hill

Neal Jany

David Black

Rambo Siu

Lee Arnest

Mike Unkrich

Additional Environment

Art

Steve Egrie

Evan Herbert

Vincent Mayeur

Matt Demaray

Lead Technical Artist

Zeljko Strkalj

Technical Artists

John Heeter
David Black

Lead Effects Artist

Stephen Jameson

Effects Artists

John Heeter
Rick Menkhous

Effects Support

Jennifer Kraft
Kelsey Orem

Lighting Artists

Chris Perrella
Zeljko Strkalj

User Interface Artists

Jason Montgomery
Zeljko Strkalj

Additional User

Interface Art

Rob Sugama
Steve Ogden

Motion Graphics Lead

Steve Ogden

Concept Artists

Piero Macgowan
Aaron Yamada-Hanff
Seamas Gallagher
Dongmin Shin
Aaron Whitehead

Additional Concept Art

Mike Tassie
Taylor Fischer

Art Interns

Daniella Zeman
John Dunford
Matt McAuliffe

AUDIO TEAM

Lead Audio Designer

Chris D'Ambrosio

Audio Engineers

Dan Price
Griffin Cohen
Roland Rizzo
Daniel Costello

Additional Audio Support

Alex Ortiz

QUALITY ASSURANCE TEAM

QA Supervisor

Timothy McCracken

QA Lead

Michael Kotey

Quality Assurance

Jennifer Kraft
Terrance Meyers
Kelsey Orem
Dominic Mancuso
Daron Carlock
Carlton Harrison
Matt Shirk

FIRAXIS LIVE TEAM

Producer

Clint McCaul

Lead Architect

Michael Springer

Sr. Engineers

Rob Dye
Adam Sherburne

FIRAXIS

MANAGEMENT TEAM

President & Studio Head

Steve Martin

Creative Director

Sid Meier

Executive Producer

Kelley Gilmore

Director of Gameplay

Development

Barry Caudill

Director of Software

Development

Steve Meyer

Studio Art Director

Arne Schmidt

Marketing Director

Lindsay Riehl

Marketing Associate

Pete Murray

Community Manager

Kevin Schultz

Human Resources Director

Shawn Kohn

Human Resources

Assistant

Beth Petrovich

Office Manager

Donna Milesky

Accounting Assistant

Joanne Miller

IT Manager

Josh Scanlan

Systems/Network

Technician

Matt Baros
David McFall

Special Projects

Coordinator

Susan Meier

Production Babies

Calvin Steiner-Bloyer
Leah Emily Schneider
Chase Xavier Boeckmann
Morgan Joleigh Currie
Dominic Ferina

2K PUBLISHING

Published by 2K

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

President

Christoph Hartmann

C.O.O.

David Ismaier

2K PRODUCT DEVELOPMENT

VP, Product Development

John Chowanec

Director of Product

Development

Melissa Miller

Sr. Producer

Garrett Bittner

Producer

Iain Willows

Associate Producers

Casey Coleman
Doug MacLeod

Additional

Production Support

Tiffany Nagano

Digital Release Manager

Tom Drake

Digital Release Assistant

Myles Murphy

2K CREATIVE DEVELOPMENT

VP, Creative Development

Josh Atkins

Creative Director

Eric Simonich

Design Director

Joe Quadara

Art Director

Robert Clarke

Media Producer

Mike Read

Associate Media Producer

Scott James

Developer Support

Team- Producer

Etienne Grunenwald

Developer Support

Team- Cinematic Leads

Jarrette Torcedo

Leslie Harwood

Developer Support

Team- Cinematics

Ly Chung

Justin Mettam

Ryan Hanscom

Perry Cucinotta

Developer Support

Team- Visual Effects Lead

Stephen Babb

Developer Support

Team- Animation Lead

PJ Leffelman

Developer Support

Team- Animation

Keiko Taka

Si Tran

Morgan Earl

Lizz Kupfer

Shun Li

Jonathon Marshall

Developer Support

Team- Modeling Lead

Peter Turner

Developer Support

Team- Lighting Artist

Ramnath Sundaresan

Director, Creative

Production

Jack Scalici

Chad Rocco

Sr. Manager,

Creative Production

Josh Orellana

Creative Production

Coordinator

William Gale

Creative Production

Assistants

Cathy Neeley

Megan Rohr

Director of Research

and Planning

Mike Salmon

Sr. Market Researcher

David Rees

User Testing Assistant

Jonathan Bonillas

Motion Capture Supervisor

David Washburn

Motion Capture

Lead Integrator

Anthony Tominia

Motion Capture

Stage Technicians

Jen Antonio

Emma Castles

Jeremy Schichtel

Alexandra Grant

Christopher Barton

Motion Capture

Production Manager

Charles Ghislandi

Motion Capture Specialists

Ryan Girard

Michelle Hill

Jose Gutierrez

Gil Espanto

Jeremy Wages

Motion Capture

Media Supervisor

J. Mateo Baker

2K CORE TECH

VP, Technology

Naty Hoffmam

Director of Technology

Mark James

Sr. Online Architect

Louis Ewens

Principal Technical Artist

Jonathan Tilden

Software Engineer

Jack Liu

my2K TEAM

Sr. Architect

David R. Sullivan

Lead Engineer

Adam Lupinacci

Producer

Jason Johnson

Jr. Technical Producer

Nick Silva

Sr. Software Engineers

Alberto Covarrubias

Dale Russell

Robin Lavallee

Sky Schulz

Software Engineer

Scott Barrett

Jr. Engineer

Sourav Dey

Associate

Software Engineer

Taylor Owen-Millner

Intern

Nicholas Crowley

Sr. Dev Ops Engineer

Matthew Rich

QA Manager

Ian Moore

Testers

Greg Vargas

Mackenzie Hume

2K MARKETING

SVP, Marketing

Sarah Anderson

VP, Marketing

Matt Gorman

VP, International

Marketing

Matthias Wehner

Director of Marketing,

North America

Kelly Miller

Sr. Brand Manager

Matt Knoles

Product Manager

Jenny Tam

**VP of Communications,
The Americas**

Ryan Jones

**Sr. Communications
Manager**

Jessica Lewinstein

Communications Manager

Jennifer Heinser

**Sr. Manager,
Community Content**

Darren Gladstone

**Community and Social
Media Managers**

David Hinkle

Content Designer

Adrienne Pugh

Community Associate

Marion Dreo

**Creative Director,
Marketing**

Gabe Abarcar

**Sr. Director,
Marketing Production**

Jackie Truong

**Associate Marketing
Production Manager**

Ham Nguyen

**Marketing
Production Assistant**

Nelson Chao

Sr. Graphic Designer

Christopher Maas

Project Manager

Heidi Oas

Video Production Manager

Kenny Crosbie

**Video Editor & Motion
Graphics Designers**

Michael Regelean

Eric Neff

Video Editor

Peter Koepfen

Associate Video Editors

Doug Tyler

Nick Pylvanainen

Web Director

Nate Schaumberg

Sr. Web Designer

Keith Echevarria

Web Developers

Alex Beuscher

Gryphon Myers

Web Producer

Tiffany Nelson

**Channel Marketing
Managers**

Anna Nguyen

Marc McCurdy

**Digital Marketing
Coordinator**

Kelsie Lahti

Sr. Director of Events

Lesley Zinn Abarcar

Events Manager

David Iskra

Director, Customer Service

Ima Somers

**Customer Service
Manager**

David Eggers

**Knowledge
Base Coordinator**

Mike Thompson

**Customer
Service Coordinator**

Jamie Neves

**Customer Service
Associate Lead**

Crystal Pittman

**Senior Customer
Service Associates**

Alicia Nielsen

Patrick Moss

Sean Barker

**Director, Partnerships
& Licensing**

Jessica Hopp

**Partnerships &
Licensing Manager**

Ryan Ayalde

**Partner Marketing
Coordinator**

Ashley Landry

Marketing Assistant

Kenya Sancristobal

2K OPERATIONS**SVP, Senior Counsel**

Peter Welch

Counsels

Justyn Sanderford

Aaron Epstein

VP, Publishing Operations

Steve Lux

**Director of
Label Operations**

Rachel DiPaola

Director of Operations

Dorian Rehfield

**Partner Marketing
Manager**

Dawn Earp

**International
Project Manager**

Ben Kvalo

**Licensing &
Operations Specialist**

Xenia Mul

Operations Coordinators

Peter Driscoll

Aaron Hiscox

2K IT**Sr. Director, 2K IT**

Rob Roudebush

IT Manager

Bob Jones

Sr. Network Manager

Russell Mains

Systems Engineers

Jon Heysek

Lee Ryan

Systems Administrators

Fernando Ramirez

Tareq Abbassi

Scott Alexander

Davis Krieghoff

IT Analyst

Michael Caccia

2K QUALITY ASSURANCE

Sr. VP of Quality Assurance
Alex Plachowski

Test Manager
Doug Rothman

Submission Manager
Scott Sanford

Project Lead
Jason Kolesa

Support Leads
Chris Adams
Nathan Bell

Associate Leads
Alex Coffin
Ruben Gonzalez
Steve Yun

Senior Testers
Joshua Vance
Regina Moinichen
Kayla Mager
Kristine Romine
Zack Gartner

Testers
Adam Junior
Alexis White
Ashley Sears-Romano
Barbara Mullen
Branden Nash
Brian Reiss
Cassandra Del Hoyo
Charlene Artuz
Cody Roemen
Ericka Cole
Greg Jefferson
Jae Maidman
Jake Merryman
James Hagen
James Schindler
Jordan Leano
Kristina Benitez
Kyle Cobos
Kyle Marton
Lionel Brandon
Mailanee Anderson
Miguel Garcia
Osvaldo Carrillo-Ureno
Robert Bryant
Sophia Medeiros
Todd White
Travis Allen
Zacaree Walters

IT Manager
Chris Jones

2K Las Vegas IT
Kris Jolly
Juan Corral
Eric Chung
Todd Ingram
Cameron Steed

Special Thanks
Alexandria Belk
Ashley Fountaine
Candice Javellonar
David Barksdale
Eric Zala
Jeremy Ford
Jeremy Richards
Joe Bettis
Leslie Cullum
Louis Napolitano
Rachel Hajewski

2K INTERNATIONAL

General Manager
Neil Ralley

Senior International Product Manager
David Halse

International PR Manager
Wouter van Vugt

International Social Media and Content Executive
Ibrahim Bhatti

2K INTERNATIONAL PRODUCT DEVELOPMENT

International Producer
Sajjad Majid

Head of Creative Services and Localisation
Nathalie Mathews

Localisation Project Manager
Emma Lepeut

External Localisation Teams
Around the Word
Effective Media GmbH
Synthesis Iberia
Synthesis International srl
QLOC S.A.

Localisation tools and support provided by XLOC Inc.

2K INTERNATIONAL QUALITY ASSURANCE

Localisation QA Manager
José Miñana

Mastering Engineer
Wayne Boyce

Mastering Technician
Alan Vincent

Localization QA Senior Lead
Oscar Pereira

Localization QA Project Leads
Elmar Schubert
Jose Olivares

Localization QA Leads
Fabrizio Mariani
Florian Genthon
Karim Cherif

Associate Localization QA Lead
Cristina La Mura

Senior Localization QA Technicians
Alba Loureiro
Christopher Funke
Enrico Sette
Harald Raschen
Jihye Kim
Johanna Cohen
Pierre Tissot
Sergio Accettura

Localization QA Technicians
Carlos Muñoz Díaz
Christiane Molin
David Swan
Dimitri Gerard
Etienne Dumont
Gabriel Uriarte
Gulnara Bixby
Iris Loison
Javier Vidal
Julio Calle Arpon
Luca Magni
Manuel Aguayo
Martin Schücker
Namer Merli
Nicolas Bonin
Norma Hernandez
Pablo Menéndez
Roland Habersack
Rüdiger Kolb

Samuel Franca
Seon Hee C. Anderson
Shawn Williams-Brown
Sherif Mahdy Farrag
Stefan Rossi
Timothy Cooper
Yury Fesechka

Design Team

James Quinlan
Tom Baker

2K INTERNATIONAL MARKETING AND PR TEAM

Agnès Rosique
Alan Moore
Aaron Cooper
Belinda Crowe
Ben Seccombe
Bernardo Hermoso
Carlo Volz
Caroline Rajcom
Chris Jennings
Chris White
Dan Cooke
Daniel Hill
Dennis de Bruin
Devon Stanton
Diana Freitag
Francois Bouvard
Gemma Woolnough
Jan Sturm
Jean Paul Hardy
Jesus Sotillo
Julien Brossat
Lieke Mandemakers
Maria Martinez
Oliver Keller
Sandra Melero
Sean Phillips
Simon Turner
Stefan Eder
Tim Smith
Warner Guinée

TAKE-TWO INTERNATIONAL OPERATIONS

Anthony Dodd
Nisha Verma
Phil Anderton
Robert Willis
Denisa Polcerova

2K ASIA TEAM

**Asia Sr. Publishing
Director**
Jason Wong

Asia Sr. Marketing Manager

Diana Tan

Asia Sr. Brand Manager

Tracey Chua

Asia Marketing Manager

Daniel Tan

Product Executives

Rohan Ishwarlal
Sharon Lim

China Senior Brand Manager

Jason Dou

Japan Marketing Manager

Maho Sawashima

Korea Marketing Manager

Dina Chung

Localization Manager

Yosuke Yano

Localization Assistant

Yasutaka Arita

TAKE-TWO ASIA OPERATIONS

Eileen Chong
Veronica Khuan
Chermine Tan
Takako Davis
Ryoko Hayashi

TAKE-TWO ASIA BUSINESS DEVELOPMENT

Erik Ford
Syn Chua
Ellen Hsu
Paul Adachi
Fumiko Okura
Hidekatsu Tani
Henry Park
Fred Johnson
Julius Chen
Ken Tilakaratna
Albert Hoolsema

2K CHINA QUALITY ASSURANCE

QA Director

Zhang Xi Kun

Localization QA Manager

Du Jing

Localization QA Project Leads

Chu Jin Dan
Zhu Jian

Lead QA Tester

Shigekazu Tsuuchi

Senior QA Testers

Qin Qi
Kan Liang
Cho Hyunmin

QA Testers

Ning Xu
Tan Liu Yang
Bai Xue
Tang Shu
Jin Xiong Jie
Hu Meng Meng

Junior QA Testers

Mao Ling Jie
Yan Yan
Zhou Qian Yu
Song Shi Xue
Zhao Yu
Li Ling Li
Wang Ce
Liu Kun Peng
Zou Zhuo Ke
Tang Dan Ru
Cheng Xue Mei
Xiao Yi

IT Engineers

Zhao Hong Wei
Hu Xiang
Li Ting Zhu

FOX SOUND STUDIOS

Rick Fox
Victoria Fox

CAST

Central

Brian Bloom

Shen

Carlye Pollack

Tygan

Gary Anthony Williams

Advent Speaker

Brandon Keener

Councilman

Jon Bailey

Soldiers/Additional Voices

Chris Jai Alex
Cherise Boothe
Feodor Chin
Brian T. Delaney
Dimitri Diatchenko
Greg Eagles
Kate Higgins
Andrew Kishino
Misty Lee
Erica Luttrell
Elizabeth Maxwell
Matt Mercer
Dave B. Mitchell
Sumalee Montano
Melissa Pino
Jonathan Roumie
April Stewart
Courtenay Taylor
Rick Wasserman
Fryda Wolff

VO Directors

JB Blanc
Liam O'Brien
Amanda Wyatt

FRENCH CAST

Central

Pierre Tessier

Shen

Adeline Chetail

Tygan

Philippe Catoire

Advent Speaker

Cyrille Monge

Councilman

Pierre Dourlens

Soldiers/Additional Voices

Jessica Barrier
Christine Bellier
Audrey Botbol
Julia Boutteville
Fabien Briche
Pascal Casanova
Marie Chevalot
Catherine Desplaces
Cathy Diraison
Geneviève Doang
Nadine Girard
Claudine Gremy
Damien Hartmann
Laëtitia Lefebvre
Fabrice Lelyon
Bertrand Liebert
Stéphane Marais

Bruno Meyere
Jean-Marco Montalto
Bertrand Nadler
Benjamin Pascal
Jean-Philippe Pertuit
Véronique Piccioletto
Geoffrey Vigier
Isabelle Volpe
Marie Zidi

GERMAN CAST

Central

Erik Schäffler

Shen

Antje von der Ahe

Tygan

Thomas Dehler

Advent Speaker

Renier Baaken

Councilman

Manfred Erdmann

Soldiers/Additional Voices

Achim Barrenstein
Andrea Dewell
Birte Siehling
Christoph Maasch
Dirk Harddegen
Gergana Muskalla
Gero Wachholz
Gisa Bergmann
Heiko Grauel
Julia Rothfuchs
Katalyn Bohn
Katrin Laksberg
Marco Reinbold
Michael Lucke
Nina Hecklau
Nora Johkosha
Oliver Schmitz
Peter Dischkow
Peter Wenke
Pirkko Cremer
Renier Baaken
Sabina Godec
Sandra Lühr
Sebastian Huther
Stefan Senf
Steffen Wilhelm
Tanja Landgraf
Tanja Lipinski

ITALIAN CAST

Central

Paolo Zanotti

Shen

Chiara Francese

Tygan

Silvio Pandolfi

Advent Speaker

Oliviero Corbetta

Councilman

Natale Ciravolo

Soldiers/Additional Voices

Alessandro Conte
Alessandro Germano
Alessandro Lussiana
Alessandro Testa
Alice Bertocchi
Alice Bongiorno
Beatrice Caggiula
Carlo Decio
Chiara Francese
Davide Fumagalli
Deborah Morese
Diego Baldoin
Domenico Brioschi
Eleni Molos
Elisa Schioli
Federico Palumeri
Francesca Perilli
Francesca Tretto
Gabriele Marchingiglio
Giovanna Avateneo
Giuliana Atepi
Jacopo Calatroni
Jenny De Cesarei
Katia Sorrentino
Luca Appetiti
Lucy Matera
Maura Marengi
Natale Ciravolo
Oliviero Corbetta
Rebecca Magri
Silvio Pandolfi
Sonia Colombo
Stefano Ferrari
Stefano Starna
Alessandro Testa
Francesca Tretto

SPANISH CAST

Central

Vicente Gil

Shen

Olga Velasco

Tygan

Adolfo Pastor

Advent Speaker

Carlos López Benedi

Councilman

Ángel Amorós

Soldiers/Additional Voices

Alfredo Martínez

Alma Naranjo

Ana Isabel Rodríguez

Ana Jiménez

Ana Plaza

Aranbxa Franco de Sarabia

Arturo López

Carlos López Benedi

David Blanco

Emma Cifuentes

Enrique Suárez

Gema Carballado

Javier Gámir

Juan Carlos Lozano

Juan Navarro

Juan Rueda

Marta Méndez

Marta Sáinz

Miguel Ángel Pérez

Olga Velasco

Ramón Reparaz

Roberto Cuadrado

Rosa Vivas

Salomé Larrucea

Salvador Serrano

Sergio Goicoechea

Silvia Salgado

Yolanda Pérez

UK CAST**Soldiers/Additional Voices**

Adam Howden

Alan Turkington

Beatriz Romily

Denise Gough

Kezia Burrows

Naomi McDonald

Russ Bain

Sandy Batchelor

Shane Taylor

Whitney Boyd

Motion Capture**Performers**

Ray Carbonel

Paul Ghiringhelli

Thomas Gorrebeeck

Lucas Hatton

Jamerson Johnson

Edward Kahana

Lyndsy Kail

Noah Lahat

Gary Neil

Danielle O'Dea

Lucas Okuma

Carlye Pollack

Allen Pontes

Dennis Ruel

Sari Sabella

VO RECORDING STUDIOS**Lime Studios****Dialog Recordist**

Tom Paolantonio

Producer

Susie Boyajan

Polarity Post Studio**Dialog Recordists**

Jerel Bromley

Miik Dinko

Jim Lively

VO EDITORS**Supervising****Dialogue Editor**

Dante Fazio

Additional Editors

Austin Krier

Garrett Montgomery M.P.S.E.

Rick Polanco

Stephen Selvaggio

Anthony Sorise

Robert Weiss

Music Composed by

Tim Wynn

Cinematic Sound Design -

Source Sound, Inc.

Sound Supervision

Charles Deenen

Tim Gedemer

Lead Sound Designer

Csaba Wagner

Dialog & Foley Supervision

Braden Parkes

Sound Editors

Paul Gorman

Mike Schapiro

Colin Hart

Ricardo Hernandez

Jim Schaefer

Travis Pratert

Bryan Jerden

Mixers

Tom Brewer

Charles Deenen

Concept Artwork -**Opus Artz****Concept Artists**

Chee Ming Wong

Bjorn Hurri

Alex Heath

Daniel Matthews

Felix Bauer-Schlichtegroll

Cinematic Production**Services - Waterproof****Studios Inc.****Director of Business****Development**

Carl Whiteside

Chief Technology Officer/**Chief Science Officer**

Martin Kumor

Chief Financial Officer

Albert Lim

Creative Director

Ian Fenton

Director

Matt Holdenried

Studio Producer

Jo'Sun Fu

Production Coordinator

Colin Davidson

CG Supervisor

Aaron Zacher

Rigging Lead

Arron Robinson

Senior Modeler

Max Wahyudi

Modelers

Bo Yeon Kwon

Manuel Armonio

Richard Trska

Senior Animator

Blake Piebenga

Animators

Richard Gillies

Kelly Starke

Alex Ushijima

Rob Yau

Lighting Lead

Max Wahyudi

Compositing and FX Lead

Winston Fan

Compositing Artist

Guillem Rovira

Unreal Engineers

Trent Atwood

David Cheung

Cinematic Production**Services - HALON**

Entertainment LLC

Cinematic Director

Daniel D. Gregoire

Supervisor

Ryan McCoy

Engine Specialists

Jason Choi

Youna Kang

Engine TD

Casey Christopher Benn

Cinematic Animators

Igor Choromanski

Andrew Moffett

Garrett O'Neal

Todd Patterson

Andrew Rose

Ruel Smith

Randy Wilson

Timothy Xenakis

Paolo Joel Ziemba

Motion Capture Actors

Richard Dorton

Alina Andrei

Comp Artist

Bryan Locantore

Modelers

Alex Chiles

Maggie Chung

Timothy C. Graybill

Christina Hall

Brian Magner

Storyboard Artist

Vania Astarti Arrifin

Concept Art

One Pixel Brush

Senior Producer

Patrice Avery

Producer

Richard Enriquez

Production Assistant

Taylor Finan

Additional Motion Capture**Facilities provided by**

Profile Studios

Additional Support**Additional Animation**

Scott Dossett

Additional Environment**Modeling**

Gameshastra Solutions

Cinematic Production**Services: Applied****Cinematics**

Mike O'Rourke

Jason Flynn

Additional Development:

The Workshop

Project Lead/Producer

Mike Luyties

Lead Programmer

Mark Domowicz

Lead Artist

Sunni Han

Code

Rick Matchett

Aaron Smith

Adam Smith

Yu Tak Ting

Bryan Topp

Chang You Wong

Art

Gary Huang

Brett Lo

Mario Wiechec

Paul Wu

PRODUCTION**Executive Producer**

Matt Stokes

Also For The Workshop**President/CEO**

Peter T. Akemann

General Manager

Christopher A. Busse

Chief Technical Officer

Charles Tolman

Head of Operations

Tiffany Tolman

Office Assistant

Andra Petru

SPECIAL THANKS

Strauss Zelnick

Karl Slatoff

Lainie Goldstein

Dan Emerson

Jordan Katz

David Cox

Steve Glickstein

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

Greg Gibson

Take-Two Legal Team

Ashish Popli

Chris McCown

David Boutry

Juan Chavez

Rajesh Joseph

Gaurav Singh

Alexander Raney

Barry Charleton

Mehmet Turan

Jon Titus

Gail Hamrick

Tony MacNeill

Chris Bigelow

Brooke Grabrian

Katie Nelson

Chris Burton

Christina Vu

Betsy Ross

Pete Anderson

Oliver Hall

Maria Zamaniego

Nicholas Bublitz

Nicole Hillenbrand

Danielle Williams

Gwendoline Oliviero

Ariel Owens-Barham

Kyra Simon

Visual Concepts

AGENCIES

Access Communications

Freddie Georges Production

Group

Kathy Lee-Fung

MODCo Media

Modus Operandi

Petrol

EINGESCHRÄNKTE SOFTWAREGARANTIE UND LIZENZVEREINBARUNG

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

„SOFTWARE“ BEINHÄLTET SÄMTLICHE MIT DIESER VEREINBARUNG ZUR VERFÜGBARKEIT GESTELLTE SOFTWARE, DIE BEGLEITENDEN BENUTZERHANDBÜCHER, VERPACKUNGEN UND SONSTIGEN SCHRIFTLICHEN, ELEKTRONISCHEN ODER ONLINE ZUR VERFÜGBARKEIT GESTELLTEN MATERIALIEN SOWIE SÄMTLICHE KOPIEN SOLCHER SOFTWARE UND/ODER MATERIALIEN.

DIE SOFTWARE WIRD LIZENSIERT, NICHT VERKAUFT, INDEM SIE DIESE SOFTWARE ODER DAS BEGLEITMATERIAL DIESER SOFTWARE ÖFFNEN, HERUNTERLADEN, INSTALLIEREN, KOPIEREN ODER AUF ANDERE WEISE VERWENDEN, AKZEPTIEREN SIE DIE VORLIEGENDE VEREINBARUNG MIT DER TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE INC. MIT SITZ IN DEN VEREINIGTEN STAATEN VON AMERIKA („LIZENZGEBER“) SOWIE DIE DATENSCHUTZERKLÄRUNG, EINZUSEHEN UNTER www.take2games.com/privacy, SOWIE DIE NUTZUNGSBEDINGUNGEN, EINZUSEHEN UNTER www.take2games.com/legal. DIESE EINVERSTÄNDNISERKLÄRUNG IST BINDEND.

BITTE LESEN SIE DIESE VEREINBARUNG SORGFÄLTIG DURCH. SIND SIE NICHT MIT ALLEN BEDINGUNGEN DIESER VEREINBARUNG EINVERSTANDEN, DÜRFEN SIE DIE SOFTWARE NICHT ÖFFNEN, HERUNTERLADEN, INSTALLIEREN, KOPIEREN ODER VERWENDEN.

LIZENZ

Vorbehaltlich der vorliegenden Vereinbarung und der damit verbundenen Bestimmungen und Bedingungen erteilt der Lizenzgeber Ihnen hiermit das nicht ausschließliche, nicht übertragbare, eingeschränkte und widerrufliche Recht und die nicht ausschließliche, nicht übertragbare, eingeschränkte und widerrufliche Lizenz, eine Kopie dieser Software für Ihren persönlichen, nicht-gewerblichen Gebrauch auf einer einzelnen Spieleplattform (z.B. Computer, Mobilgerät oder Spielkonsole) zum Gameplay zu nutzen, es sei denn, in der Softwareokumentation wird Anderweitiges ausdrücklich spezifiziert. Ihre Lizenzrechte unterliegen der Einhaltung der Bestimmungen und Bedingungen der vorliegenden Vereinbarung. Die Laufzeit der in dieser Vereinbarung enthaltenen Lizenz beginnt am dem Tag, an dem Sie die Software installieren oder anderweitig nutzen und endet, wenn Sie sich dieser Software entziehen bzw. wenn die Vereinbarung gekündigt wird, je nachdem, welcher Tag früher eintritt (siehe unten).

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

LIZENZBEDINGUNGEN

Sie verpflichten sich, Nachfolgendes zu unterlassen:

- die Software für gewerbliche Zwecke zu nutzen;
- die Software oder Kopien der Software, insbesondere virtuelle Gegenstände bzw. virtuelle Währung (wie nachstehend definiert), ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung des Lizenzgebers oder ohne dass dies ausdrücklich in der vorliegenden Vereinbarung festgelegt wurde zu verbreiten, zu verpacken, zu lizenzieren, zu verkaufen, zu vermieten, in eine konvertierbare Währung umzuwandeln oder sie anderweitig zu übertragen bzw. abzutreten;
- die Software oder Teile davon zu kopieren (abgesehen von dem in der vorliegenden Vereinbarung Vorgesehenen);
- eine Kopie der Software in einem Netzwerk zur Verfügung zu stellen, das die Nutzung oder das Herunterladen durch andere User ermöglicht; die Software in anderer Weise als in dieser Vereinbarung vorgesehen in einem Netzwerk, für den Online-Gebrauch oder auf mehr als einem Computer oder einer Spielkonsole zur selben Zeit zu nutzen oder zu installieren (oder dies Dritten zu erlauben);
- die Software auf ein Festplattenlaufwerk oder andere Speichermedien zu kopieren, um die Auflagen zu umgehen, die Software von der beigefügten CD-ROM oder DVD-ROM aus laufen zu lassen (dieses Verbot bezieht sich nicht auf komplette oder partielle Kopie, die eventuell durch die Software selbst als Teil des Installationsprozesses vorgenommen werden, um einen möglichst effizienten Ablauf zu gewährleisten);
- die Software in einem Computerspielcenter oder einer anderen standortbezogenen Lokalität zu nutzen oder kopieren, es sei denn, der Lizenzgeber bietet Ihnen eine separate Lizenzvereinbarung an, um die Software auch für die gewerbliche Nutzung zur Verfügung zu stellen; die Software ganz oder in Teilen zurückzuentwickeln (Reverse Engineering), sie zu zeigen, vorzuführen, zu dekompileieren oder zu disassemblieren, davon abgeleitete Werke herzustellen oder die Software in anderer Weise zu verändern;
- Eigentumsvermerke, Marken oder Etiketten auf oder in der Software zu entfernen oder zu verändern;
- einen anderen User in der Nutzung von Online-Features der Software einzuschränken bzw. ihn an der Nutzung zu hindern;
- zu cheaten bzw. ein unerlaubtes Robot- oder Spider- oder anderes Programm im Zusammenhang mit Online-Features der Software zu verwenden;
- gegen Bestimmungen, Bedingungen, Richtlinien, Lizenzen oder Verhaltensregeln für Online-Features der Software zu verstoßen;
- die Software in ein Land zu transportieren, zu exportieren oder zu re-exportieren (direkt oder indirekt), dem laut US-amerikanischen Exportgesetzen oder -vorschriften bzw. laut US-amerikanischen Wirtschaftssanktionen der Erhalt dieser Software untersagt ist oder in sonstiger Weise gegen Gesetze und Vorschriften des Landes (in ihrer jeweils geltenden Fassung) zu verstoßen, in dem Sie die Software bezogen haben.

ZUGRIFF AUF SONDERFEATURES UND/ODER DIENSTE INKL. DIGITALER KOPIEN: Um die Software zu aktivieren, auf digitale Kopien der Software zuzugreifen oder auf bestimmte freischaltbare, herunterladbare, Online- oder sonstige spezielle Inhalte, Dienste und/oder Funktionen (zusammenfassend „Sonderfeatures“) zu erhalten, kann es nötig sein, Software herunterzuladen, eine Seriennummer zum einmaligen Gebrauch einzulösen, die Software zu registrieren, Mitglied bei Diensten von Drittanbietern und/oder bei einem Dienst des Lizenzgebers zu sein (und sich mit den entsprechenden Bestimmungen und Richtlinien einverstanden zu erklären). Der Zugang zu Sonderfeatures ist auf ein einzelnes Benutzerkonto (wie nachstehend definiert) pro Seriennummer beschränkt. Der Zugang zu Sonderfeatures kann nicht übertragen, verkauft, verpackt, lizenziert, vermietet, in konvertierbare virtuelle Währung konvertiert oder von einem anderen User erneut registriert werden, sofern dies nicht ausdrücklich anderweitig festgelegt ist. Die Bestimmungen dieses Paragraphen haben Vorrang vor allen anderen Bestimmungen und Bedingungen der vorliegenden Vereinbarung.

ÜBERTRAGUNG DER LIZENZ EINER ZU VOR GEZEICHNETEN KOPIE: Sie sind berechtigt, die gesamte physische Kopie von zuvor gespeicherter Software samt Begleitmaterial dauerhaft an eine andere Person übertragen, sofern Sie keine Kopien (einschließlich Archiv- oder Sicherungskopien) der Software und des Begleitmaterials oder von Teilen bzw. Elementen davon zurückbehalten und sofern der Empfänger sich mit dem Inhalt dieser Vereinbarung einverstanden erklärt. Die Übertragung der Lizenz dieser zuvor gespeicherten Kopie kann von Ihnen möglicherweise verlangen, dass Sie spezielle Schritte gemäß dem in der Softwareokumentation festgelegten unternehmen. Sie dürfen keine virtuellen Gegenstände bzw. virtuelle Währung übertragen, verkaufen, verpacken, lizenzieren, vermieten oder in eine konvertierbare virtuelle Währung konvertieren, sofern in dieser Vereinbarung nicht ausdrücklich anderweitig festgelegt oder sofern nicht die vorherige schriftliche Zustimmung des Lizenzgebers vorliegt. Sonderfeatures, einschließlich Inhalte, die ohne Seriennummer zum einmaligen Gebrauch nicht verfügbar sind, sind unter keinen Umständen auf andere Personen übertragbar. Sonderfeatures funktionieren eventuell nicht mehr, wenn die Originalinstallationskopie

gelöscht wird oder die zuvor gespeicherte Kopie dem User nicht mehr zur Verfügung steht. Die Software ist ausschließlich zum privaten Gebrauch bestimmt. UNBESCHADET DES VORSTEHENDEN DÜRFEN SIE KEINE PRE-RELEASE-KOPIEN DER SOFTWARE AUF ANDERE ÜBERTRAGEN.

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

DURCH DEN NUTZER GESCHAFFENE INHALTE: Die Software ermöglicht Ihnen eventuell, selber Inhalte zu schaffen, insbesondere Gameplay-Karten, Szenarios, Screenshots, Autodesigns, Objekte oder Videos Ihres Spiels. Im Austausch gegen die Nutzung der Software und soweit Ihre Beiträge durch die Nutzung der Software urheberrechtliche Ansprüche begründen, erteilen Sie hiermit dem Lizenzgeber das ausschließliche, zeitlich unbegrenzte, unwiderrufliche, voll übertragbare und unterlizenzierbare, weltweite Recht und die ausschließliche, zeitlich unbegrenzte, unwiderrufliche, voll übertragbare und unterlizenzierbare, weltweite Lizenz, Ihre Beiträge in jedweder Weise und für jedweden Zweck im Zusammenhang mit der Software und verwandten Waren und Dienstleistungen zu nutzen, insbesondere das Recht zu vervielfältigen, zu kopieren, anzupassen, zu ändern, vorzuführen, auszustellen, zu veröffentlichen, auszustrahlen, zu übertragen oder anderweitig der Öffentlichkeit zu bekannt zu machen, unabhängig ob mit heute bekannten oder unbekanntem Mitteln, und Ihre Beiträge ohne Ankündigung oder Vergütung Ihnen gegenüber für die gesamte Zeit des Schutzes, der durch die geltenden Gesetze und internationalen Übereinkommen für geistige Eigentumsrechte gewährt wird, zu verbreiten. Sie verzichten hiermit und erheben niemals Anspruch auf alle moralischen Rechte in Bezug auf Urheberrecht, Veröffentlichung, Ansehen und Zuschreibungen in Bezug auf die Nutzung und den Genuss dieser Inhalte durch den Lizenzgeber sowie durch andere Spieler im Zusammenhang mit der Software und verwandten Waren und Dienstleistungen gemäß der geltenden Gesetzgebung. Die Gewährung dieser Lizenz an den Lizenzgeber und der Verzicht auf Urheberpersönlichkeitsrechte bestehen auch nach der Beendigung der vorliegenden Vereinbarung weiterhin.

INTERNETANSCHLUSS: Die Software erfordert möglicherweise einen Internetanschluss, um auf die Internet-basierten Features zuzugreifen, die Software zu authentifizieren oder um andere Funktionen durchzuführen.

BENUTZERKONTEN: Um die Software oder ein Software-Feature zu benutzen oder um sicherzustellen, dass bestimmte Funktionen ordnungsgemäß laufen, benötigen Sie eventuell ein gültiges und aktives Konto bei einem Online-Dienstleister, z. B. bei einer Spielplattform oder einem sozialen Netzwerk eines Drittanbieters („Drittanbieter-Konto“), oder beim Lizenzgeber bzw. einem mit dem Lizenzgeber verbundenen Unternehmen, wie in der Softwaredokumentation dargelegt. Wenn Sie derartige Konten nicht unterhalten, ist es möglich, dass bestimmte Features der Software nicht ordnungsgemäß funktionieren oder aufhören zu funktionieren. Für die Software kann es auch notwendig sein, dass Sie ein software-spezifisches Benutzerkonto beim Lizenzgeber oder bei einem mit dem Lizenzgeber verbundenen Unternehmen einrichten („Benutzerkonto“) einrichten, um auf die Software, ihre Funktionen und Features zugreifen zu können. Das Login Ihres Benutzerkontos kann auch mit einem Drittanbieter-Konto verbunden sein. Sie haften für jegliche Nutzung sowie für die Sicherheit Ihres Benutzerkontos und aller Drittanbieter-Konten, die Sie verwenden, um auf die Software zuzugreifen und diese zu nutzen.

Virtuelle Währung und virtuelle Gegenstände

Wenn die Software Ihnen gestattet, eine Lizenz für die Nutzung einer virtuellen Währung und virtueller Gegenstände zu kaufen bzw. sich diese durch Spielaktivitäten zu verdienen, finden die folgenden zusätzlichen Bedingungen in diesem Absatz Verwendung.

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

Virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände haben keinen Gegenwert in wirklicher Währung und gelten nicht als Ersatz für eine wirkliche Währung. Sie bestätigen und erklären, dass der Lizenzgeber jederzeit eine Überprüfung vornehmen bzw. Maßnahmen ergreifen kann, welche sich auf den angenommenen Wert oder den Kaufpreis von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen auswirken, sofern ihm dies durch geltendes Recht nicht untersagt ist. Für virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände entstehen keine Gebühren für eine Nicht-Nutzung, vorausgesetzt jedoch, dass die hiermit für virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände erteilte Lizenz in Übereinstimmung mit den Bedingungen dieser Vereinbarung und der Software-Dokumentation endet, wenn der Lizenzgeber die Software nicht mehr bereitstellt, oder diese Vereinbarung anderweitig beendet wird. Der Lizenzgeber behält sich das Recht vor, nach seinem alleinigen Ermessen Gebühren für das Recht auf Zugang zu oder Nutzung von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen zu berechnen und/oder der Lizenzgeber kann virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände entgeltlich oder unentgeltlich vertreiben.

VERDIENEN ODER ERWERB VON VIRTUELLER WÄHRUNG UND VIRTUELLEN GEGENSTÄNDEN: Die Software kann Ihnen die Möglichkeit bieten, virtuelle Währung zu kaufen oder virtuelle Währung vom Lizenzgeber als Gegenleistung für den Abschluss bestimmter Tätigkeiten bzw. Leistungen innerhalb der Software zu verdienen. Der Lizenzgeber kann z. B. den Nutzern einen bestimmten Betrag in virtueller Währung oder einen bestimmten virtuellen Gegenstand nach Abschluss einer spielerischen Aktivität gewähren, wie etwa beim Erreichen eines neuen Levels innerhalb der Software, beim Abschluss einer Spieldaufgabe oder bei der Erstellung von Nutzerinhalten. Erlangte virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände werden Ihrem Benutzerkonto gutgeschrieben. Der Erwerb von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen ist nur innerhalb der Software oder über vom Lizenzgeber autorisierte Benutzerplattformen, Dritt-Online-Anbieter, App-Stores oder andere Stores (nachfolgend als „Software-Store“ bezeichnet) möglich. Kauf und Nutzung spielerischer Gegenstände und Währungen über einen Software-Store unterliegen den jeweiligen Geschäftsbedingungen des Software-Stores, insbesondere den Nutzungsbedingungen und der Nutzervereinbarung. Dieser Online-Dienst wurde durch den Software-Store an Sie unterlizenziiert. Der Lizenzgeber kann Ermäßigungen oder Sonderangebote für den Kauf von virtueller Währung anbieten und kann solche Ermäßigungen und Sonderangebote jederzeit und ohne Vorankündigung ändern oder absetzen. Nach Abschluss eines autorisierten Kaufs von virtueller Währung in einem Software-Store wird der Betrag an gekaufter virtueller Währung Ihrem Benutzerkonto gutgeschrieben. Der Lizenzgeber setzt einen maximalen Betrag an virtueller Währung fest, den Sie pro Geschäftsvorgang und/oder pro Tag kaufen können, wobei dieser Maximalbetrag je nach zugehöriger Software unterschiedlich sein kann. Der Lizenzgeber kann nach seinem alleinigen Ermessen zusätzliche Einschränkungen hinsichtlich des Betrags an von Ihnen gekaufter oder genutzter virtueller Währung, hinsichtlich ihrer Nutzung von virtueller Währung und hinsichtlich des maximalen Guthabens an virtueller Währung, das Ihrem Benutzerkonto gutgeschrieben werden kann, festlegen. Sie haften allein für jeden Kauf von virtueller Währung, der über Ihr Benutzerkonto getätigt wird, unabhängig davon, ob der Kauf von Ihnen autorisiert wurde oder nicht.

BERECHNUNG DES SPIELGUTHABENS: Sie können in Ihrem Benutzerkonto die virtuelle Währung/die virtuellen Gegenstände, die Ihnen zur Verfügung stehen, einsehen und darauf zugreifen, wenn Sie bei Ihrem Benutzerkonto angemeldet sind. Der Lizenzgeber behält sich das Recht vor, nach alleinigem Ermessen sämtliche Kalkulationen zu virtueller Währung/virtuellen Gegenständen in Ihrem Benutzerkonto vorzunehmen. Der Lizenzgeber behält sich weiterhin das Recht

vor, nach alleinigem Ermessen den Betrag an virtueller Wahrung zu ermitteln, die im Zusammenhang mit Ihrem Kauf von virtuellen Gegenstanden oder zu anderen Zwecken Ihrem Benutzerkonto gutgeschrieben oder von diesem abgebucht werden, und festzulegen, wie diese Vorgange abgewickelt werden. Wahrend der Lizenzgeber bemuhmt ist, alle diese Berechnungen auf einheitliche und angemessene Art und Weise durchzufuhren, erkennen Sie hiermit an und erklaren sich damit einverstanden, dass die Feststellungen des Lizenzgebers hinsichtlich verfugbarer virtueller Wahrung/verfugbarer virtueller Gegenstande auf Ihrem Benutzerkonto endgultig sind, sofern Sie dem Lizenzgeber nicht Belege vorlegen konnen, dass diese Berechnung absichtlich inkorrekt war oder ist.

VERWENDUNG VIRTUELLER WAHRUNG UND VIRTUELLER GEGENSTANDE: Der Spieler kann gekaufte virtuelle Wahrung/gekauften virtuelle Gegenstande im Verlauf des Spiels in bereinstimmung mit den Spielregeln fur Wahrung und Gegenstande, (die je nach zugehoriger Software unterschiedlich sein konnen) aufbrauchen oder verlieren. Virtuelle Wahrung/virtuelle Gegenstande durfen nur innerhalb der Software verwendet werden und der Lizenzgeber kann nach alleinigem Ermessen die Verwendung von virtueller Wahrung/virtuellen Gegenstanden auf ein einziges Spiel begrenzen. Die zugelassene Verwendung und zugelassene Zwecke von virtueller Wahrung/virtuellen Gegenstanden konnen jederzeit geandert werden. Ihre laut Ihrem Benutzerkonto verfugbare virtuelle Wahrung/verfugbaren virtuellen Gegenstande verringern sich jedes Mal, wenn Sie virtuelle Wahrung/virtuelle Gegenstande innerhalb der Software verwenden. Die Nutzung von virtueller Wahrung/virtuellen Gegenstanden entspricht einer Forderung und einer Abhebung von dem auf Ihrem Benutzerkonto verfugbaren Guthaben an virtueller Wahrung/virtuellen Gegenstanden. Sie mussen ber ausreichend virtuelle Wahrung/virtuelle Gegenstande auf Ihrem Benutzerkonto verfugen, um eine Transaktion innerhalb der Software abzuschlieen zu konnen. Virtuelle Wahrung/virtuelle Gegenstande in Ihrem Benutzerkonto konnen ohne vorherige Ankundigung bei Eintritt bestimmter Ereignisse im Zusammenhang mit Ihrer Verwendung der Software von Ihrem Benutzerkonto abgebogen werden: Sie konnen z. B. virtuelle Wahrung oder virtuelle Gegenstande verlieren, wenn Sie ein Spiel verlieren oder Ihre Spielfigur stirbt. Sie haften fur jede Verwendung der virtuellen Wahrung/virtuellen Gegenstande, die ber Ihr Benutzerkonto vorgenommen wird, unabhangig davon, ob von Ihnen autorisiert oder nicht. Sie sind verpflichtet den Lizenzgeber unverzuglich benachrichtigen, wenn Sie eine ber Ihr Benutzerkonto vorgenommene unbefugte Verwendung von virtueller Wahrung/virtuellen Gegenstanden feststellen, indem Sie eine Support-Anfrage an www.take2games.com/support richten.

NICHTEINLOSBARKEIT: Virtuelle Wahrung und virtuelle Gegenstande konnen nur gegen spielinterne Gegenstande oder Dienstleistungen eingelost werden. Sie durfen zu keinem Zeitpunkt verkauft, verpachtet, lizenziert, vermietet bzw. in eine konvertierbare virtuelle Wahrung umgewandelt werden. Virtuelle Wahrung und virtuelle Gegenstande konnen zu keinem Zeitpunkt beim Lizenzgeber oder einer anderen naturlichen oder juristischen Person gegen einen Geldbetrag oder Geldwert bzw. gegen andere Gegenstande eingelost werden, sofern in dieser Vereinbarung nicht ausdrucklich anderweitig festgelegt oder auf andere Weise durch geltendes Recht gefordert. Virtuelle Wahrung und virtuelle Gegenstande haben keinen Barwert. Weder der Lizenzgeber noch eine andere naturliche oder juristische Person ist auf irgendeine Art verpflichtet, virtuelle Wahrung bzw. virtuelle Gegenstande in einen Gegenwert umzutauschen, insbesondere in echte Wahrungen.

KEINE RUCKERSTATTUNG: Alle Kaufe von virtueller Wahrung und virtuellen Gegenstanden sind endgultig und unter keinen Umstanden erstattungsfahig, bertragbar oder umtauschbar. Falls nicht durch geltendes Recht verboten, ist der Lizenzgeber uneingeschrankt berechtigt, diese virtuelle Wahrung/virtuellen Gegenstande in seinem alleinigen Ermessen zu verwalten, zu regulieren, zu kontrollieren, abzuandern, auszusetzen und/oder zu eliminieren. Der Lizenzgeber haftet weder Ihnen gegenuber noch anderen Person gegenuber fur die Ausubung dieser Rechte.

KEINE BERTRAGUNG: Die bertragung, der Handel, der Verkauf oder der Tausch von virtueller Wahrung/virtuellen Gegenstanden an eine Person auf anderem Wege als im Spielverlauf innerhalb der Software wie ausdrucklich vom Lizenzgeber genehmigt („Nicht genehmigte Transaktionen“), insbesondere an andere Nutzer der Software, sind vom Lizenzgeber nicht gestattet und streng verboten. Der Lizenzgeber behalt sich das Recht vor, nach alleinigem Ermessen Ihr Benutzerkonto und Ihre virtuelle Wahrung/virtuellen Gegenstande zu kundigen, auszusetzen oder zu modifizieren und diese Vereinbarung zu kundigen, wenn Sie sich an nicht genehmigten Transaktionen beteiligen, sie fordern oder anfordern. Alle Nutzer, die an solchen Aktivitaten teilnehmen, tun dies auf eigene Gefahr und erklaren sich hiermit damit einverstanden, den Lizenzgeber, seine Partner, Lizenzgeber, verbundenen Unternehmen, Auftragnehmer, leitenden Angestellten, Geschaftsfuhrer, Mitarbeiter und Vertreter freizustellen von allen Schaden, Verlusten und Aufwendungen, die direkt oder indirekt durch solche Aktivitaten verursacht wurden. Sie erkennen hiermit an, dass der Lizenzgeber vom jeweiligen Software-Store verlangen kann, alle nicht genehmigten Transaktionen – unabhangig vom Zeitpunkt (ob vergangen oder bevorstehend) der nicht genehmigten Transaktion – zu verhindern, auszusetzen, zu beenden, zu unterbrechen oder ruckgangig zu machen, wenn er einen Verdacht hat auf oder Beweise fur Betrug, Verstoe gegen diese Vereinbarung, Verstoe gegen geltendes Recht bzw. geltende Vorschriften oder vorsatzliche Handlungen, die in irgendeiner Weise das Ziel oder die Auswirkung bzw. die mogliche Auswirkung haben, einen Eingriff in den Betrieb der Software vorzunehmen. Wenn wir glauben oder Grund zu der Annahme haben, dass Sie an einer nicht genehmigten Transaktion beteiligt sind, erklaren Sie sich ferner damit einverstanden, dass der Lizenzgeber nach seinem alleinigen Ermessen Ihren Zugriff auf die auf Ihrem Benutzerkonto verfugbare virtuelle Gegenstande/verfugbaren virtuellen Gegenstande einschranken kann oder Ihr Benutzerkonto sowie Ihren Anspruch auf virtuelle Wahrung/virtuelle Gegenstande und andere Gegenstande im Zusammenhang mit Ihrem Benutzerkonto kundigen oder aussetzen kann.

STANDORT: Die virtuelle Wahrung ist nur fur Kunden an bestimmten Standorten verfugbar. Sie konnen keine virtuelle Wahrung kaufen oder verwenden, wenn Sie sich nicht an einem anerkannten Standort befinden.

BEDINGUNGEN DER SOFTWARE-STORES

Diese Vereinbarung und die Bereitstellung der Software durch die Software-Stores (einschlielich des Kaufs von virtueller Wahrung/virtuellen Gegenstanden) unterliegen den zusatzlichen Bedingungen, die vom jeweiligen Software-Store festgelegt oder verlangt werden, und alle solche anwendbaren Bedingungen werden durch diese Bezugnahme zum Bestandteil dieser Vereinbarung. Der Lizenzgeber ist nicht verantwortlich und haftet nicht fur Kreditkarten- oder Bankgebuhren oder sonstige Gebuhren oder Belastungen im Zusammenhang mit Ihren Kauftransaktionen innerhalb der Software oder ber einen Software-Store. Alle derartigen Transaktionen werden durch den Software-Store und nicht durch den Lizenzgeber abgewickelt. Der Lizenzgeber lehnt jegliche Haftung fur solche Transaktionen ausdrucklich ab und Sie erklaren sich hiermit damit einverstanden, dass Ihr einziges Rechtsmittel in Bezug auf diese Transaktionen Ihnen ber und durch den betreffenden Software-Store zusteht.

Diese Vereinbarung wird ausschlielich zwischen Ihnen und dem Lizenzgeber getroffen, nicht mit einem Software-Store. Sie erkennen an, dass der Software-Store nicht verpflichtet ist, Wartungs- oder Supportdienste in Verbindung mit der Software zu leisten. Mit Ausnahme des Vorgenannten und soweit gesetzlich zulassig hat der Software-Store keinerlei sonstige Gewahrleistungspflicht in Bezug auf die Software. Jegliche Anspruche in Verbindung mit der Software bezuglich Produkthaftung, einer Nichteinhaltung anwendbarer gesetzlicher oder rechtlicher Anforderungen, Anspruche nach Verbraucherschutz- oder ahnlichen Gesetzen oder Anspruche wegen Verstoen gegen das Urheberrecht werden durch diese Vereinbarung geregelt und fallen nicht in den Verantwortungsbereich des Software-Stores. Sie sind an die Nutzungsbedingungen sowie an samtliche anderen anwendbaren Bestimmungen des Software-Stores gebunden. Die Lizenz an der Software ist nicht bertragbar und ist nur zur Nutzung der Software auf einem geeigneten Gerat vorgesehen, das sich in Ihrem Besitz oder Ihrer Verfugungsgewalt befindet. Sie versichern, dass Sie sich nicht in einem Land oder geografischen Gebiet unter US-amerikanischen Embargo befinden und nicht auf der Liste der „Specially Designated Nationals“ des US-amerikanischen Finanzministeriums bzw. der Liste der „Denied Persons“ oder der „Entity List“ des US-amerikanischen Wirtschaftsministeriums gefuhrt werden. Die Software-Stores sind anspruchsberechtigte Drittpartei dieser Vereinbarung und sind dazu berechtigt, diese Vereinbarung gegen Sie geltend zu machen.

DATENSAMMLUNG UND -NUTZUNG

Durch das Installieren und Verwenden der Software erklaren Sie Ihr Einverstandnis mit den Bedingungen ber die Erfassung und Nutzung von Daten wie im diesem Absatz und der Datenschutzerklarung des Lizenzgebers beschrieben, insbesondere (sofern zutreffend) (i) mit der Weitergabe von personenbezogenen Daten und anderen Daten an den Lizenzgeber, seine verbundenen Unternehmen, Verkaufer und Geschaftspartner sowie an bestimmte weitere Dritte, wie zum Beispiel Regierungsbehörden in den USA und in anderen Landern auerhalb Europas bzw. auerhalb Ihres Heimatlandes, insbesondere in Landern, in denen eventuell niedrigere Datenschutzstandards vorherrschen; (ii) mit der Veroffentlichung Ihrer Daten, z. B. mit der Identifizierung Ihrer durch den Nutzer geschaffenen Inhalte oder der Anzeige Ihrer Punktzahl, Ihres Bestenlistenrangs, Ihrer Erfolge und anderer Gameplay-Daten auf Webseiten und anderen Plattformen; (iii) mit der Weitergabe Ihrer Gameplay-Daten an Hardware-Hersteller, Plattform-Hosts und Marketingpartner des Lizenzgebers; und (iv) mit anderen Verwendungen und Offenlegungen Ihrer personenbezogenen Daten oder anderen Daten gema der oben genannten Datenschutzerklarung in der jeweils geltenden Fassung. Wenn Sie nicht mochten, dass Ihre Daten auf diese Weise genutzt oder geteilt werden, sollten Sie die Software nicht benutzen.

Für alle datenschutzrechtlichen Probleme, einschließlich im Zusammenhang mit der Erfassung, Verwendung, Offenlegung und Weitergabe Ihrer persönlichen Daten und anderer Informationen, hat die Datenschutzerklärung unter www.take2games.com/privacy in der jeweils geltenden Fassung Vorrang vor allen anderen in dieser Vereinbarung gemachten Aussagen.

GEWÄHRLEISTUNG

BEGRENZTE Gewährleistung: Der Lizenzgeber garantiert Ihnen (wenn Sie der ursprüngliche Käufer sind, jedoch nicht, wenn Sie die vorab aufgezeichnete Software und begleitende Dokumentation vom ursprünglichen Käufer übertragen erhalten haben), dass das ursprüngliche, die Software enthaltene Speichermedium in Bezug auf Material und Verarbeitung unter normalen Nutzungs- und Betriebsbedingungen für die Dauer von 90 Tagen ab dem Kaufdatum frei von Mängeln ist. Der Lizenzgeber garantiert Ihnen, dass die Software mit einem persönlichen Computer kompatibel ist, der den Mindest-Systemanforderungen der Software-Dokumentation entspricht, oder dass sie durch den Spielkonsolenhersteller als kompatibel mit der Spielkonsole, für die sie veröffentlicht wurde, erklärt worden ist. Aufgrund von Schwankungen in Bezug auf Hardware, Software, Internet-Verbindungen und individuelle Nutzung übernimmt der Lizenzgeber keine Garantie für die Leistungsfähigkeit der Software auf Ihrem individuellen Computer oder Ihrer persönlichen Spielkonsole.

Der Lizenzgeber haftet Ihnen gegenüber nicht gegen Störungen bei der Nutzung der Software, oder dass die Software Ihren Anforderungen entspricht; er haftet auch nicht dafür, dass der Betrieb der Software ununterbrochen oder fehlerfrei ist; oder dass die Software mit der Software oder Hardware von Drittanbietern kompatibel ist; oder dass etwaige Fehler in der Software behoben werden. Eine mündliche oder schriftliche Beratung durch den Lizenzgeber oder einen autorisierten Vertreter stellt keine Garantie dar. Da einige Länder den Ausschluss oder die Begrenzung der impliziten Gewährleistung oder die Einschränkung der gesetzlichen Rechte des Verbrauchers nicht zulassen, kann es sein, dass einige oder alle der oben genannten Ausnahmen und Einschränkungen nicht auf Sie zutreffen.

Wenn Sie aus irgendeinem Grund einen Mangel im Speichermedium oder in der Software während der Garantiezeit entdecken, verpflichtet sich der Lizenzgeber, jede für mangelhaft befundene Software innerhalb der Garantiezeit kostenlos zu ersetzen, solange die Software vom Lizenzgeber noch hergestellt wird. Wenn die Software nicht mehr verfügbar ist, behält sich der Lizenzgeber das Recht vor, sie durch eine ähnliche Software von gleichem oder höherem Wert zu ersetzen. Diese Garantie gilt nur für das Speichermedium und die Software, wie sie ursprünglich vom Lizenzgeber zur Verfügung gestellt worden sind, und gilt nicht für den normalen Verschleiß. Diese Garantie gilt nicht und erlischt, wenn der Mangel durch Missbrauch, unsachgemäßen Gebrauch oder Vernachlässigung entstanden ist. Jede gesetzlich vorgeschriebene implizite Gewährleistung ist ausdrücklich auf die vorstehend beschriebene 90-Tage-Frist beschränkt.

Falls vorstehend nichts Gegenteiliges festgelegt wurde, gilt diese Gewährleistung anstelle sämtlicher anderer Gewährleistungen, unbeschadet ob mündlich oder schriftlich, ausdrücklich oder stillschweigend, einschließlich aller anderen Zusicherungen in Bezug auf die allgemeine Gebrauchstauglichkeit, Tauglichkeit für einen bestimmten Zweck oder der Nichtverletzung von Rechten. Keine anderen Gewährleistungen jeglicher Art sollen für den Lizenzgeber verbindlich sein.

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

HAFTUNGSFREISTELLUNG

Sie sind damit einverstanden, den Lizenzgeber, seine Partner, Lizenzgeber, verbundenen Unternehmen, Auftragnehmer, leitenden Angestellten, Direktoren, Mitarbeiter und Vertreter im Zusammenhang mit allen Schäden, Verlusten und Aufwendungen freizustellen, die direkt oder indirekt aufgrund Ihrer Handlungen oder Unterlassungen bei der Nutzung der Software gemäß den Bedingungen der Vereinbarung entstanden sind.

IN KEINEM FALL HAFTET DER LIZENZGEBER FÜR BESONDERE, NEBEN-, ODER FOLGESCHÄDEN, DIE AUS DEM EIGENTUM, DER NUTZUNG ODER DER FEHLERHAFTKEIT DER SOFTWARE ENTSTANDEN SIND, INSBESONDERE SCHÄDEN AN EIGENTUM, VERLUST DES FIRMENWERTS (GOODWILL), COMPUTERFEHLFUNKTION, UND SOWEIT GESETZLICH ZULÄSSIG, PERSONENSCHÄDEN, SACHSCHADEN, ENTGANGENE GEWINNE ODER STRAFSCHADEN ERSATZ AUS IRGENDWELCHEN KLAGEANSPRÜCHEN AUFGRUND VON ODER IM ZUSAMMENHANG MIT DIESER VEREINBARUNG ODER DER SOFTWARE, GLEICH OB VERTRAGSRECHTLICH (INSBESONDERE DURCH FAHRLÄSSIGKEIT), DELIKTRECHTLICH ODER AUF ANDERE ART BEGRÜNDET, GLEICH OB DER LIZENZGEBER AUF DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN HINGEWIESEN WORDEN IST ODER NICHT. DIE HAFTUNG DES LIZENZGEBERS FÜR ALLE SCHÄDEN ÜBERSCHREITET (SOWEIT GESETZLICH ZULÄSSIG) IN KEINEM FALL DEN VON IHNEN FÜR DIE SOFTWARE BEZAHLTEN TATSÄCHLICHEN PREIS.

IN KEINEM FALL LIEGT DIE GESAMTHAFTUNG DES LIZENZGEBERS FÜR FORDERUNGEN IM ZUSAMMENHANG MIT DAVORLIEGENDEN VEREINBARUNG, UNBESCHADET DER EINGESETZTEN KLAGEFORM, JEMALS ÜBER DEN VON IHNEN IN DEN VORANGEGANGENEN ZWÖLF (12) MONATEN IM ZUSAMMENHANG MIT DER SOFTWARE AN DEN LIZENZGEBER BEZAHLTEN GEBÜHREN BEZIEHUNGSWEISE ÜBER EINEM BETRAG VON US \$ 200 – JE NACHDEM, WELCHER BETRAG DER HÖHERE IST.

DA EINIGE STAATEN/LÄNDER KEINE EINSCHRÄNKUNGEN IN BEZUG AUF DIE DAUER EINER STILLSCHWEIGENDEN GEWÄHRLEISTUNG UND/ ODER KEINEN AUSSCHLUSS DER HAFTUNG NEBEN- ODER FOLGESCHÄDEN, TOD ODER PERSONENSCHÄDEN DURCH FAHRLÄSSIGKEIT, BETRUG ODER VORSÄTZLICHE SCHÄDIGUNG ZULASSEN, GELTEN DIESE BEGRENZUNGEN BZW. AUSSCHLÜSSE WIE ALLE SICH ANDERWEITIG AUS DER VORSTEHENDEN FREISTELLUNG ERGEBENDEN AUSSCHLÜSSE ODER BEGRENZUNGEN MÖGLICHERWEISE NICHT FÜR SIE. DIESE GARANTIE GILT NUR IN DEM UMFANG NICHT, IN DEM EIN INDIVIDUELLE BESTIMMUNG DIESER GARANTIE DURCH EIN BUNDESSTAATLICHES, STAATLICHES ODER KOMMUNALES GESETZ UNTERSAGT WIRD, DESSEN FOLGEN UNAUSWEICHLICH SIND. DIESE GARANTIE VERLEIHT IHNEN BESTIMMTE RECHTE; ES KÖNNEN IHNEN AUCH ANDERE RECHTE ZUSTEHEN, DIE VON GERICHTSBARKEIT ZU GERICHTSBARKEIT UNTERSCHIEDLICH SIND.

WIR WOLLEN UND KÖNNEN DEN FLOW VON DATEN ZU ODER VON UNSEREM NETZWERK UND ANDEREN TEILEN DES INTERNET, DRAHTLOSEN NETZWERKEN, ODER ANDEREN NETZWERKEN VON DRITTBETRIEBERN NICHT KONTROLLIEREN. DIESER STROM HÄNGT ZU EINEM GROSSEN TEIL VON DER LEISTUNG DES INTERNETS UND DER DURCH DRITTE ANGEBOTENEN UND KONTROLLIERTEN DRAHTLOSEN DIENSTE AB. ES KANN VORKOMMEN, DASS HANDLUNGEN ODER UNTERLASSUNGEN DIESER DRITTEN IHRE VERBINDUNG ZUM INTERNET, ZU DEN DRAHTLOSEN DIENSTEN ODER ZU TEILEN DAVON BEEINTRÄCHTIGEN ODER STÖREN. WIR KÖNNEN NICHT GARANTIEREN, DASS SOLCHE EREIGNISSE NICHT AUFTRETEN. WIR ÜBERNEHMEN DAHER KEINE GARANTIE IM ZUSAMMENHANG MIT HANDLUNGEN UND UNTERLASSUNGEN DRITTER, DIE IHRE VERBINDUNG ZUM INTERNET, ZU DEN DRAHTLOSEN DIENSTEN ODER ZU TEILEN DAVON ODER DIE VERWENDUNG DER SOFTWARE UND DER BEGLEITENDEN LEISTUNGEN UND PRODUKTE BEEINTRÄCHTIGEN ODER STÖREN KÖNNTEN.

BEENDIGUNG

Diese Vereinbarung bleibt in Kraft, bis Sie oder der Lizenzgeber sie kündigt. Diese Vereinbarung endet automatisch, wenn der Lizenzgeber den Betrieb der Software-Server einstellt (für ausschließlich online betriebene Spiele), wenn der Lizenzgeber feststellt oder glaubt, dass Ihre Nutzung der Software Betrug, Geldwäsche oder eine andere illegale Aktivität beinhaltet, oder wenn Sie die Bedingungen dieser Vereinbarung nicht einhalten, insbesondere die vorstehenden Lizenzbedingungen. Sie können diese Vereinbarung jederzeit kündigen, indem Sie (i) den Lizenzgeber über die in den Nutzungsbedingungen festgelegte Methode bitten, Ihr Benutzerkonto, mit welchem Sie Zugriff auf die Software haben und diese verwenden, zu kündigen und zu löschen; oder indem Sie (ii) alle Kopien der Software in Ihrem Besitz, Ihrer Verwahrung oder unter Ihrer Kontrolle zerstören und/oder löschen. Das Löschen der Software von Ihrer Spiel-Plattform löscht nicht die Ihrem Benutzerkonto zugeordneten Informationen, einschließlich der Ihrem Benutzerkonto zugeordneten virtuellen Währung und virtuellen Gegenstände. Wenn Sie die Software mit dem gleichen Benutzerkonto neu installieren, können Sie immer noch Zugriff auf Ihre vorherigen Kontodaten haben, einschließlich der Ihrem Benutzerkonto zugeordneten virtuellen Währung und virtuellen Gegenstände. Wenn Ihr Benutzerkonto bei Beendigung dieser Vereinbarung aus irgendeinem Grund gelöscht wird, werden jedoch, soweit es das geltende Recht nicht ausdrücklich verbietet, die Ihrem Benutzerkonto zugeordneten virtuellen Gegenstände und virtuelle Währung ebenfalls gelöscht und Sie können die Software sowie die Ihrem Benutzerkonto zugeordneten virtuelle Währung und virtuellen Gegenstände dann nicht mehr nutzen. Bei Kündigung dieser Vereinbarung aufgrund einer Verletzung derselben ihrerseits, kann der Lizenzgeber Ihnen verbieten, sich erneut anzumelden oder erneut Zugriff auf die Software zu erhalten. Nach Beendigung dieser Vereinbarung müssen Sie alle physischen Kopien der Software zerstören oder dem Lizenzgeber zurückgeben sowie alle sonstigen Kopien der Software, die dazugehörige Dokumentation, Begleitmaterialien sowie sämtliche Komponenten der Software dauerhaft zerstören, die sich in Ihrem Besitz oder Ihrer Verfügungsgewalt befinden, einschließlich auf Clientservern, Computern, Game-Geräten oder Mobilfunkgeräten installierte Kopien. Bei Beendigung dieser Vereinbarung erlöschen Ihre Rechte zur Nutzung der Software unverzüglich, einschließlich der virtuellen Währung bzw. der virtuellen Gegenstände im Zusammenhang mit Ihrem Benutzerkonto, und Sie müssen jegliche Nutzung der Software einstellen. Durch die Beendigung dieser Vereinbarung werden unsere Rechte bzw. Ihre Verpflichtungen aus dieser Vereinbarung nicht beeinträchtigt.

EINGESCHRÄNKTE RECHTE DER REGIERUNG DER VEREINIGTEN STAATEN

Die Software und die Dokumentation wurden ausschließlich mit privaten Mitteln entwickelt und werden als „Commercial Computer Software“ bzw. „Restricted Computer Software“ angeboten. Die Nutzung, Vervielfältigung oder Offenlegung durch die US-Regierung oder einen Subunternehmer der US-Regierung unterliegt den Einschränkungen gemäß Unterabsatz(c)(1)(ii) der Klausel „Rights in Technical Data and Computer Software“ in DFARS 252.227-7013 oder gemäß Unterabsatz (c)(1) und (2) der Klausel „Commercial Computer Software Restricted Rights“ in FAR 52.227-19, sofern anwendbar. Der Auftragnehmer/Hersteller ist der Lizenzgeber am nächstehend angegebenen Standort.

BILLIGKEITSRECHTLICHE RECHTSMITTEL

Sie stimmen hiermit zu, dass im Falle einer nicht ausdrücklichen Durchsetzung der Bedingungen dieser Vereinbarung dem Lizenzgeber ein irreparabler Schaden entsteht, und erklären sich daher einverstanden, dass der Lizenzgeber ohne Erfordernis einer Sicherheitsleistung, Bürgschaft oder eines Schadensnachweises Anspruch auf entsprechende billigkeitsrechtliche Rechtsmittel im Zusammenhang mit dieser Vereinbarung hat, einschließlich des vorübergehenden oder dauerhaften Unterlassungsanspruchs, zusätzlich zu allen anderen verfügbaren Rechtsmitteln.

STEUERN UND ABGABEN

Sie sind verantwortlich für die Zahlung sämtlicher von Regierungsstellen im Zusammenhang mit den durch diese Vereinbarung begründeten Transaktionen erhobenen Steuern, Abgaben und Zölle, einschließlich Zinsen und Mahngebühren (mit Ausnahme von Steuern auf das Nettoeinkommen des Lizenzgebers), und stellen den Lizenzgeber und all seine verbundenen Unternehmen, leitenden Angestellten, Geschäftsführer und Mitarbeiter von diesen Zahlungen frei, unabhängig davon, ob diese in Rechnungen aufgeführt waren, die Sie vom Lizenzgeber erhalten haben. Sie legen dem Lizenzgeber Abschriften aller Freistellungsbescheinigungen vor, wenn Sie Anspruch auf eine solche Befreiung haben. Sie haften allein für alle Ausgaben und Kosten, die Ihnen gegebenenfalls im Zusammenhang mit Ihren Aktivitäten aus dieser Vereinbarung entstehen. Sie haben keinen Anspruch auf eine Kostenerstattung durch den Lizenzgeber und stellen den Lizenzgeber diesbezüglich frei.

NUTZUNGSBEDINGUNGEN

Jeder Zugriff auf und jede Nutzung der Software unterliegen den Bestimmungen dieser Vereinbarung, der entsprechenden Software-Dokumentation, den Nutzungsbedingungen des Lizenzgebers und der Datenschutzerklärung des Lizenzgebers; alle Bestimmungen der Nutzungsbedingungen werden durch diese Bezugnahme Bestandteil dieser Vereinbarung. Diese Vereinbarungen stellen die vollständige Vereinbarung zwischen Ihnen und dem Lizenzgeber in Bezug auf die Nutzung der Software und der dazugehörigen Dienstleistungen und Produkte dar und ersetzen alle vorherigen schriftlichen oder mündlichen Vereinbarungen zwischen Ihnen und dem Lizenzgeber. Sollte es einen Widerspruch zwischen dieser Vereinbarung und den Nutzungsbedingungen geben, so gilt diese Vereinbarung.

VERSCHIEDENES

Sollte eine Bestimmung dieser Vereinbarung aus einem beliebigen Grund als nicht durchsetzbar gelten, wird diese Bestimmung so umformuliert, dass sie durchsetzbar wird, und die anderen Bestimmungen dieser Vereinbarung bleiben davon unberührt.

ANWENDBARES RECHT

Diese Vereinbarung unterliegt den Gesetzen des US-amerikanischen Bundesstaates New York (ohne Rücksicht auf mögliche Kollisionsnormen), so wie diese Gesetze auf Vereinbarungen angewendet werden, die innerhalb von New York zwischen Einwohnern von New York geschlossen und ausgeführt werden, außer es gilt US-amerikanisches Bundesgesetz. Sofern der Lizenzgeber für den jeweiligen Fall nicht ausdrücklich darauf schriftlich verzichtet oder kein Widerspruch mit den örtlichen Gesetzen besteht, liegt der Gerichtsstand für Klagen im Zusammenhang mit dem vorliegenden Gegenstand einzig und allein bei den Staats- und Bundesgerichten am Sitz der Hauptniederlassung des Lizenzgebers (Bezirk New York, New York, USA). Sie und der Lizenzgeber unterwerfen sich der Zuständigkeit dieser Gerichte und erklären sich einverstanden, dass Vorladungen in der hier für die Übermittlung von Mitteilungen vorgesehenen Weise zugestellt werden können, ebenso wie in der in den Gesetzen des Staates New York oder den US-amerikanischen Bundesgesetzen vorgesehenen Weise. Sie und der Lizenzgeber erklären sich einverstanden, dass die UN-Konvention über Verträge über den internationalen Warenkauf (Wien, 1980) auf diese Vereinbarung bzw. auf Auseinandersetzungen oder Geschäftsabschlüsse im Zusammenhang mit dieser Vereinbarung keine Anwendung findet.

WENN SIE FRAGEN HINSICHTLICH DIESER VEREINBARUNG HABEN, KÖNNEN SIE SICH SCHRIFTLICH AN UNS WENDEN: TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012, USA.

Alle anderen Bestimmungen und Bedingungen der EULA gelten für die Verwendung der Software.

©1994–2016 Take-Two Interactive Software, Inc. Take-Two Interactive Software, Inc., 2K, Firaxis Games, XCOM und XCOM 2 sowie alle dazugehörigen Logos sind Warenzeichen von Take-Two Interactive Software, Inc. Unreal® Engine Copyright 1998–2015 Epic Games, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Unreal® ist ein eingetragenes Warenzeichen von Epic Games, Inc. Verwendet Bink Video. Copyright © 1997–2015 RAD Game Tools, Inc. Dieses Softwareprodukt enthält Autodesk® Scaleform®-Software, ©2015 Autodesk, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Teile hiervon ©2002–2015 NVIDIA® Corporation. NVIDIA®, NVIDIA®GameWorks™ und PhysX™ sind Warenzeichen von NVIDIA Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Gesichtsanimationen erstellt mit FaceFX. ©2002–2015 OC3 Entertainment Inc. (und die Lizenzgeber). Alle weiteren Marken sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Die Inhalte dieses Videospieles sind frei erfunden. Die dargestellten Ereignisse, Personen, Orte und Objekte haben keinen Bezug zur Realität. Es ist nicht die Absicht der Hersteller und Publisher dieses Videospieles, das in diesem Spiel gezeigte Verhalten gutzuheißen, zu entschuldigen oder zu fördern.

TECHNISCHER SUPPORT

Auf der folgenden Seite finden Sie die neuesten technischen Supportinformationen und ein aktuelles FAQ:

ALLGEMEINER SUPPORT UND FAQ

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

ENDBENUTZER-LIZENZVEREINBARUNG

Die neueste EULA für dieses Spiel finden Sie unter: <http://www.take2games.com/eula/>

my2K-SUPPORT

<http://support.2k.com/hc/en-us/articles/201335163-my2K-Frequently-Asked-Questions>