XCOM CHIMERA SQUAD

WICHTIGE GESUNDHEITSINFORMATIONEN: PHOTOSENSITIVE ANFÄLLE

(ANFÄLLE DURCH LICHTEMPFINDLICHKEIT)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle" während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. 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.

Technischer Kundendienst:

HTTP://SUPPORT.2K.COM

DIVERSIS VIRIBUS.

CITY 31. 2040.

XCOM hat den Krieg gewonnen, aber die Menschheit ist nicht länger die einzige intelligente Spezies auf der Erde. Ehemalige Invasoren leben nun inmitten einer nativen Erdbevölkerung, die so schnell nicht verzeihen kann. Menschen, Aliens und Hybriden; Zivilisten, Soldaten und Rebellen … Es grenzt an ein Wunder, dass diese Gruppen überhaupt Frieden schließen konnten, so zerbrechlich er auch sein mag. Willkommen in City 31, einer Stadt, die der Welt ein Vorbild für Stabilität, Koexistenz und die Zukunft der Zivilisation selbst sein will. Dieses Vorhaben gelingt jedoch nur, wenn der Chimera-Trupp verhindern kann, dass externe Bedrohungen es schon im Keim ersticken.

DAS SPIEL

XCOM: Chimera Squad bietet eine brandneue Story sowie ein überarbeitetes rundenbasiertes taktisches Kampferlebnis im XCOM-Universum. Die einzigartigen Einheiten verfügen über jeweils eigene spezielle taktische Fähigkeiten und werden von individuellen Beweggründen angetrieben.

Setze ausgewählte Teammitglieder ein, um die Gefahren zu untersuchen und bekämpfen, die City 31 untergraben wollen. Führe den Chimera-Trupp durch ein neues Erlebnis voller Innovationen für das rundenbasierte XCOM-Spielprinzip – Strategie, Teamwork und das neue auf Vorstößen basierte Gameplay helfen dir, deine Einsatzziele zu erfüllen.

FEATURES:

- **Einzigartige Alien- und Menschen-Einheiten:** Jede der 11 Einheiten hat ihre ganz eigene Persönlichkeit und individuelle taktische Fähigkeiten, einschließlich speziesspezifischer Angriffe wie den Zungenangriff der Viper.
- **Spezialisierte und komplementäre Klasse:** Der geschickte Einsatz zueinander passender Einheiten und kooperativer Aktionen führt zu zerstörerischen Kombinationen. Die richtige Teamzusammensetzung kann über Sieg und Niederlage entscheiden.
- **Überarbeitete taktische Kämpfe:** Einsätze sind als eine Abfolge von diskreten, explosiven Begegnungen strukturiert, um die Action zu steigern und unberechenbar zu machen.
- **Vorstoßmodus:** Verändere das Schlachtfeld zu deinen Gunsten mit einer neuen Kampfphase, die deinen Trupp direkt ins Kampfgetümmel stürzt. Weise deine Einheiten strategisch unterschiedlichen Zugangspunkten zu und koordiniere dein Vorgehen mit einer Fülle von speziellen Vorstoßfähigkeiten.
- **Überlappende Runden:** Ein automatisches Initiativesystem platziert einzelne Einheiten und Feinde in eine abwechselnde Reihenfolge und schafft so neue taktische Möglichkeiten – es gilt immer zu berücksichtigen, welche Einheit als nächste an der Reihe ist und welche Einheit dann der größten Gefahr ausgesetzt ist.
- **Spannungsgeladener Strategieteil:** Abseits der Kämpfe musst du den Betrieb eines Hightech-Hauptquartiers organisieren und unter dem Druck einer gnadenlos tickenden Uhr miteinander konkurrierende Aufträge, Ermittlungen und Einheitenzuweisungen priorisieren: Die stetig steigende Unruhe in den einzelnen Distrikten treibt City 31 immer weiter an den Rand der totalen Anarchie.

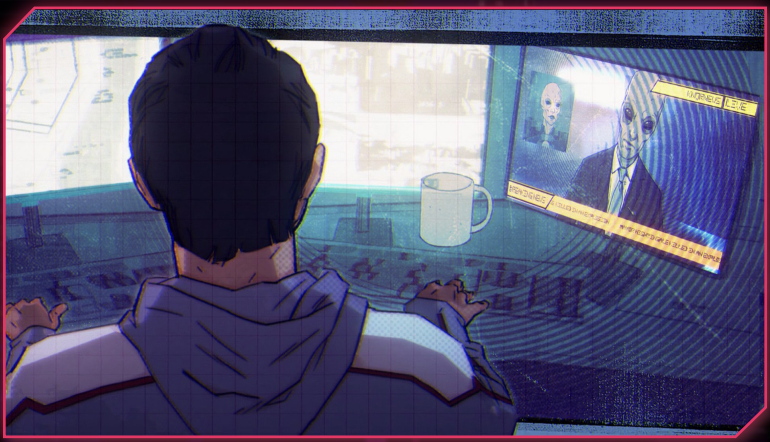
HINTERGRUND

Nach Jahren unter Alienherrschaft hat die Menschheit den Krieg um die Erde endlich für sich entschieden. Die Unterdrücker flohen und ließen ihre einstigen Soldaten zurück. Fünf Jahre nach den Ereignissen aus XCOM 2 arbeiten Menschen und Aliens Hand in Hand, um eine Zivilisation der Kooperation und Koexistenz zu formen.

XCOM widmet sich nun vorrangig dem Schutz des Luftraums und die neu ins Leben gerufene Reclamation Agency wahrt den Frieden auf der Erdoberfläche. Die Agency dient insbesondere dem Zweck der Sicherstellung von gefährlichen außerirdischen Waffen und Technologien, die über den Planeten verstreut sind – in den falschen Händen könnten diese Kriegsartefakte verheerende Folgen haben.

City 31 ist eine pulsierende Metropole, in der Menschen, Aliens und Hybriden zusammenleben. Sie gilt als Vorzeigemodell des Friedens in der Nachinvasionswelt. Vipern arbeiten als Bankangestellte, Sektoiden verkaufen Ramen und Androiden passen als Babysitter auf Kinder auf – sie alle integrieren sich in die Überbleibsel der menschlichen Gesellschaft. Aber nicht alle Bewohner der Erde sind für ein Bündnis zwischen den Spezies: Einzelne Gruppierungen haben begonnen, potenziell tödliche Alientechnologie zu sammeln. Der Chimera-Trupp, eine Eliteeinheit mit menschlichen und Alien-Soldaten, muss zusammenarbeiten, um die bösen Kräfte im Untergrund zu besiegen, die die Stadt ins Chaos stürzen wollen.

PC-SYSTEMANFORDERUNGEN



MINIMUM:

Betriebssystem: Windows® 7 (64-Bit)

CPU: Vierkernprozessor mit 2,4 GHz

Arbeitsspeicher: 4 GB RAM

DirectX: Version 11

Speicherplatz: 18 GB freier Festplattenspeicher

Soundkarte: DirectX-kompatible Soundkarte

Grafikkarte: 1 GB ATI Radeon HD 7770, 1 GB NVIDIA GeForce 650 oder besser

EMPFOHLEN:

Betriebssystem: Windows® 7 (64-Bit)

CPU: Vierkernprozessor mit 3 GHz

Arbeitsspeicher: 8 GB RAM

Speicherplatz: 18 GB oder mehr freier Festplattenspeicher

Soundkarte: DirectX-kompatible Soundkarte

Grafikkarte: 2 GB ATI Radeon R9 290, 2 GB NVIDIA GeForce GTX 980 oder besser

STEUERUNG: MAUS & TASTATUR

MENÜ

	PRIMÄRTASTE	SEKUNDÄRTASTE
BESTÄTIGEN	Eingabetaste	Leertaste
ABBRECHEN	ESC	Rechte Maustaste
NACH OBEN	Pfeiltaste aufwärts	W
NACH UNTEN	Pfeiltaste abwärts	S
NACH LINKS	Pfeiltaste links	A
NACH RECHTS	Pfeiltaste rechts	D

TAKTIKTEIL

	PRIMÄRTASTE	SEKUNDÄRTASTE
SHOT HUD/CONFIRM ACTION	Eingabetaste	Leertaste
ABBRECHEN/PAUSE	ESC	
EINHEIT ZUM MAUSZEIGER BEWEGEN	Rechte Maustaste	
MIT OBJEKTEN INTERAGIEREN	V	
RUNDE BEENDEN	Ende	
CENTER CAMERA ON ACTIVE UNIT	Pos 1	
KAMERA NACH OBEN	W	
KAMERA NACH UNTEN	S	
KAMERA NACH LINKS	A	
KAMERA NACH RECHTS	D	
KAMERA NACH LINKS DREHEN	Q	
KAMERA NACH RECHTS DREHEN	E	
KAMERA HERANZOOMEN	T	Mausrad nach oben
KAMERA HERAUSZOOMEN	G	Mausrad nach unten
KAMERA FREI ZOOMEN	Mittlere Maustaste	

	PRIMÄRTASTE	*SEKUNDÄRTASTE*
ZOOMSTUFE UMSCHALTEN	Z	
NÄCHSTE(S) EINHEIT/ ZIEL	TAB	
VORHERIGE(S) EINHEIT/ ZIEL	Umschalttaste links	
NACHLADEN	Rechte Maustaste	
FÄHIGKEIT 1	1	
FÄHIGKEIT 2	2	
FÄHIGKEIT 3	3	
FÄHIGKEIT 4	4	
FÄHIGKEIT 5	5	
FÄHIGKEIT 6	6	
FÄHIGKEIT 7	7	
FÄHIGKEIT 8	8	
FÄHIGKEIT 9	9	
FÄHIGKEIT 10	0	
FEINDVORSCHAU ANZEIGEN	Alt	

STEUERUNG: GAMEPAD

STEUERELEMENT	TAKTIKTEIL	STRATEGIETEIL
LS	Cursor bewegen	Menü
RS	Kamera bewegen	N/V
◄►	Kamera drehen	Einheit wechseln
▲▼	Kamera rauf/runter	Menü
A	Einheit bewegen/Aktion ausführen	Auswählen
B	Zurück	Zurück
X	Feuerschutz	Feldteams anheuern
Y	Überwältigen	Einheitenmenü anzeigen
LB RB	Einheit wählen (auf Zeitachse)	Einheiten umschalten (Waffenkammer/ Versorgung)
LT RT	Herauszoomen/ Einheitenfähigkeiten	Feldteam-Fähigkeiten
⧉	Screenshot/Video aufzeichnen	Screenshot/Video aufzeichnen
≡	Pausemenü	Pausemenü

STRATEGIETEIL

Taktik gewinnt Kämpfe, aber Strategie gewinnt den Krieg. Der Strategieteil in *XCOM: Chimera Squad* besteht aus allem, was zwischen den taktischen (Kampf-) Einsätzen passiert. Taktische Aktivitäten legen den Fokus auf Kämpfe und das unmittelbare Überleben von einem zum nächsten Augenblick. Strategische Aktivitäten hingegen stehen mit der Entwicklung der Stadt und dem Fortschritt des Trupps im Zusammenhang. Beispiele hierfür sind die Auswahl des nächsten Einsatzes, die Ausbildung von Einheiten oder der Erwerb von Ausrüstung.

Der Strategieteil findet ausschließlich im Hauptquartier des Chimera-Trupps statt und umfasst die Ermittlungen zu allen drei Feindgruppierungen, die City 31 bedrohen. Das Spielziel besteht darin, alle drei Ermittlungen abzuschließen und jede Gruppierung zu neutralisieren. Die Frage, welche Ermittlung zuerst verfolgt werden soll, zählt zu den ersten Entscheidungen, die getroffen werden müssen.

PROFI-TIPP

Ermittlungen, die nicht verfolgt werden, gewähren der jeweiligen Fraktion Zeit, um an Stärke und Ressourcen zu gewinnen und so zu einer größeren Herausforderung zu werden.

STRATEGIETEIL – AUFBAU

Ermittlungen konzentrieren sich jeweils auf eine bestimmte Feindgruppierung. Sie können in beliebiger Reihenfolge aufgenommen werden, aber immer nur eine nach der anderen. Die Gruppierung im Mittelpunkt der jeweiligen Ermittlung bestimmt, welche Feindtypen in den Einsätzen vertreten sind. Ermittlungen umfassen drei Arten von Aktivitäten: Grundlageneinsätze, Operationen und Zerschlagungseinsätze.

ERMITTLUNG

Grundlagen » *Reihe von Operationen* » *Zerschlagung*

- Grundlageneinsätze sind spezielle taktische Einsätze, die den Hauptkonflikt einer Ermittlung einführen. Jede Ermittlung beginnt mit einem Grundlageneinsatz, der abgeschlossen werden muss, um die Ermittlung in Gang zu setzen.
- Eine Reihe von Operationen bildet den Hauptteil jeder Ermittlung. Jede Operation verfügt über ein geheimes Ziel, ein Endziel. Um es zu enthüllen, müssen diverse Aktionen abgeschlossen werden. Diese Aktionen, auch Einsätze und Situationen genannt, treiben das Spiel voran.
  - Einsätze verlangen, das HQ zu verlassen und vier Einheiten in den taktischen Kampf zu führen.
  - Hinweiseinsätze schalten das geheime Ziel schneller frei und bieten Belohnungen.
  - Nebeneinsätze bringen keine Fortschritte für die Operation, bieten dafür aber wichtige Ressourcen und Ausrüstung, um den Trupp auf alle Gefahren vorzubereiten.

- Situationen können vom HQ aus abgeschlossen werden. Sie erfordern keinen Kampf und kosten lediglich Zeit.
- Geheimziel-Einsätze sind die Endziele von Operationen und stehen erst zur Verfügung, wenn die erforderliche Anzahl von Hinweiseinsätzen und Situationen abgeschlossen wurde. Der Abschluss eines Geheimziel-Einsatzes kennzeichnet auch das Ende der Operation.

- Eine Zerschlagung markiert das Ende der jeweiligen Ermittlung. Diese besonders gefährlichen und herausfordernden Kampfeinsätze neutralisieren die jeweilige Feindgruppierung durch einen Kampf gegen ihre mächtigen Anführer. Wie bei Grundlageneinsätzen gibt es nur einen Zerschlagungseinsatz pro Ermittlung.

Die Zeit spielt eine wichtige Rolle in *XCOM: Chimera Squad*.

- Die Spielzeit rückt üblicherweise nach dem Abschluss von Einsätzen oder Situationen vor.
- Die meisten Strategie-Aktivitäten erfordern, dass eine vorgegebene Anzahl von Tagen im Spiel verstreicht, um sie abzuschließen.
- Einsätze und Situationen stehen immer nur für begrenzte Zeit zur Verfügung.

PROFI-TIPP

Eine Einheit, die einer Strategie-Aufgabe zugewiesen ist, deren Abschluss zwei Tage im Spiel erfordert, steht erst nach Ablauf dieser zwei Tage wieder für taktische Einsätze zur Verfügung. Agent can be removed from Facility slots, but at the cost of progress.

ACHTUNG

Du kannst den Tag im Spiel manchmal manuell vorrücken, ohne einen Einsatz oder eine Situation abzuschließen. Dies kann jedoch zu gesteigerter Unruhe in bestimmten Teilen der Stadt führen. (s. Abschnitt „Unruhe und Anarchie“)

UNRUHE & ANARCHIE

City 31 ist in neun unterschiedliche Stadtteile eingeteilt, die sogenannten Distrikte. Jeder Distrikt verfügt über eine eigene Unruhe-Anzeige, die die im Distrikt vorherrschende Stimmung anzeigt. Wenn die Bürger sich unsicher fühlen oder die Kriminalität zunimmt, steigt auch die Unruhe. Das Abschließen von Einsätzen oder Situationen in einem Distrikt sowie das Aufstellen eines Feldteams in einem Distrikt senken die Unruhe (s. „Feldteams"). Wenn die Unruhe in einem Distrikt den Maximalwert erreicht, kommt es zu Konflikten und der Chimera-Trupp muss gegebenenfalls zu einem Notfalleinsatz ausrücken.

ACHTUNG

Auf höheren Schwierigkeitsstufen nimmt die Unruhe schneller zu.

Die Stadt selbst verfügt über eine Anzeige der Gesamtunruhe, die Anarchie-Anzeige. Wenn die Unruhe in einem Distrikt ein kritisches Niveau erreicht, nimmt die Anarchie in der Stadt zu.

ACHTUNG

Wenn die Anarchie-Anzeige den Maximalwert erreicht, scheitert der Chimera-Trupp und das Spiel ist beendet.

PROFI-TIPP

Denk daran, dass du die Anarchie mithilfe von Feldteams und Spezialeinsätzen kontrollieren kannst, wenn sie zunimmt.

FELDTEAMS

Feldteams sind die unsichtbaren Einheiten, die unter deiner Leitung im Hintergrund arbeiten, um die Unruhe zu minimieren oder Ressourcen und Informationen für den Chimera-Trupp zu sammeln (s. Abschnitt „Ressourcen“).

In jedem Distrikt kann immer nur ein Feldteam stationiert sein. Das erstmalige Aufstellen eines Feldteams kostet Informationen. Jede Verbesserung eines Feldteams kostet ebenfalls Informationen. Feldteams werden bei ihrer Aufstellung jedoch immer einen bestimmten Typ zugewiesen. Diese Typen gewähren unterschiedliche Vorteile und wöchentliche Zusatzressourcen, sodass sich die investierten Informationen immer lohnen.

Teamtyp	Startvorteile
FINANZEN	Gewährt jeden Freitag Bonus-Credits Gewährt Bonus-Credits für den Abschluss von Einsätzen im zugewiesenen Distrikt Senkt die Unruhe im zugewiesenen Distrikt, wenn eine Situation in diesem Distrikt abgeschlossen wird
SICHERHEIT	Gewährt jeden Freitag Bonus-Informationen Gewährt Bonus-Informationen für den Abschluss von Einsätzen im zugewiesenen Distrikt Reduziert jeden Freitag automatisch die Unruhe im zugewiesenen Distrikt
TECHNOLOGIE	Gewährt jeden Freitag Bonus-Elerium Gewährt Bonus-Elerium für den Abschluss von Einsätzen im zugewiesenen Distrikt Im zugewiesenen Distrikt abgeschlossene Einsätze helfen, das Geheimziel schneller zu enthüllen

Feldteams können mit nur einem Klick vom HQ aus verwaltet werden. Diese unsichtbaren Einheiten können nicht an taktischen Kampfeinsätzen teilnehmen, erleiden dafür aber auch nie Verletzungen. Durch das Aufstellen und Verbessern mehrerer Feldteams schaltest du vier wichtige Fähigkeiten frei, die dir helfen, City 31 unter Kontrolle zu halten.

Um diese stadtweiten Fähigkeiten freizuschalten, musst du jeweils unterschiedliche Voraussetzungen erfüllen, wie z. B. eine vorgegebene Anzahl von Feldteams aufzustellen, eine vorgegebene Anzahl von Feldteams einem bestimmten Typ zuzuweisen oder eine vorgegebene Anzahl von Feldteams auf eine bestimmte Stufe zu verbessern.

PROFI-TIPP

Feldteam-Fähigkeiten unterscheiden sich von den Boni der einzelnen Feldteam-Spezialisierungen. Spezialisierungsboni sind passive Effekte, die automatisch auftreten. Feldteam-Fähigkeiten können manuell von dir ausgelöst werden, um sofort einen bestimmten Zweck zu erfüllen, wie z. B. die Unruhe in einem gewählten Distrikt zu senken.

Feldteam-Fähigkeiten	
WACHSAMKEIT	Senkt die Unruhe in einem Distrikt.
QUARANTÄNE	Friert die Unruhe in einem Distrikt ein und verhindert somit, dass sie zunimmt.
SCHLEPPNETZ	Gewährt zusätzliche Situationsbelohnungen. Mit dieser Fähigkeit kannst du statt einer Situation zwei Situationen wählen, die abgeschlossen werden sollen: Die erste gewährt einen Teil ihrer Belohnung und die zweite gewährt die gesamte Belohnung.
EINHEIT FÜR SCHWERE VERBRECHEN	Senkt die Anarchie in der Stadt.

ACHTUNG

Sobald eine Feldteam-Fähigkeit freigeschaltet wurde, kann sie jederzeit genutzt werden. Nach Aktivierung einer Feldteam-Fähigkeit beginnt jedoch eine Abklingzeit, die mehrere Tage im Spiel in Anspruch nimmt. Fähigkeiten müssen nicht nochmal freigeschaltet werden, um sie erneut zu nutzen, du musst aber das Ende ihrer Abklingzeit abwarten.

RESSOURCEN

Der Chimera-Trupp nutzt drei wichtige Ressourcen: Elerium, Credits und Informationen. Diese Ressourcen können als Belohnungen für den Abschluss von Einsätzen, Situationen und anderen Aufgaben erlangt werden. Feldteams versorgen den Chimera-Trupp wöchentlich mit zusätzlichen Ressourcen. Mit diesen Ressourcen kannst du neue Ausrüstung entwerfen (Elerium), neue Ausrüstung kaufen (Credits) und Feldteams aufstellen und verbessern (Informationen).

PROFI-TIPP

Wenn du Feinde in Einsätzen überwältigst und gefangen nimmst statt sie zu töten, erhältst du zusätzlich zu den regulären Einsatzbelohnungen hilfreiche Ressourcenboni.

HQ-EINRICHTUNGEN

STADTKARTE >> 3D-Strategieplaner

Zeigt die Distrikte von 31, die Unruhe in jedem Distrikt sowie sämtlich Einsätze und Situationen an.

Aktivitäten:

- Nächste Aufgabe wählen
- Trupp einsetzen
- Feldteams verwalten

PROFI-TIPP

Die vier Schaltflächen unter der Karte stehen für die vier Spezialfähigkeiten, die deine Feldteams freischalten können.

Zeigt verfügbare Fertigungs- und Verbesserungsprojekte. Projekte kosten Elerium.

Aktivitäten:

- Standardausrüstung verbessern
- Neue Objekte zum Erwerb in der Versorgung freischalten
- HQ-Einrichtungen verbessern
- Modifikationen freischalten

PROFI-TIPP

Für Montageprojekte muss der Montage keine Einheit zugewiesen sein. Eine zugewiesene Einheit beschleunigt jedoch den Abschluss von Projekten.

Zeigt verfügbare nicht kämpferische Aufgaben an, die unternommen werden können, um nützliche Vorteile zu erringen. Unterschiedliche Aufgaben erfordern eine unterschiedliche Anzahl von Tagen für ihren Abschluss.

Aktivitäten:

- Zeit zur Enthüllung eines Geheimziels verkürzen
- Eine bestimmte Menge an Elerium, Credits oder Informationen erzeugen
- Unruhe senken
- Feldteams rekrutieren

PROFI-TIPP

Spezialeinsätze ERFORDERN die Zuweisung einer Einheit. Laufende Spezialeinsätze können abgebrochen werden. Dabei gehen jedoch sämtliche Fortschritte verloren und du erhältst keine Belohnungen.

Hier können Einheiten ihre Fähigkeiten verbessern und sich von Verletzungen erholen. Ausbildungssitzungen erfordern das Verstreichen einer vorgegebenen Anzahl von Tagen im Spiel bis zu ihrem Abschluss.

Aktivitäten:

- Klassenausbildung: Gewährt eine Werteverbesserung oder eine einzigartige passive Fähigkeit zur Erweiterung der individuellen Fähigkeiten einer Einheit.
- Narbenausbildung: Entfernt eine von einer Einheit erlittene Narbe, selbst wenn diese bereits vertieft wurde (s. „Narben" im Abschnitt „Taktische Konzepte").

WAFFENKAMMER >> Trupp-Umkleideraum

Zeigt alle Einheiten deines Trupps, detaillierte Informationen zu den Einheiten und ihre Ausrüstung.

Aktivitäten:

- Einheitenwerte ansehen
- Neue Fähigkeiten für Einheiten wählen, die im Rang aufgestiegen sind
- Waffen, Rüstung und Verbrauchsobjekte verteilen
- Rüstungen von Einheiten färben
- Lebensläufe der Einheiten lesen

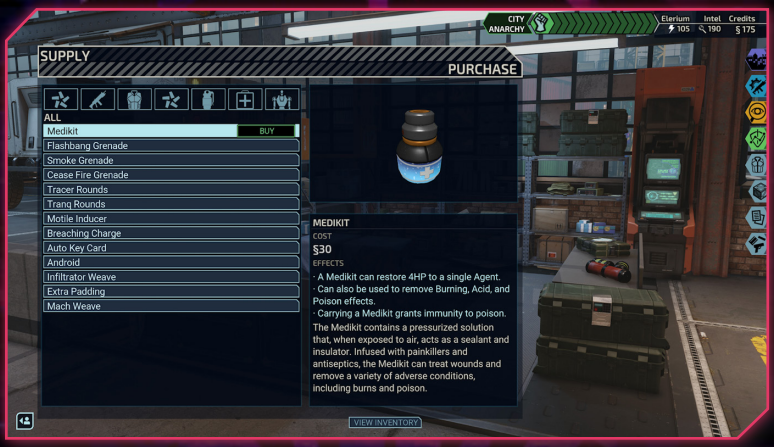
PROFI-TIPP

In der Waffenkammer können alle Einheiten verwaltet werden, auch wenn sie anderen Aufgaben an anderen Orten zugewiesen sind.

EINHEITENWERTE	DEFINITION
GESUNDHEIT	Bestimmt, wie viel Schaden eine Einheit im Kampf erleiden kann, bevor sie kampfunfähig wird.
MOBILITÄT	Bestimmt, wie weit sich eine Einheit mit nur einer Aktion bewegen kann.
WILLE	Bestimmt den Widerstand einer Einheit gegen gewöhnliche mentale Effekte wie Panik oder Desorientierung (s. Tabelle „Statuseffekte“).

ZIELSICHERHEIT	Bestimmt die Wahrscheinlichkeit, mit der eine Einheit erfolgreich ein Ziel trifft. Faktoren wie Entfernung, Deckung, Spezialfähigkeiten und Ausrüstung beeinflussen diese Wahrscheinlichkeit zusätzlich.
AUSWEICHEN	Bestimmt die Fähigkeit einer Einheit, physischen Schaden teilweise zu mindern, wenn sie von einem Feind getroffen werden.
KRITISCHE TREFFERCHANCE	Bestimmt die Wahrscheinlichkeit, mit der ein erfolgreicher Treffer zu einem kritischen Treffer wird und dem Ziel zusätzlichen Schaden zufügt.
PSI	Bestimmt den Widerstand einer Einheit gegen mentale Angriffe durch Aliens wie Gedankenkontrolle (s. Tabelle „Statuseffekte“).
SONSTIGE WERTE*	*durch Fähigkeiten, Ausrüstung usw.
RÜSTUNG	Reduziert Punkt für Punkt den Schaden, den eine Einheit durch feindliche Treffer erleidet.
VERTEIDIGUNG	Macht es Feinden schwerer, die Einheit zu treffen.

VERSORGUNG >> Beschaffungszentrale



Zeigt Objekte und Ausrüstung, die mit Credits erworben werden können.

Aktivitäten:

- Neue Ausrüstung kaufen

> ***PROFI-TIPP***
> *Die Versorgung erweitert ihr Angebot, je mehr Projekte du in der Montage fertigstellst.*

ERMITTLUNG >> Informationsarchiv

Zeigt den Gesamtfortschritt deiner Kampagne, einschließlich deines aktuellen Status und abgeschlossener, offener und bevorstehender Operationen.

PROFI-TIPP

Die Ermittlung zeigt alle aktiven düsteren Ereignisse, die deine Einsätze erschweren. Düstere Ereignisse können deine Feinde stärken, ihre Anzahl erhöhen oder noch Schlimmeres bewirken.

PLÜNDERER >> Graumarkt

Zeigt seltene Objekte und Ausrüstung, die mit Elerium erworben werden können. Je weiter deine Kampagne fortgeschritten ist, desto besser ist die angebotene Ausrüstung.

Aktivitäten:

- Seltene Beute erwerben
- Ressourcen zu reduziertem Kurs wechseln
- Zugriff auf epische Waffen, die:
  - Einheiten neue taktische Optionen bieten
  - über einzigartige visuelle Designs verfügen
  - nur auf dem Plünderermarkt oder als spezielle Einsatzbelohnungen verfügbar sind
  - von Standardwaffenverbesserungen profitieren

ACHTUNG

Der Plünderermarkt hat immer nur für kurze Zeit geöffnet.

STRATEGIEBILDSCHIRM

1. **AKTUELLES ZIEL:** Zeigt das übergeordnete Ziel der laufenden Ermittlung.
2. **ANARCHIE-ANZEIGE:** Zeigt den Status der aktuell in City 31 vorherrschenden Anarchie. Wenn die Anarchie ihren Höchstwert erreicht, scheitert deine Kampagne.
3. **RESSOURCEN:** Zeigt die aktuellen Mengen an wichtigen Ressourcen an, die den Betrieb des Chimera-Trupps aufrechterhalten.
4. **EINRICHTUNGSMENÜ:** Zeigt verschiedene Orte innerhalb des Trupp-HQs an. Jeder steht für eine andere Aktivität, die nur im Strategieteil durchgeführt werden kann. Klicke auf einen Ort, um die Einrichtung zu besuchen und damit zu interagieren.
5. **BENACHRICHTIGUNGEN:** Nachrichten zu wichtigen Aufgaben oder Informationen werden hier angezeigt, einschließlich Alarmen zu „kritischen Einsätzen", die ankündigen, dass es einen Einsatz auf der Stadtkarte gibt, der noch am selben Tag im Spiel abgeschlossen werden muss.
6. **DATUM:** Zeigt das aktuelle Datum im Spiel an, welches mit jedem Einsatz voranschreitet. Viele Strategie-Aktivitäten erfordern das Verstreichen einer vorgegebenen Anzahl von Tagen im Spiel für ihren Abschluss.
7. **ZUGEWIESENE EINHEITEN:** Zeigt, welche Einheiten welchen Aufgaben zugeteilt sind. So bestreiten die Einheiten, die der Stadtkarte zugewiesen sind, den Kampfeinsatz. Ein leeres Kästchen zeigt eine Einrichtung/Aufgabe an, der keine Einheit zugewiesen ist. Zuweisungen sind exklusiv und jede Einheit kann immer nur einer Aufgabe zugeteilt werden.

TAKTIKTEIL

Kämpfe werden im Taktikteil von *XCOM: Chimera Squad* ausgetragen, wenn vier Einheiten an einem Einsatz teilnehmen. Einsätze verlaufen immer kämpferisch, können jedoch auch zusätzliche Ziele beinhalten, wie z. B. die Rettung eines VIPs.

Ein Einsatz besteht aus bis zu drei separaten Mini-Gefechten, den sogenannten Begegnungen. Eine Begegnung beginnt mit einem Vorstoß (s. Abschnitt „Vorstoß“) gefolgt von mehreren Kampfrunden (s. Abschnitt „Rundenverlauf“).

Die Einheiten müssen jede Begegnung erfolgreich abschließen, um zur nächsten vorzurücken, und können erst nach Abschluss des Einsatzes zum HQ zurückkehren.

PROFI-TIPP

Deine Einheiten laden zwischen aufeinanderfolgenden Begegnungen eines Einsatzes nach und alle schwer verletzten Einheiten, die nicht bewusstlos sind (s. Tabelle Statuseffekte), werden bis zur Hälfte ihrer TP geheilt.

VORSTÖSSE

Der Vorstoßmodus ist ein neuer Rundentyp in der XCOM-Reihe, der auf abgegrenzte und konzentrierte Kampfzonen setzt.

Alle Einheiten verfügen über einzigartige Fähigkeiten und Spezialobjekte, die nur während eines Vorstoßes genutzt werden können. Auch wenn mehrere Einheiten Objekte und Fähigkeiten während eines Vorstoßes nutzen können, stehen manche Fähigkeiten nur einmal pro Einsatz zur Verfügung.

Ein Vorstoß stellt einen oder mehrere Zugangspunkte zum Betreten der Kampfzone zur Auswahl. Diese Zugangspunkte heißen Vorstoßpunkte. Vorstoßpunkte können Vor- oder Nachteile für Einheiten bieten und manche lassen sich nur von Einheiten mit speziellen Fähigkeiten oder spezieller Ausrüstung nutzen. Jeder Vorstoßpunkt bietet Plätze für einen, zwei, drei oder vier Agenten.

PROFI-TIPP

Verteile deinen Trupp auf mehrere Vorstoßpunkte, um größere Teile des Schlachtfelds zu kontrollieren, oder schicke alle vier Truppmitglieder durch denselben Vorstoßpunkt, um das Feuer zu konzentrieren.

Die Vorstoß-Zeitachse zeigt die Reihenfolge, in der deine Einheiten in die Begegnung vorstoßen und ihre ersten Aktionen unternehmen. Du kannst diese Reihenfolge ändern, um die Wirkung zu maximieren.

Sobald eine Einheit eine Kampfzone betreten hat, kann sie spezifische Zielanweisungen erhalten. Bei einem Zugang über mehrere Vorstoßpunkte können deine Soldaten in verschiedenen Bereichen des Schlachtfelds landen.

Feinde können überrascht, alarmiert oder aggressiv sein und reagieren während eines Vorstoßes dementsprechend (s. Tabelle „Alarmstufen“). Im Verlauf des Spiels sind immer mehr alarmierte und aggressive Feinde in Begegnungen anzutreffen.

PROFI-TIPP

Auch Feinde, die während des Vorstoßes eine Aktion unternehmen dürfen, können dies erst tun, nachdem alle Chimera-Einheiten an der Reihe waren. So kann der Trupp bei Bedarf in Deckung gehen.

ALARMSTUFE	EFFEKT
ÜBERRASCHT	Überraschte Feinde können während des Vorstoßes keine Aktionen unternehmen.
ALARMIERT	Alarmierte Feinde können sich während des Vorstoßes bewegen oder eine Fähigkeit einsetzen, aber nicht angreifen.
AGGRESSIV	Aggressive Feinde können während des Vorstoßes angreifen.

RUNDENVERLAUF

Nach der Vorstoßrunde beginnen die Standardrunden. Während die Ziele mancher Begegnungen innerhalb einer fest vorgegebenen Anzahl von Runden abgeschlossen werden müssen, unterliegen die meisten Begegnungen keiner Zeitbeschränkung.

Jede in einen Kampf verwickelte Einheit ist einmal pro Runde an der Reihe. Die Aktionen von einzelnen Verbündeten und Feinden wechseln sich hierbei ab, sodass sich die Handlungen beider Seiten überschneiden. Die Zeitachse am rechten Bildschirmrand zeigt die Reihenfolge, in der die Einheiten innerhalb der Runde agieren. Sobald jede Runde an der Reihe war, beginnt die nächste Runde.

Wenn eine Einheit an der Reihe ist, kann sie sich bewegen, eine Aktion durchführen oder beides. Bei einer regulären Bewegung können Einheiten im Anschluss noch eine Aktion durchführen, sich jedoch nicht über die blaue Grenze auf der Karte hinaus bewegen. Einheiten können stattdessen auch sprinten. Dadurch können sie sich bis zur gelben Grenze auf der Karte bewegen, im Anschluss jedoch keine Aktion mehr unternehmen.

Bestimmte Aktionen, z. B. das Abfeuern der Waffe, beenden automatisch die Runde einer Einheit. Andere Aktionen können vor einer Bewegung genutzt werden. Kostenlose Aktionen können jederzeit eingesetzt werden, wenn eine Einheit an der Reihe ist. Sie können zusätzlich zu Bewegungen und anderen Fähigkeiten verwendet werden.

Wenn eine Einheit an der Reihe ist, werden ihre verfügbaren Aktionen unten in der Aktionsleiste angezeigt. Wenn du eine Aktion oder Fähigkeit wählst, die ein Ziel erfordert, werden Zielsymbole oberhalb der Aktionsleiste eingeblendet, um alle verfügbaren Ziele anzuzeigen. Die Symbole von Fähigkeiten, die zurzeit nicht genutzt werden können, sind ausgegraut.

ALLGEMEINE FÄHIGKEITEN

Wenn eine Einheit an der Reihe ist, kann sie eine ihrer einzigartigen Fähigkeiten nutzen oder eine allgemeine Fähigkeit aktivieren. Allgemeine Fähigkeiten stehen allen Einheiten zur Verfügung.

Allgemeine Fähigkeiten	
WAFFE ABFEUERN	Alle Einheiten können ihre Aktion nutzen, um ihre Standardwaffe abzufeuern.
OBJEKTE EINSETZEN	Einheiten können mit diversen Ausrüstungsgegenständen versehen werden, die sie im Kampf nutzen können. Diese Objekte gewähren Effekte wie Heilung, Schilde, Teleportation oder gar Verschiebungen auf der Zeitachse. Der Einsatz mancher Objekte kostet eine Aktion, während andere kostenlos genutzt werden können.
FEUERSCHUTZ	Weist eine Einheit an, einen kegelförmigen Bereich zu überwachen und auf den ersten Feind zu feuern, der diesen betritt. Das Aktivieren von Feuerschutz beendet die Runde der Einheit.
STABILISIEREN	Verhindert, dass ein verblutender Verbündeter stirbt. Kann nur in Nahkampfreichweite oder über eine Roboterdrohne mit der Bezeichnung GREMLIN benutzt werden.
TEAMARBEIT	Nutzt eine Aktion der Einheit, um eine andere Einheit auf der Zeitachse vorzuziehen. Der vorgezogene Teamkamerad ist direkt nach dem Ende der Runde der aktuellen Einheit an der Reihe. Diese Fähigkeit kann nur einmal pro Einsatz genutzt werden.
VORBEREITUNG	Steigert den Verteidigungs- und Ausweichwert der Einheit und zieht ihre Runde auf der Zeitachse vor. Das Aktivieren von Vorbereitung beendet die laufende Runde der Einheit.
ÜBERWÄLTIGEN	Fügt dem Ziele eine geringe Menge an nichttödlichem Schaden zu. Wenn die Gesundheit eines Feindes dadurch auf 0 TP fällt, wird er bewusstlos, anstatt zu sterben. Trifft garantiert, erfordert dafür jedoch, dass die Einheit sich direkt neben dem Ziel befindet. Das Aktivieren von Überwältigen beendet die laufende Runde der Einheit.
INTERAGIEREN	Ermöglicht Einheiten die Interaktion mit Objekten, z. B. das Öffnen von Türen oder die Verwendung von Computerterminals.

EVAKUIERUNG	Steht nur zur Verfügung, wenn sich eine Einheit in einer ausgewiesenen Evakuierungszone befindet; evakuiert die Einheit in Sicherheit.
NACHLADEN	Ermöglicht Einheiten das Nachladen ihrer Waffe, wenn ihnen während einer Begegnung die Munition ausgeht.

PROFI-TIPP

Bewusstlose Feinde werden nach Abschluss des Einsatzes gefangen genommen und gewähren zusätzlich zu den regulären Einsatzbelohnungen hilfreiche Informationen.

STATUSEFFEKTE

Bestimmte Fähigkeiten oder Umgebungsgefahren können Statuseffekte hinterlassen. Sowohl die Einheiten des Chimera-Trupps als auch ihre Feinde haben Zugriff auf solche Fähigkeiten.

Statuseffekt	Kategorie	Beschreibung
UNTER GEDANKENKONTROLLE/ GEHACKT	Mental	Betroffene Einheiten stehen unter der Kontrolle des feindlichen Teams.
BETÄUBT/DEAKTIVIERT	Mental	Betroffene Einheiten sind für die Dauer des Effekts handlungsunfähig.
DESORIENTIERT	Mental	Betroffene Einheiten können die meisten Fähigkeiten mit Ausnahme ihres Primärangriffs nicht nutzen und erleiden einen kleinen Abzug auf ihre Zielsicherheit.
IN PANIK	Mental	Betroffene Einheiten führen unverzüglich eine Panikrunde aus, in der sie sich bewegen und einen Feind oder einen Verbündeten angreifen können.
BERSERKER	Mental	Betroffene Einheiten greifen sofort die nächste anderen Einheit an, ganz gleich, ob es sich dabei um einen Feind oder einen Verbündeten handelt.

VERSCHLEIERT	Physisch	Gewährt 100 % Ausweichen und einen kleinen Verteidigungsbonus.
SCHWEBEND	Physisch	Betroffene Einheiten verlieren alle Deckungsboni und sind reaktionsunfähig. Endet, sobald die Einheit an der Reihe ist.
FESTGESETZT	Physisch	Verhindert Standardbewegungen. Spezialbewegungsfähigkeiten sind nicht betroffen.
WAFFE DEAKTIVIERT	Physisch	Die Waffe kann erst nach dem Nachladen wieder verwendet werden.
ZERBORSTEN	Physisch	Betroffene Einheiten erleiden zusätzlichen Schaden durch Angriffe.
MARKIERT/HOLO-ZIEL	Physisch	Feinde erhalten einen Zielsicherheitsbonus bei Angriffen auf betroffene Einheiten.
STASIS	Kampfunfähigkeit	Betroffene Einheiten sind handlungsunfähig, gleichzeitig aber auch immun gegen Schaden und für Fähigkeiten nicht mehr anvisierbar.
VERBLUTEN	Kampfunfähigkeit	Betroffene Einheiten sind handlungsunfähig und können nicht mehr anvisiert werden, sie sind jedoch nicht immun gegen ungezielten oder Flächenschaden. Dieser Effekt verfügt über einen Timer. Läuft der Timer ab, stirbt die Einheit. Solange der Timer läuft, können andere Einheiten die „Stabilisieren"-Aktion nutzen, um das Leben betroffener Einheiten zu retten. Der Timer wird dann entfernt und die Einheit geht in den Zustand „Bewusstlos" über.

BEWUSSTLOS	Kampfunfähigkeit	Betroffene Einheiten sind handlungsunfähig und können nicht mehr anvisiert werden, sie sind jedoch nicht immun gegen ungezielten oder Flächenschaden. Nach dem erfolgreichen Abschluss einer Begegnung werden alle bewusstlosen Feinde und Verbündeten aus der Kampfzone evakuiert und ins HQ gebracht. Einmal bewusstlose Einheiten können den gesamten Einsatz über nicht mehr am Kampfgeschehen teilnehmen.
IN BRAND GESETZT	Umgebung	Betroffene Einheiten erleiden zu Beginn jeder Runde Schaden und können mit Ausnahme ihres Primärangriffs die meisten Fähigkeiten nicht nutzen.
SÄUREBRAND	Umgebung	Zerfetzt die Rüstung betroffener Einheiten zu Beginn jeder Runde und belegt sie für die Dauer des Säurebrand-Effekts mit „Zerborsten“.
VERGIFTET	Umgebung	Betroffene Einheiten erleiden zu Beginn jeder Runde Schaden und können sich weniger weit bewegen.
RAUCH	Feldeffekt	Gewährt allen Einheiten im Rauchbereich den „Verschleiert“-Effekt.
FEUER	Feldeffekt	Belegt alle Einheiten, die den Feuerbereich betreten, mit „in Brand gesetzt“. Der Effekt hält auch nach Verlassen des Feuerbereichs an.
SÄURE	Feldeffekt	Belegt alle Einheiten, die den Säurebereich betreten, mit „Säurebrand“. Der Effekt hält auch nach Verlassen des Säurebereichs an.
GIFT	Feldeffekt	Belegt alle Einheiten, die den Giftbereich betreten, mit „Vergiftet“. Der Effekt hält auch nach Verlassen des Giftbereichs an.

BEGEGNUNGSZIELE

Jede Begegnung innerhalb eines Einsatzes verfügt über ihre eigenen Ziele. Diese Aufgaben werden oben links angezeigt und abgehakt, sobald sie abgeschlossen sind. Als „optional“ gelistete Ziele sind für den Erfolg des Einsatzes nicht entscheidend. Ihr Abschluss gewährt jedoch zusätzliche Belohnungen.

ACHTUNG

Manche Begegnungen erfordern komplexe Ziele, wie z. B. zu verhindern, dass zu viele Feinde entkommen oder zu viele Zivilisten sterben.

VERSTÄRKUNGEN

Androiden sind Robotersoldaten, die in taktischen Einsätzen Einheiten ersetzen können. Androiden sind in der Regel schwächer als Einheiten, aber sie sind verzichtbar und können im Laufe eines Einsatzes verloren gehen, ohne dass der Einsatz scheitert.

Wenn eine Einheit während eines Einsatzes ihr Bewusstsein verliert, kannst du sie beim folgenden Vorstoß durch einen Androiden ersetzen. Androiden geben dir die Chance, Einsätze trotz verlorener Einheiten erfolgreich zu beenden. Sie können verbessert werden, um ihre Grundwerte zu steigern, und mit Waffen, Rüstung und Standard-Ausrüstungsgegenständen versehen werden.

Feinde können ebenfalls Verstärkungen anfordern. Etliche Runden vor dem Eintreffen neuer Feinde auf dem Schlachtfeld wird ein Verstärkungsalarm auf der Zeitachse angezeigt. Feindliche Verstärkungen können die Kampfzone nur an bestimmten Punkten der Karte betreten. Diese Punkte werden durch ein dreieckiges Symbol mit einem Totenschädel angezeigt. Wenn feindliche Verstärkungen eintreffen, erhält jede Verstärkungseinheit ihren eigenen Platz auf der Zeitachse.

ZIVILISTEN

Wenn eine Einheit des Chimera-Trupps sich direkt neben einen Zivilisten bewegt, wird er gerettet und rennt in Sicherheit. Wenn sich ein Feind einem Zivilisten nähert, flieht dieser an einen anderen Ort innerhalb der Begegnung. Nach erfolgreichem Abschluss einer Begegnung werden alle verbliebenen Zivilisten automatisch gerettet.

PROFI-TIPP

In der Regel wirken sich versehentliche zivile Verluste nicht negativ aus. Wenn Feinde jedoch aktiv versuchen, Zivilisten umzubringen, scheitert der Einsatz, wenn du zu wenige von ihnen beschützt.

VERBLUTEN

Einheiten, die tödlichen Schaden erleiden, brechen zusammen und verbluten. Ihren Verbündeten bleibt nur eine begrenzte Anzahl von Runden, um sie zu stabilisieren und in den Zustand der Bewusstlosigkeit zu überführen. Wenn eine Einheit nicht rechtzeitig stabilisiert werden kann, scheitert der Einsatz und du musst ihn von vorne beginnen.

Einheiten, die verbluten, können nicht mehr direkt von Feinden angegriffen werden, sind aber dennoch anfällig für ungezielte und Flächenangriffe – diese töten sie sofort und der Einsatz scheitert.

Einheiten können ihr Bewusstsein nicht verlieren, ohne zuvor zu verbluten. Feinde verbluten nicht. Sie sind entweder tot oder bewusstlos, sobald ihre Gesundheit auf 0 TP fällt. Feinde können mit der Fähigkeit „Überwältigen“, mit Spezialausrüstung wie Betäubungsgeschossen oder mit einzigartigen einheitenspezifischen Fähigkeiten bewusstlos gemacht werden.

PROFI-TIPP

Bewusstlose Einheiten können während eines laufenden Einsatzes nicht geheilt werden und in den Kampf zurückkehren. Dies gilt für Feinde und Verbündete gleichermaßen.

NARBEN

Narben sind Zeugnisse der Kampftraumata, die Einheiten nach besonders schweren Kämpfen erleiden. Einheiten erleiden Narben, wenn sie während eines Einsatzes den Zustand des Verblutens durchmachen. Narben schwächen einen Wert der Einheit und könnten ihre Effektivität im Kampf erheblich beeinträchtigen.

Narben können durch eine entsprechende Ausbildung geheilt werden. Andernfalls bleiben Narben über große Teile der Kampagne und von Einsatz zu Einsatz bestehen, bis sie irgendwann von selbst verheilen. Einheiten, die bereits über eine Narbe verfügen und erneut verbluten, tragen entweder eine neue Narbe davon oder die bestehende Narbe wird vertieft. Eine vertiefte Narbe bedeutet eine größere Werteminderung.

PROFI-TIPP

Narben zählen nie als Schaden. Wenn eine Narbe die TP einer Einheit senkt, reduziert sie deren Maximal-TP. Im Kampf empfangene Heilungen können die Gesundheit nicht auf den unvernarbten Wert anheben. Die Gesundheit kann nur durch Heilung der Narbe vollständig wiederhergestellt werden.

TAKTIKBILDSCHIRM

1. **ZIELE:** Zeigt die Ziele der laufenden Begegnung.

2. **BEWEGUNGSREICHWEITE:** Die blaue Grenze zeigt, wie weit die aktive Einheit sich bewegen kann, um danach noch eine Aktion auszuführen. Die gelbe Linie zeigt, wie weit die Einheit sich mit einem Sprint bewegen kann.

3. **EINHEITENANZEIGE:** Über den Köpfen aller Einheiten, bei Verbündeten und Feinden, wird der Name der Einheit, ihre Gesundheitsleiste und eine Zahl angezeigt. Die Zahl steht für die Position der Einheit auf der Zeitachse. Die Anzeigen von Feinden sind rot und die von Verbündeten blau.

4. **ZEITACHSE:** Zeigt die Reihenfolge aller feindlichen und verbündeten Einheiten. Wenn eine Einheit an der Reihe ist, wird sie ans untere Ende der Zeitachse geschoben und die Einheit, die direkt unter ihr stand, rückt nach ganz oben.

5. **SCHILDSYMBOL:** Gelbe Schilde zeigen, wie viele Rüstungspunkte eine Einheit hat.

6. **RUNDENENDE-MARKIERUNG:** Zeigt das Ende der aktuellen Runde an. Manche Fähigkeiten oder Effekte halten nur eine bestimmte Anzahl von Runden lang an oder erfordern eine vorgegebene Anzahl von Runden zur Aktivierung.

7. **ZIELSYMBOLE:** Zielsymbole zeigen die verfügbaren Ziele für eine Aktion. Wähle ein Feindsymbol, um die Trefferchance gegen diesen Feind zu sehen.

8. **AKTIONSLEISTE:** Jedes Symbol auf der Aktionsleiste steht für eine Fähigkeit oder Aktion, die von der aktiven Einheit während ihrer Runde eingesetzt werden kann.

9. **CHARAKTERPORTRÄT:** Zeigt die Einheit, die aktuell an der Reihe ist, ihre verbleibende Munition und sämtliche auf ihr liegenden Buffs und Debuffs.

CHARAKTERE & FÄHIGKEITEN

Jede Einheit verfügt über einzigartige Fähigkeiten und Kenntnisse, dank der sie sich für eine bestimmte Rolle im Kampf eignet. Diese Rolle wird als Klasse bezeichnet. Zu Beginn des Spiels stehen vier Einheiten zur Verfügung, die für die Klassen Botschafter, Sanitäter, Ranger und Hüter stehen. Im weiteren Spielverlauf können zusätzliche Einheiten mit anderen Klassen freigeschaltet werden.

Die Klasse einer Einheit lässt sich nicht ändern. Du kannst beim Stufenaufstieg jedoch einige ihrer Fähigkeiten wählen, um sie zu individualisieren. Charaktere können zusätzlich durch neue oder verbesserte Rüstungen, Waffen und Objekte individualisiert werden.

STARTTRUPP

GODMOTHER

Klasse Ranger (Mensch)

Ausrüstung: Schrotflinte (mittlere Reichweite)

Spezialisierung: Angriff, Tarnung, Hinterhalt

Godmother ist ein absoluter Profi, eine gestandene Veteranin, die perfekte Ergebnisse liefert und diese auch von anderen erwartet. Für Spielereien hat sie keine Zeit.

VERFÜGBAR AB:			
AGENT CADET	*STREUSCHUSS* Godmother feuert ihre Schrotflinte kegelförmig auf kurze Distanz ab und trifft damit mehrere Ziele.		
DEPUTY AGENT	*ALPHASCHLAG* (Vorstoßfähigkeit) Godmother feuert beim Vorstoßen ihre Schrotflinte ab und ist auf der Zeitachse früher an der Reihe.		
FIELD AGENT	*AUFBÄUMEN* (Passive Fähigkeit) Wenn Godmother nicht beeinträchtigt ist und so viel Schaden erleidet, dass sie verbluten würde, wird ihre Gesundheit stattdessen auf 1 TP reduziert und sie ist direkt nach der laufenden Runde an der Reihe.	ODER	*AUSRÄUCHERN* Godmother schießt auf einen Feind und zwingt ihn, eine neue Position zu suchen. Dieser Schuss verursacht keinen Schaden.
SPECIAL AGENT	*OFFENLEGEN* Godmother feuert einen Schuss mit der Schrotflinte ab, der garantiert trifft und die Deckung des Ziels zerstört.		
SENIOR AGENT	*UNANTASTBAR* (Passive Fähigkeit) Wenn Godmother in ihrer Runde einen Feind eliminiert, verfehlt der nächste gegen sie gerichtete Angriff.	ODER	*NAHKAMPFSPEZIALIST* (Passive Fähigkeit) Godmother feuert einen Reflexschuss gegen Feinde ab, die ihr zu nahe kommen. Erfordert Munition.
PRINCIPAL AGENT	*VERLÄNGERUNG* Godmother erlangt sofort einen Bonus auf die kritische Trefferchance und Ausweichen sowie eine zusätzlich Runde auf der Zeitachse.		

TERMINAL

Klasse: Sanitäterin (Mensch)

Ausrüstung: Maschinenpistole (kurze bis mittlere Reichweite), GREMLIN

Spezialisierung: Medizinische Versorgung, Unterstützung

Terminal ist eine hochtalentierte Kampfsanitäterin, die ihren Humor genau so mag wie ihren Kaffee – schwarz. Wenn sie erst dein Leben gerettet hat, wird sie dich immer wieder daran erinnern.

VERFÜGBAR AB:			
AGENT CADET	*SCHUTZ* Terminal nutzt ihren GREMLIN, um sich selbst oder einen Verbündeten zu heilen, Brand-, Säure- und Gifteffekte zu entfernen und die Verteidigung zu stärken.		
AGENT CADET	*TÜR HACKEN* (Vorstoßfähigkeit) Hacke zu Beginn eines Vorstoßes eine Tür, um sie zu öffnen.		
DEPUTY AGENT	*ERNEUERN* (Vorstoßfähigkeit) Der GREMLIN heilt alle Verbündeten bei Terminals Vorstoßpunkt.		

VERFÜGBAR AB:			
FIELD AGENT	*STANDHALTEN* (Passive Fähigkeit) Wenn Terminal so viel Schaden erleidet, dass sie verbluten würde, wird ihre Gesundheit stattdessen auf 1 TP reduziert und sie fällt in eine vorübergehende Stasis.	ODER	*Festnageln* Terminal feuert die Waffe ab, um ein Ziel zu unterdrücken und dessen Runde auf der Zeitachse weiter nach hinten zu rücken.
SPECIAL AGENT	*KOOPERATION* Terminal koordiniert sich mit einem nicht beeinträchtigten Verbündeten in der Nähe und gewährt diesem unverzüglich eine zusätzliche Aktion.		
SENIOR AGENT	*RÜSTUNGSSYSTEM* (Passive Fähigkeit) Verbessert Schutz, um der geschützten Einheit zusätzliche Rüstung zu gewähren.	ODER	*WIDERSTANDSKRAFT* (Passive Fähigkeit) Terminal heilt nach jeder Begegnung vollständig, solange sie nicht verblutet oder bewusstlos ist.
PRINCIPAL AGENT	*ZWEITER WIND* Terminal nutzt ihren GREMLIN, um sich selbst und alle Verbündeten zu heilen, Brand-, Säure- und Gifteffekte zu entfernen und verblutende Verbündete zu stabilisieren.		

CHERUB

Klasse: Hüter (Hybrid)

Ausrüstung: Pistole (mittlere bis lange Reichweite), Ballistikschild

Spezialisierung: Schilde, Schutz von Verbündeten, Feinde binden

Eine Hybrid mit einem Herz aus Gold. Er will einfach alle glücklich und in Sicherheit wissen.

VERFÜGBAR AB:			
AGENT CADET	*KINETIKSCHILD* Cherub platziert einen Energieschild um sich oder einen Verbündeten herum, um den gesamten Schaden des nächsten Angriffs zu verhindern und eine Schildladung zu erhalten. Ladungen gewähren Boni für andere Fähigkeiten.		
AGENT CADET	*GELADENER SCHLAG* Cherub schlägt einen Feind mit dem Energieschild. Beim Verbrauch von Ladungen wird Schaden in einem kegelförmigen Bereich hinter dem Feind verursacht.		

VERFÜGBAR AB:			
AGENT CADET	*KINETIKSCHILD-LADUNG* Cherub kann Ladungen durch das Schützen von Verbündeten mit dem Kinetikschild aufbauen.		
DEPUTY AGENT	*PHALANX* (Vorstoßfähigkeit) Feinde konzentrieren ihr Feuer auf Cherub und ignorieren andere XCOM-Einheiten an diesem Vorstoßpunkt. Blockt sämtlichen Schaden und gewährt Cherub Ladungen für jeden Angriff.		
FIELD AGENT	*GENERATOR* (Passive Fähigkeit) Cherub erhält Ladungen am Ende jeder Begegnung.	ODER	*SCHUTZ* (Passive Fähigkeit) Cherub erhält am Ende seiner Runde Rüstung, einen halben Deckungsbonus, selbst wenn er flankiert wird, und wird selbst zur halben Deckung für Verbündete. Der Schutz bricht, wenn er angegriffen wird.
SPECIAL AGENT	*ÜBERLADUNG* (Passive Fähigkeit) Cherub kann zusätzliche Ladungen speichern und erhält bei voller Ladung zusätzliche Mobilität.		
SENIOR AGENT	*RESONANZFELD* (Passive Fähigkeit) Verbündete mit einem Kinetikschild erhalten zusätzliche Zielsicherheit.	ODER	*AUFLADEN* *(Passive Fähigkeit)* *Einen Feind mit einem geladenen Schlag bewusstlos zu machen füllt eine Ladung wieder auf.*

VERFÜGBAR AB:			
PRINCIPAL AGENT	*ÜBERLADEN* Cherub verbraucht alle gespeicherten Ladungen und erhöht den Primärwaffen-Schaden von Verbündeten, während ein Holo-Ziel auf allen Feinden platziert wird.		

VERGE

Klasse: Botschafter (Sektoid)

Ausrüstung: Sturmgewehr (mittlere bis lange Reichweite)

Spezialisierung: Psionik, Feindmanipulation

Verge ist höflich und wohlerzogen. Er spricht sehr bedacht, um Menschen ein gutes Gefühl zu geben. Ob das funktioniert, merkt er auch, ohne die Gedanken seines Gegenübers zu lesen – diese Fähigkeit hat er über viele Jahre der Arbeit mit und gegen die Menschheit erworben.

VERFÜGBAR AB:			
AGENT CADET	*STUMPFSINN* Verge betäubt ein Ziel psionisch und fügt es seinem Neural-Netzwerk hinzu. Feinde in Verges Neural-Netzwerk sind psionisch mit ihm verbunden und er hat direkten Zugang zu ihren Gedanken. So kann Verge Werteboni erhalten, den Feinden mentalen Schaden zufügen oder sie seiner Gedankenkontrolle unterwerfen.		
AGENT CADET	*KAMPFWAHNSINN* Verge greift den Verstand eines Feindes psionisch an, lässt ihn zum Berserker werden und ein Ziel in der Nähe angreifen. Fügt ihn seinem Neural-Netzwerk hinzu.		
AGENT CADET	*NEURAL-NETZWERK* Verge gewinnt Zielsicherheit für jeden Feind im Neural-Netzwerk.		
DEPUTY AGENT	*LEVITIEREN* (Vorstoßfähigkeit) Verge hebt beim Vorstoß einen Feind in die Luft, entfernt seine Deckungsboni und verhindert seine Vorstoßaktionen.		
FIELD AGENT	*HALSBAND* (Passive Fähigkeit) Feinde im Neural-Netzwerk, die sterben würden, werden stattdessen bewusstlos.	ODER	*SCHWARMHILFE* (Passive Fähigkeit) Verge erhält zusätzliche Zielsicherheit und kritische Trefferchance für jeden Feind im Neural-Netzwerk.

VERFÜGBAR AB:			
SPECIAL AGENT	*GEDANKENSCHLAG* Verge schlägt mit seinem Geist zu und fügt allen Feinden im Neural-Netzwerk mentalen Schaden zu. Feinde, die auf 0 TP fallen, werden bewusstlos.		
SENIOR AGENT	*SCHMETTERN* Levitieren lässt das Ziel auf den Boden schlagen, verursacht mentalen Schaden bei ihm und fügt es dem Neural-Netzwerk hinzu. Feinde, die auf 0 TP fallen, werden bewusstlos.	ODER	*NETZWERK-HEILUNG* (Passive Fähigkeit) Verge stellt am Ende seiner Runde für jeden Feind im Neural-Netzwerk TP wieder her.
PRINCIPAL AGENT	*PUPPENSPIELER* Verge kontrolliert bis zum Ende seiner Runde die Gedanken aller Feinde im Neural-Netzwerk.		

WEITERE EINHEITEN

AXIOM

Klasse: Brecher (Muton)

Ausrüstung: Fäuste (Nahkampf), shotgun

Spezialisierung: Hoher Schaden

Auch wenn Axiom seiner Wut manchmal freien Lauf lässt, verliert er nie wirklich die Kontrolle. Er ist hoch gebildet und sehr belesen – zu friedlicheren Zeiten wäre er vielleicht ein Professor für menschliches Recht oder Geschichte geworden.

VERFÜGBAR AB:			
AGENT CADET	*UMKLATSCHEN* Axiom stürmt zu einem Ziel und schlägt es mit beiden Fäusten. Das Ziel kann desorientiert, betäubt oder bewusstlos gemacht werden.		

VERFÜGBAR AB:			
AGENT CADET	*WUT* (Passive Fähigkeit) Mit der Wut steigt die Chance, mit Nahkampfangriffen Statuseffekte zu hinterlassen, aber auch das Risiko, zum Berserker zu werden. Wut kann manuell oder durch das Erleiden von Schaden gesteigert werden.		
AGENT CADET	*AUFPUTSCHEN* Fügt Axioms Gesamtwut einen Wutpunkt hinzu.		
DEPUTY AGENT	*RAMMBOCK* (Vorstoßfähigkeit) Durchbrich einen Tür-Vorstoßpunkt mit einer Chance, dass Feinde in der Nähe in Panik geraten.		
FIELD AGENT	*NACHBEBEN* (Passive Fähigkeit) Verbessert Umklatschen, um auch Feinden in der Nähe geringen Schaden zuzufügen. Die zusätzlichen Ziele können ebenfalls desorientiert, betäubt oder bewusstlos werden.	ODER	*SCHÜTTEL ES AB* (Passive Fähigkeit) Axiom hat eine Chance, den Schaden eines erlittenen Angriffs zu reduzieren.
SPECIAL AGENT	*ADRENALINSTOSS* (Passive Fähigkeit) Umklatschen und Aufputschen beenden nicht die Runde und haben keine Abklingzeit.		

VERFÜGBAR AB:			
SENIOR AGENT	*ANGSTFAKTOR* (Passive Fähigkeit) Verbessert Umklatschen, sodass Feinde in der Nähe in Panik versetzt werden können.	ODER	*REGENERATION* (Passive Fähigkeit) Axiom stellt zum Start seiner Runde eine geringe Menge TP wieder her.
PRINCIPAL AGENT	*BEBEN* Axiom springt in die Luft und schmettert auf den Boden, um Deckung in der Nähe zu zerstören und Feinden in der Nähe Schaden zuzufügen.		

BLUEBLOOD

Klasse: Revolverheld (Mensch)

Ausrüstung: Lancer Pistol (mid-long range)

Spezialisierung: Präzisionsbeschuss, Mehrfachschüsse

Bluebloods freundliche Art und seine lockere Einstellung täuschen über seine Fähigkeit hinweg, meisterliche Strategien und unfassbar präzise Schüsse zu berechnen.

VERFÜGBAR AB:			
AGENT CADET	*HEFTIGER SCHUSS* Blueblood gibt einen Schuss mit verminderter Zielsicherheit und gesteigertem Schaden ab. Dieser Schuss beendet nicht die Runde, wenn er als erste Aktion genutzt wird.		
AGENT CADET	*DESPERADO* (Passive Fähigkeit) Standardpistolenfeuer und Heftiger Schuss kosten eine Aktion und beenden die Runde nicht automatisch, wenn Blueblood noch über Aktionen verfügt.		

VERFÜGBAR AB:			
DEPUTY AGENT	*LANZENTRÄGER-SCHUSS* (Vorstoßfähigkeit) Blueblood feuert seine Lanzenträger-Pistole auf ein Ziel ab und ignoriert alle Deckungsboni.		
FIELD AGENT	*HERZLICHES WILLKOMMEN* (Passive Fähigkeit) Der erste Schuss aus jedem Magazin desorientiert das Ziel.	ODER	*WACHSAMKEIT* (Passive Fähigkeit) Blueblood aktiviert automatisch Feuerschutz, wenn die letzte Aktion der Runde auf eine Bewegung verwendet wird.
SPECIAL AGENT			
SENIOR AGENT	*LEBEWOHL* (Passive Fähigkeit) Der letzte Schuss eines Magazins richtet doppelten Schaden an.	ODER	*KASKADENLANZE* (Passive Fähigkeit) Die Phasenlanze wird verbessert und verursacht mehr Schaden mit jedem aufeinanderfolgenden Feind, den sie mit einem einzigen Angriff trifft.
PRINCIPAL AGENT	*KONFRONTATION* Blueblood feuert mit seiner Pistole auf jeden sichtbaren Feind einen Schuss ab, solange er genug Munition hat.		

CLAYMORE

Klasse: Sprengstoffexperte (Mensch)

Ausrüstung: Schrotflinte (kurze bis mittlere Reichweite)

Spezialisierung: Sprengstoffe, Flächenschaden, Vorstöße

Claymore kann jede Tür öffnen. Und auch jede Wand und alles andere. Sprengsätze sind nicht gerade berühmt für ihre Präzision, aber Claymore platziert und kontrolliert ihre Explosionen mit unerreichter Präzision. Er kocht zudem ein übles Fisch-Curry. Im Ernst. Uneingeweihte beschreiben es als kataklysmisch.

VERFÜGBAR AB			
AGENT CADET	*SPLITTERBOMBE* Claymore wirft einen Sprengsatz, der nach mehreren Runden explodiert.		
DEPUTY AGENT	*CONCUSSIVE CHARGE* (Vorstoßfähigkeit) Claymore zündet einen starken Sprengsatz, der alle Feinde in der Nähe des Vorstoßpunkts mit „Zerborsten" belegt.		

VERFÜGBAR AB			
FIELD AGENT	*STÄRKE* (Passive Fähigkeit) Claymore ist immun gegen die Effekte aller Granaten und Umgebungsgefahren.	ODER	*IMPROVISIERTE SPRENGSÄTZE* (Passive Fähigkeit) Claymore regeneriert am Ende jeder Begegnung eine Ladung der bei sich geführten Granaten.
SPECIAL AGENT	*HAFTGRANATE* wirft eine Granate, die an einem Feind haften bleibt und ihn auf der Stelle in Panik versetzt. Wenn die in Panik versetzte Einheit stehen bleibt, explodiert die Granate.		
SENIOR AGENT	*SCHWERE SPLITTER* (Passive Fähigkeit) Verbessert die Splitterbombe, um Schaden durch Deckung hindurch zuzufügen.	ODER	*NAHENDER UNTERGANG* (Passive Fähigkeit) Verbessert die Splitterbombe, um Feinde im Explosionsradius direkt mit „Zerborsten" zu belegen.
PRINCIPAL AGENT	*TROMMELFEUER* Splitterbomben und Haftgranaten verursachen zusätzlichen Schaden und beenden nicht mehr automatisch die Runde.		

PATCHWORK

Klasse: Operator (Mensch)

Ausrüstung: Sturmgewehr (mittlere Reichweite), GREMLIN

Spezialisierung: Ausrüstung, elektronische Störung

Es heißt, dass ihre Bytes die bissigsten sind. Ihr natürliches Geschick im Umgang mit Technologie ist innerhalb von XCOM unerreicht, mit Ausnahme der Fähigkeiten ihrer besten Freundin Lily Shen.

VERFÜGBAR AB:			
AGENT CADET	*KETTENSCHOCK* Patchwork schickt den GREMLIN zu einem Feind, um ihm einen Stromschlag zu verpassen. Der Angriff springt auf Gegner in der Nähe über. Richtet zusätzlichen Schaden gegen Roboterfeinde an.		
AGENT CADET	*TÜR HACKEN* (Vorstoßfähigkeit) Hacke zu Beginn eines Vorstoßes eine Tür, um sie zu öffnen.		

VERFÜGBAR AB:			
DEPUTY AGENT	*KAMPFSCANNER* (Vorstoßfähigkeit) Der GREMLIN scannt den Raum, wendet Holo-Zielen gegen alle Feinde an und erhöhrt die Zielsicherheit des Trupps.		
FIELD AGENT	*GALVANISCHER BOGEN* (Passive Fähigkeit) Der GREMLIN versetzt Feinden einen Stromschlag, wenn sie sich Patchwork nähern oder wenn Patchwork sich ihnen nähert. Dieser Angriff springt auf Feinde in der Nähe über.	ODER	*GEFAHRENERKENNUNG* (Passive Fähigkeit) Verbessert Kampfscanner, um zusätzliche Nutzungen zu ermöglichen und Verbündeten am Vorstoßpunkt zusätzliche kritische Trefferchance zu gewähren.
SPECIAL AGENT	*STASISFELD* Patchwork sendet einen GREMLIN aus, um einen Feind vorübergehend in Stasis zu versetzen. Der Feind kann nicht angreifen, ist aber immun gegen Schaden.		
SENIOR AGENT	*SCHOCKTHERAPIE* (Passive Fähigkeit) Verbessert Kettenschock, um Ziele zu desorientieren und potentiell zu betäuben.	ODER	*HOCHSPANNUNG* (Passive Fähigkeit) Aufeinanderfolgende Angriffe mit Kettenschock oder Galvanischer Bogen verursachen zusätzlichen Schaden.
PRINCIPAL AGENT	*KONDENSATOR-ENTLADUNG* Patchwork sendet den GREMLIN aus, um eine starke elektrische Ladung freizusetzen, die alle Einheiten in der Nähe schädigt und möglicherweise betäubt. Robotereinheiten erleiden mehr Schaden.		

SHELTER

Klasse: Psioniker (Mensch)

Ausrüstung: Maschinenpistole (kurze bis mittlere Reichweite)

Spezialisierung: Psionik, Stärkung von Verbündeten, mentale Angriffe

Shelters Psi-Fähigkeiten sind zerstörerischer und stärker als die der meisten Sektoiden. Er nutzt sie jedoch vornehmlich, um ein besserer Beschützer statt ein Killer zu sein.

VERFÜGBAR AB:			
AGENT CADET	*POSITIONSWECHSEL* Shelter wechselt psionisch die Position mit dem anvisierten Feind oder Verbündeten.		
DEPUTY AGENT	*BLENDEN* (Vorstoßfähigkeit) Shelter verursacht eine psionische Entladung, die alle Feinde am Vorstoßpunkt desorientiert.		

VERFÜGBAR AB:			
FIELD AGENT	*TEMPORALVERLAGERUNG* (Passive Fähigkeit) Verbessert Positionswechsel, um die nächste Runde der neu positionierten Feinde zu verzögern.	ODER	*STÖRUNGSFELD VERBESSERT* Positionswechsel, sodass betroffene XCOM-Einheiten, einschließlich Shelter, bis zu ihrer nächsten Runde +50 Verteidigung erhalten.
SPECIAL AGENT	*SEELENFEUER* Shelter richtet eine psionische Entladung gegen einen organischen Feind, um seine nächste Runde zu verzögern. Fügt garantiert Schaden zu und ignoriert Deckung und Rüstung.		
SENIOR AGENT	*ERMUNTERUNG* (Passive Fähigkeit) Shelter ist von einer Aura umgeben, die umgehend sämtliche mentalen Schwächungen von ihm selbst und von allen Verbündeten in der Nähe entfernt oder blockiert.	ODER	*SEELENSTURM* (Passive Fähigkeit) Wertet Seelenfeuer auf, um Shelter um die Hälfte des verursachten Schadens zu heilen.
PRINCIPAL AGENT	*FRAKTUR* Shelter erzeugt einen psionischen Klon, der die Psi-Fähigkeiten Positionswechsel und Seelenfeuer nutzen kann.		

TORQUE

Klasse: Inquisitorin (Viper)

Ausrüstung: Maschinenpistole (kurze bis mittlere Reichweite)

Spezialisierung: Bewegung von Feinden gegen ihren Willen, Neupositionierung von Verbündeten, Gift

Torque ist die einzige im Trupp, deren Zunge ebenso scharf ist wie die von Terminal – sie weiß sie sogar noch geschickter zu nutzen.

VERFÜGBAR AB:			
AGENT CADET	*ZUNGENANGRIFF* Torque greift eine Einheit mit der Zunge und zieht sie in Nahkampfreichweite. Kann auf Feinde und Verbündete, aber nicht auf übergroße Ziele angewendet werden.		
AGENT CADET	*UMSCHLINGEN* Torque umschlingt einen Feind, fügt ihm Schaden zu und verhindert, dass er in seiner Runde handelt. Umschlungene Feinde können nicht anvisiert werden.		

VERFÜGBAR AB:			
AGENT CADET	*ANPASSUNGSFÄHIG* (Vorstoßfähigkeit) Torque kann durch Schacht-Vorstoßpunkte eindringen.		
DEPUTY AGENT	*TOXIC GREETING* (Breach Ability) Torque spits a blast of Poison at a target.		
FIELD AGENT	*STARK PRESSEN* (Passive Fähigkeit) Verbessert Umschlingen, um mehr Schaden anzurichten.	ODER	*Schwer zu treffen* (Passive Fähigkeit) Torque erhält in der ersten Runde jeder Begegnung zusätzliche Mobilität und einen dauerhaften Bonus auf Ausweichen.
SPECIAL AGENT	*GIFTSPUCKE* Torque verschießt einen Giftstrahl, der zu einer Giftpfütze explodiert. Vergiftet alle Einheiten im betroffenen Bereich und fügt bei einem direkten Treffer geringen Schaden zu.		
SENIOR AGENT	*VERSTÄRKTE SCHUPPEN* (Passive Fähigkeit) Torque erhält Rüstung, wenn sie einen Feind umschlingt. Die Umschlingung wird durch erlittenen Schaden nicht gelöst.	ODER	*SYNTHETIC VENOM* (Passive Ability) Torque gains a bonus to Crit against Poisoned enemies. Torque will heal if ending a turn while standing in Poison.
PRINCIPAL AGENT	*VICIOUS BITE* Torque rears up and swiftly strikes an adjacent target with a devastating bite, dealing major damage and applying Poison.		

ZEPHYR

Klasse: Unruhestifterin (Hybrid)

Ausrüstung: Handschuhe (Nahkampf)

Spezialisierung: Nahkampf, Kampf auf engstem Raum, hohe Mobilität

Diese knallharte Hybridin ist sogar noch schlechter darin, Komplimente zu verteilen als sie zu empfangen. Zum Glück macht der Zorn, den sie in ihre Fäuste lenkt, ihre stumpfe, hochnäsige Art mehr als wieder gut.

VERFÜGBAR AB:			
AGENT CADET	*LÄHMUNGSSCHLAG* Zephyr schlägt einen Feind und belegt ihn mit einem von mehreren Statuseffekten. Dieser Angriff trifft immer und gewährt Zephyr eine Bewegungsaktion mit der Bezeichnung Momentum.		

VERFÜGBAR AB:			
AGENT CADET	*FURCHTLOSER VORSTURM* (Vorstoßfähigkeit) Zephyr stürmt auf einen Feind zu und führt nach dem Vorstoß einen Nahkampfangriff aus. Zephyr wird dadurch in der Nähe des Feindes positioniert. Wenn der Feind alarmiert war, wird seine Alarm-Vorstoßaktion abgebrochen.		
DEPUTY AGENT	*PARIEREN* Momentum kann genutzt werden, um den Schaden des nächsten Angriffs zu verhindern, anstatt sich zu bewegen.		
FIELD AGENT	*ABRIEGELUNG* (Passive Fähigkeit) Zephyr greift jeden Feind an, der in Nahkampfreichweite kommt oder angreift.	ODER	*DRUCKPUNKT* (Passive Fähigkeit) Nahkampfangriffe richten zusätzlichen Schaden an und machen Feinde bewusstlos, statt sie zu töten.
SPECIAL AGENT	*MENGENKONTROLLE* Zephyr greift schnell jeden Feind in der Nähe an und kehrt dann zu ihrer Ausgangsposition zurück.		
SENIOR AGENT	*BEWEGLICHES ZIEL* (Passive Fähigkeit) Momentum wird auch durch Überwältigen und Mengenkontrolle ausgelöst und Zephyr löst weder Feuerschutz noch Reflexschüsse aus.	ODER	*VITALSCHLAG* (Passive Fähigkeit) Nahkampfangriffe ignorieren Rüstung.

VERFÜGBAR AB:			
PRINCIPAL AGENT	*SENSENMANN* Zephyr startet den Sensenmann-Modus. Solange Sensenmann aktiv ist, erhält sie für jeden im Nahkampf niedergestreckten Feind eine zusätzliche Aktion. Jeder weitere Nahkampfangriff verursacht weniger Schaden.		

DIE NACHKOMMEN

Zu den Kämpfern der Nachkommen gehören Psi-Hexenmeister, resonante Sektoiden und Muton-Rohlinge. Gerüchten zufolge sollen sich sogar Archonten und Kodizes in ihren Reihen befinden. Die schlimmsten Fußsoldaten der Nachkommen sind jedoch die Sklaven – hirnlose Hybriden, die nur existieren, um ihren Herren zu dienen. Unter Zwang opfern sie sogar ihr eigenes Leben, um das Überleben stärkerer Verbündeter zu sichern.

GRAUER PHÖNIX

Die Mitglieder des Grauen Phönix benennen sich nach furchteinflößenden Kriegern aus vergangenen Zeiten: Paladine, Legionäre, Dominatoren, Prätorianer und Berserker. Schwer gepanzert umfassen sie Mutons, Vipern, Sektoiden und Gesichtslose. Informationen zufolge verfügen viele von ihnen über fortgeschrittene wissenschaftliche oder technische Kenntnisse. Die Menge an Alientechnologie, die sie gesammelt haben, macht sie zu einer ernstzunehmenden Gefahr für den Frieden.

HEILIGE SPIRALE

Die Anhänger der Heiligen Spirale sind fanatische Gläubige, sie sich selbst als Teil eines mysteriösen, heiligen Kreuzzugs sehen. Manche von ihnen bezeichnen sich als „Purifikatoren", aber unsere Quellen müssen erst noch herausfinden, wen oder was sie genau „purifizieren" wollen; allein die Vorstellung ist jedoch schon alarmierend. Der Kult besteht der breiten Meinung nach ausschließlich aus Hybriden, auch wenn jüngste Berichte auf Chryssaliden in ihren Reihen hindeuten – oder noch Schlimmeres.

SÖLDNER

Manche Kämpfer gehören zu keiner der Separatistengruppen, wollen City 31 und dem Chimera-Trupp aber ebenso entschlossen schaden. Aufgrund der Tatsache, dass ihre Beweggründe und Ressourcen noch weiter im Dunkeln liegen als die der Gruppierungen, sind sie als potenziell noch gefährlicher einzustufen.

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" BEINHALTET SÄMTLICHE MIT DIESER VEREINBARUNG ZUR VERFÜGUNG GESTELLTE SOFTWARE (EINSCHLIESSLICH ALLER DAMIT VERBUNDENEN SERVICES), DIE BEGLEITENDEN BENUTZERHANDBÜCHER, VERPACKUNGEN UND SONSTIGEN SCHRIFTLICHEN, ELEKTRONISCHEN ODER ONLINE ZUR VERFÜGUNG 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 UND DEREN TOCHTERGESELLSCHAFTEN UND PARTNERN („LIZENZGEBER", „UNTERNEHMEN", „WIR", „UNS" ODER „UNSER") SOWIE DIE DATENSCHUTZERKLÄRUNG, EINZUSEHEN UNTER www.take2games.com/privacy, SOWIE DIE NUTZUNGSBEDINGUNGEN, EINZUSEHEN UNTER www.take2games.com/legal.

DIESE VEREINBARUNG ENTHÄLT IM ABSCHNITT „BINDENDE INDIVIDUELLE SCHLICHTUNG " BINDENDE REGELUNGEN ZU INDIVIDUELLER SCHLICHTUNG UND DEM VERZICHT AUF SAMMELKLAGEN, DIE SICH INNERHALB DIESER VEREINBARUNG AUF IHRE RECHTE BEZÜGLICH EINES „STREITFALLS" (WIE WEITER UNTEN DEFINIERT) AUSWIRKEN. DURCH DIESE REGELUNGEN VERPFLICHTEN SIE SICH, STREITFÄLLE ZWISCHEN IHNEN UND DEM UNTERNEHMEN DURCH BINDENDE INDIVIDUELLE SCHLICHTUNG STATT DURCH EINEN GERICHTSPROZESS ZU KLÄREN. SIE KÖNNEN DIE VERPFLICHTUNG ZU DIESER BINDENDEN INDIVIDUELLEN SCHLICHTUNG AUCH ABLEHNEN, DIE NÖTIGEN SCHRITTE DAZU SIND WEITER UNTEN ERKLÄRT.

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.

UM DIESE LIZENZVEREINBARUNG ZU AKZEPTIEREN, MÜSSEN SIE NACH DEN REGELIHRES WOHNORTS DIE VOLLJÄHRIGKEIT ERREICHT HABEN. SIE SIND FÜR ALLE RECHTLICHEN UND FINANZIELLEN FOLGEN VERANTWORTLICH, DIE SICH AUS IHRER NUTZUNG ODER DEM IHREM ZUGRIFF AUF UNSERE SOFTWARE ERGEBEN, EINSCHLIEßLICH ALLER HANDLUNGEN VON PERSONEN, DENEN SIE ZUGANG ZU IHREM NUTZERKONTO GEWÄHREN. SIE BESTÄTIGEN HIERMIT, DASS SIE DIE VOLLJÄHRIGKEIT ERREICHT HABEN, DIE BESTIMMUNGEN DIESER VEREINBARUNGEN VERSTANDEN HABEN UND DIESE AKZEPTIEREN (EINSCHLIEßLICH DER REGELUNGEN ZUR LÖSUNG VON STREITFÄLLEN). SIND SIE NOCH NICHT VOLLJÄHRIG, MÜSSEN IHRE ELTERN ODER GESETZLICHEN VERTRETER STATT IHNEN DIESE VEREINBARUNG AKZEPTIEREN.

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) wie vom Lizenzgeber vorgesehen zum Gameplay zu nutzen, es sei denn, in der Softwaredokumentation 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 an dem Tag, an dem Sie die Software installieren oder anderweitig nutzen und endet, wenn Sie sich dieser Software entledigen 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, Computercodes, 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 darfohne die vorherige schriftliche Zustimmung des Lizenzgebers in keiner Weise und auf keinem Medium weder ganz noch in Teilen kopiert, vervielfältigt, verändert, modifiziert 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 150.000 US-Dollar 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 und keinen rechtlichen oder natürlichen Personen Anleitung oder Anweisung dazu zu geben:

- die Software für gewerbliche Zwecke zu nutzen;
- die Software in Zusammenarbeit mit Dritten zu verwenden, um um Geld oder andere Wertgegenstände zu spielen;
- 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 verpachten, 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 Kopien, 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 dekompilieren 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 (dazu gehört unter anderem auch das Ausnutzen von Exploits oder Spielfehlern) 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, verpachtet, 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 Paragrafen haben Vorrang vor allen anderen Bestimmungen und Bedingungen der vorliegenden Vereinbarung.

ÜBERTRAGUNG DER LIZENZ EINER ZUVOR GESPEICHERTEN 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 Softwaredokumentation Festgelegten unternehmen. Sie dürfen keine virtuellen Gegenstände bzw. virtuelle Währung übertragen, verkaufen, verpachten, 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. Der Lizenzgeber ist 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 dreißig (30) Tage nach vorheriger Ankündigung oder sofort, sofern ein Grund vorliegt, der außerhalb der Kontrolle des Unternehmens liegt oder Sie eine der Vereinbarungen oder Richtlinien im Zusammenhang mit dieser Software verletzt haben, einschließlich dieser Vereinbarung, der Datenschutzerklärung des Lizenzgebers und/oder den Nutzungsbedingungen des Lizenzgebers.

DURCH DEN NUTZER GESCHAFFENE INHALTE: Die Software ermöglicht Ihnen eventuell, selber Inhalte zu schaffen, insbesondere Gameplay-Karten, Szenarios, Screenshots, Autodesigns, Charaktere, 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 unbekannten 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 Urheberschaft, Veröffentlichung, Ansehen oder 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 softwarespezifisches 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 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.

VERDIENST ODER ERWERB VON VIRTUELLER WÄHRUNG & 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 Nutzer einen bestimmten Betrag in virtueller Währung oder einen bestimmten virtuellen Gegenstand nach Abschluss einer spielinternen Aktivität gewähren, wie etwa beim Erreichen eines neuen Levels innerhalb der Software, beim Abschluss einer Spielaufgabe 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 spielinterner 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 untertizensiert. 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, einzusehen 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 Währung zu ermitteln, die im Zusammenhang mit Ihrem Kauf von virtuellen Gegenständen oder zu anderen Zwecken Ihrem Benutzerkonto gutgeschrieben oder von diesem abgebucht werden, und festzulegen, wie diese Vorgänge abgewickelt werden. Während der Lizenzgeber bemühtist, alle diese Berechnungen auf einheitliche und angemessene Art und Weise durchzuführen, erkennen Sie hiermit an und erklären sich damit einverstanden, dass die Feststellungen des Lizenzgebers hinsichtlich verfügbarer virtueller Währung/verfügbarer virtueller Gegenstände auf Ihrem Benutzerkonto endgültig sind, sofern Sie dem Lizenzgeber nicht Belege vorlegen können, dass diese Berechnung absichtlich inkorrekt war oder ist.

VERWENDUNG VIRTUELLER WÄHRUNG UND VIRTUELLER GEGENSTÄNDE: Der Spieler kann gekaufte virtuelle Währung/gekaufte virtuelle Gegenstände im Verlauf des Spiels in Übereinstimmung mit den Spielregeln für Währung und Gegenstände, (die je nach zugehöriger Software unterschiedlich sein können) aufbrauchen oder verlieren. Virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände dürfen nur innerhalb der Software verwendet werden und der Lizenzgeber kann nach alleinigem Ermessen die Verwendung von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen auf ein einziges Spiel begrenzen. Die Verwendung von virtueller Währung/virtueller Gegenstände in Zusammenarbeit mit Dritten, um um Geld oder andere Wertgegenstände zu spielen, ist untersagt. Die zugelassene Verwendung und zugelassenen Zwecke von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen können jederzeit geändert werden. Ihre laut Ihrem Benutzerkonto verfügbare virtuelle Währung/verfügbaren virtuellen Gegenstände verringern sich jedes Mal, wenn Sie virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände innerhalb der Software verwenden. Die Nutzung von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen entspricht einer Forderung und einer Abhebung von dem auf Ihrem Benutzerkonto verfügbaren Guthaben an virtueller Währung/virtuellen Gegenständen. Sie müssen über ausreichend virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände auf Ihrem Benutzerkonto verfügen, um eine Transaktion innerhalb der Software abschließen zu können. Virtuelle Währung/Virtuelle Gegenstände in Ihrem Benutzerkonto können ohne vorherige Ankündigung bei Eintritt bestimmter Ereignisse im Zusammenhang mit Ihrer Verwendung der Software von Ihrem Benutzerkonto abgezogen werden: Sie können z.B. virtuelle Währung oder virtuelle Gegenstände verlieren, wenn Sie ein Spiel verlieren oder Ihre Spielfigur stirbt. Sie haften für jede Verwendung der virtuellen Währung/virtuellen Gegenstände, die über Ihr Benutzerkonto vorgenommen wird, unabhängig davon, ob von Ihnen autorisiert oder nicht. Sie sind verpflichtet den Lizenzgeber unverzüglich benachrichtigen, wenn Sie eine über Ihr Benutzerkonto vorgenommene unbefugte Verwendung von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen feststellen, indem Sie eine Support-Anfrage an www.take2games.com/support oder, wenn es Produkte von Social Point betrifft, direkt an www.socialpoint.es/community/#support richten.

NICHTEINLÖSBARKEIT: Virtuelle Währung und virtuelle Gegenstände können nur gegen spielinterne Gegenstände oder Dienstleistungen eingelöst werden. Sie dürfen zu keinem Zeitpunkt verkauft, verpachtet, lizenziert, vermietet bzw. in eine konvertierbare virtuelle Währung umgewandelt werden. Virtuelle Währung und virtuelle Gegenstände können zu keinem Zeitpunkt beim Lizenzgeber oder einer anderen natürlichen oder juristischen Person gegen einen Geldbetrag oder Geldwert bzw. gegen andere Gegenstände eingelöst werden, sofern in dieser Vereinbarung nicht ausdrücklich anderweitig festgelegt oder auf andere Weise durch geltendes Recht gefordert. Virtuelle Währung und virtuelle Gegenstände haben keinen Barwert. Weder der Lizenzgeber noch eine andere natürliche oder juristische Person ist auf irgendeine Art verpflichtet, virtuelle Währung bzw. virtuelle Gegenstände in einen Gegenwert umzutauschen, insbesondere in echte Währungen.

KEINE RÜCKERSTATTUNG: Alle Käufe von virtueller Währung und virtuellen Gegenständen sind endgültig und unter keinen Umständen erstattungsfähig, übertragbar oder umtauschbar. Falls nicht durch geltendes Recht verboten, ist der Lizenzgeber uneingeschränkt berechtigt, diese virtuelle Währung/virtuellen Gegenstände in seinem alleinigen Ermessen zu verwalten, zu regulieren, zu kontrollieren, abzuändern, auszusetzen und/oder zu eliminieren. Der Lizenzgeber haftet weder Ihnen gegenüber noch anderen Person gegenüber für die Ausübung dieser Rechte.

KEINE ÜBERTRAGUNG: Die Übertragung, der Handel, der Verkauf oder der Tausch von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen an eine Person auf anderem Wege als im Spielverlauf innerhalb der Software wie ausdrücklich vom Lizenzgeber genehmigt („Nicht genehmigte Transaktionen"), insbesondere an andere Nutzer der Software, sind vom Lizenzgeber nicht gestattet und streng verboten. Der Lizenzgeber behält sich das Recht vor, nach alleinigem Ermessen Ihr Benutzerkonto und Ihre virtuelle Währung/virtuellen Gegenstände zu kündigen, auszusetzen oder zu modifizieren und diese Vereinbarung zu kündigen, wenn Sie sich an nicht genehmigten Transaktionen beteiligen, sie fördern oder anfordern. Alle Nutzer, die an solchen Aktivitäten teilnehmen, tun dies auf eigene Gefahr und erklären sich hiermit damit einverstanden, den Lizenzgeber, seine Partner, Lizenzgeber, verbundenen Unternehmen, Auftragnehmer, leitenden Angestellten, Geschäftsführer, Mitarbeiter und Vertreter freizustellen von allen Schäden, Verlusten und Aufwendungen, die direkt oder indirekt durch solche Aktivitäten verursacht wurden, und dafür die volle Verantwortung sowie die Haftung zu übernehmen. Sie erkennen hiermit an, dass der Lizenzgeber vom jeweiligen Software-Store verlangen kann, alle nicht genehmigten Transaktionen – unabhängig vom Zeitpunkt (ob vergangen oder bevorstehend) der nicht genehmigten Transaktion – zu verhindern, auszusetzen, zu beenden, zu unterbrechen oder rückgängig zu machen, wenn er einen Verdacht hat auf oder Beweise für Betrug, Verstöße gegen diese Vereinbarung, Verstöße gegen geltendes Recht bzw. geltende Vorschriften oder vorsätzliche Handlungen, die in irgendeiner Weise das Ziel oder die Auswirkung bzw. die mögliche 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, erklären Sie sich ferner damit einverstanden, dass der Lizenzgeber nach seinem alleinigen Ermessen Ihren Zugriff auf die auf Ihrem Benutzerkonto verfügbare virtuelle Gegenstände/verfügbaren virtuellen Gegenstände einschränken kann oder Ihr Benutzerkonto sowie Ihren Anspruch auf virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände und andere Gegenstände im Zusammenhang mit Ihrem Benutzerkonto kündigen oder aussetzen kann.

STANDORT: Die virtuelle Währung ist nur für Kunden an bestimmten Standorten verfügbar. Sie können keine virtuelle Währung 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 (einschließlich des Kaufs von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen) unterliegen den zusätzlichen 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 für Kreditkarten- oder Bankgebühren oder sonstige Gebühren oder Belastungen im Zusammenhang mit Ihren Kauftransaktionen innerhalb der Software oder über einen Software-Store. Alle derartigen Transaktionen werden durch den Software-Store und nicht durch den Lizenzgeber abgewickelt. Der Lizenzgeber lehnt jegliche Haftung für solche Transaktionen ausdrücklich ab und Sie erklären sich hiermit damit einverstanden, dass Ihr einziges Rechtsmittel in Bezug auf diese Transaktionen Ihnen über und durch den betreffenden Software-Store zusteht.

Diese Vereinbarung wird ausschließlich 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 zulässig hat der Software-Store keinerlei sonstige Gewährleistungspflicht in Bezug auf die Software. Jegliche Ansprüche in Verbindung mit der Software bezüglich Produkthaftung, einer Nichteinhaltung anwendbarer gesetzlicher oder rechtlicher Anforderungen, Ansprüche nach Verbraucherschutz- oder ähnlichen Gesetzen oder Ansprüche wegen Verstößen gegen das Urheberrecht werden durch diese Vereinbarung geregelt und fallen nicht in den Verantwortungsbereich des Software-Stores. Sie sind an die Nutzungsbedingungen sowie an sämtliche anderen anwendbaren Bestimmungen des Software-Stores gebunden. Die Lizenz an der Software ist nicht übertragbar und ist nur zur Nutzung der Software auf einem geeigneten Gerät vorgesehen, das sich in Ihrem Besitz oder Ihrer Verfügungsgewalt 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 geführt werden. Die Software-Stores sind anspruchsberechtigte Drittparteien dieser Vereinbarung und sind dazu berechtigt, diese Vereinbarung gegen Sie geltend zu machen.

DATENSAMMLUNG UND -NUTZUNG

Durch das Installieren und Verwenden der Software erklären Sie Ihr Einverständnis mit den Bedingungen über die Erfassung und Nutzung von Daten wie im diesem Absatz und der Datenschutzerklärung des Lizenzgebers beschrieben, insbesondere (sofern zutreffend) (i) mit der Weitergabe von personenbezogenen Daten und anderen Daten an den Lizenzgeber, seine verbundenen Unternehmen, Verkäufer und Geschäftspartner sowie an bestimmte weitere Dritte, wie zum Beispiel Regierungsbehörden in den USA und in anderen Ländern außerhalb Europas bzw. außerhalb Ihres Heimatlandes, insbesondere in Ländern, in denen eventuell niedrigere Datenschutzstandards vorherrschen; (ii) mit der Veröffentlichung 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 gemäß der oben genannten Datenschutzerklärung in der jeweils geltenden Fassung. Wenn Sie nicht möchten, 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 Erklärung oder Beratung durch den Lizenzgeber oder einen autorisierten Vertreter stellt keine Garantie dar. Da einige Lände 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 begrenzt.

Falls vorstehend nichts Gegenteiliges festgelegt wurde und Sie in einem EU-Mitgliedsstaat wohnhaft gemeldet sind, garantiert der Lizenzgeber für die Funktionstüchtigkeit der Software und 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.

IHRE PFLICHTEN GEGENÜBER DEM LIZENZGEBER

Sie sind in vollem gesetzlich zulässigen Umfang 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, und dafür die volle Verantwortung sowie die Haftung zu übernehmen.

SOWEIT GESETZLICH ZULÄSSIG HAFTET DER LIZENZGEBER IN KEINEM FALL FÜR BESONDERE, NEBEN-, ODER FOLGESCHÄDEN, DIE AUS DEM EIGENTUM, DER NUTZUNG ODER DER FEHLERHAFTIGKEIT DER SOFTWARE ENTSTANDEN SIND, INSBESONDERE SCHÄDEN AN EIGENTUM, VERLUST DES FIRMENWERTS (GOODWILL), COMPUTERFEHLFUNKTION, UND, SOWEIT GESETZLICH ZULÄSSIG, PERSONENSCHÄDEN, SACHSCHADEN, ENTGANGENE GEWINNE ODER STRAFSCHADENERSATZ 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.

WENN SIE IN EINEM EU-MITGLIEDSSTAAT WOHNHAFT GEMELDET SIND, DANN IST DER LIZENZGEBER, UNGEACHTET DER OBEN DARGELEGTEN BESTIMMUNGEN, FÜR ALLE VERLUSTE ODER SCHÄDEN HAFTBAR, DIE IHNEN AUS EINER BEGRÜNDET VORHERSEHBAREN VERLETZUNG ODER MISSACHTUNG DIESER VEREINBARUNG DURCH DEN LIZENZGEBER ENTSTEHEN, NICHT JEDOCH FÜR UNVORHERSEHBARE VERLUSTE ODER SCHÄDEN.

WIR WOLLEN UND KÖNNEN DEN FLUSS VON DATEN ZU ODER VON UNSEREM NETZWERK UND ANDEREN TEILEN DES INTERNET, DRAHTLOSEN NETZWERKEN, ODER ANDEREN NETZWERKEN VON DRITTANBIETERN 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 (SOWEIT GESETZLICH ZULÄSSIG) 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 kündigen. 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 nachstehend 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 Zahlungen 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.

BINDENDE INDIVIDUELLE SCHLICHTUNG - BITTE LESEN SIE SICH DIESEN ABSCHNITT SORGFÄLTIG DURCH. DIE REGELUNGEN HIER KÖNNEN DIE IHNEN ZUSTEHENDEN RECHTE BETRÄCHTLICH VERÄNDERN, EINSCHLIESSLICH DES RECHTS, VOR EINEM GERICHT EINEN PROZESS ABZUSTRENGEN.

1. Die Regelungen in diesem Abschnitt zur bindenden individuellen Schlichtung gelten nicht, sofern sie dem geltenden Recht an Ihrem Wohnort widersprechen.
2. Sie und das Unternehmen stimmen überein, dass sämtliche Streitfälle, Ansprüche und Auseinandersetzungen, die sich zwischen Ihnen und dem Unternehmen bezüglich Produkten oder Dienstleistungen des Unternehmens ergeben (im Folgenden „Streitfälle"), durch bindenden individuelle Schlichtung (wie unten beschrieben) und nicht vor einem Gericht beigelegt werden sollen. Dabei spielt es keine Rolle, ob es sich um einen Verstoß gegen eine Vertragsbestimmung, ein Gesetz, eine Verordnung, eine Verfügung oder eine andere rechtliche Regelung, oder um einen Verstoß durch rechtswidrige Handlungen (einschließlich Betrug, Vorspiegelung falscher Tatsachen, Anstiftung zum Betrug und Fahrlässigkeit) handelt, abgesehen von den Angelegenheiten, die unter dem Punkt „Ausnahmen von der Schlichtung" aufgeführt sind. Ausdrücklich eingeschlossen sind Gültigkeit, Durchsetzbarkeit und Geltungsbereich des Abschnitts „BINDENDE INDIVIDUELLE SCHLICHTUNG" (abgesehen von der Durchsetzbarkeit des Verzichts auf Sammelklagen, wie weiter unten beschrieben. Der Begriff „Streitfall" soll juristisch so weit wie möglich gefasst sein und schließt unter anderem Angelegenheiten ein, die sich auf diese Vereinbarung, die Datenschutzrichtline, die Nutzungsvereinbarung und sämtliche anderen Vereinbarungen mit dem Unternehmen beziehen. Ihnen ist bewusst, dass es bei einer Schlichtung keinen Richter und keine Geschworenen gibt, und dass Gerichte nur begrenzten Einfluss auf Schlichtungsfälle nehmen können.
3. Ausnahmen von der Schlichtung. Sie und das Unternehmen stimmen überein, dass Ansprüche, die von Ihnen oder dem Unternehmen über ein Bagatellgericht auf individueller Basis geltend gemacht werden, nicht den Schlichtungsbestimmungen in diesem Abschnitt unterliegen. Zusätzlich können Sie oder das Unternehmen eine Unterlassungsverfügung erwirken, um den Status quo während einer laufenden Schlichtung zu wahren.
4. Verzicht auf Sammelklagen. DER HIER BESCHRIEBENE SCHLICHTUNGSPROZESS WIRD AUSSCHLIESSLICH AUF INDIVIDUELLER BASIS DURCHGEFÜHRT. Weder Sie noch das Unternehmen dürfen sich Streitfällen anschließen oder Fälle zusammenfassen, die gegen die jeweils andere Partei gerichtet sind. Zudem dürfen weder Sie noch das Unternehmen Fälle bezüglich eines Streitfalls binden schlichten, etwa als repräsentatives Mitglied einer Klasse oder als Staatsanwalt in privater Funktion. Darüber hinaus darf der Schlichter nicht Ansprüche bis zum maximalen gesetzlich zulässigen Umfang mehrerer Personen zusammenfassen, sofern Sie und das Unternehmen dem nicht zustimmen. Der Schlichter darf sämtliche Rechtsmittel ausnutzen, die gesetzlich zulässig sind, allerdings dürfen bei Beschlüssen gegen das Unternehmen nur Ihre Ansprüche zum Tragen kommen, und nicht die anderer Personen.
5. Recht zum Verzicht auf bindenden Schlichtung. WOLLEN SIE AUF DIE REGELUNGEN DER BINDENDEN INDIVIDUELLEN SCHLICHTUNG VERZICHTEN, MÜSSEN SIE UNS SCHRIFTLICH DARÜBER INFORMIEREN, UND ZWAR INNERHALB VON DREISSIG TAGEN NACH DEM SIE DIESER VEREINBARUNG ZUGESTIMMT, DIE SCHLICHTUNG ABER ABGELEHNT HABEN (ES SEI DENN, GESETZLICH IST EIN LÄNGERER ZEITRAUM VORGESEHEN). Ihre schriftliche Benachrichtigung schicken Sie bitte an: TAKE TWO INTERACTIVE SOFTWARE, LEGAL DEPARTMENT, ATTN: ARBITRATION OPT OUT, 110 West 44th Street, New York, New York, 10036. Ihre Benachrichtigung muss Folgenden beinhalten: (1) Ihren vollständigen Namen; (2) Ihre Postanschrift; (3) Ihre Social-Club-Online-ID, falls sie eine besitzen; und (4) eine eindeutige Formulierung, dass sie Streitfälle mit dem Unternehmen nicht durch Schlichtung klären wollen. Sie sind dafür verantwortlich, dass das Unternehmen Ihre Benachrichtigung erhält, daher empfehlen wir, die Sendung per Einschreiben zu schicken.
6. Meldung eines Streitfalls. Wollen Sie einen Streitfall mit dem Unternehmen melden, müssen Sie eine schriftliche Meldung an folgende Adresse senden: TAKE TWO INTERACTIVE SOFTWARE, LEGAL DEPARTMENT, ATTN: ARBITRATION OF DISPUTE, 110 West 44th Street, New York, New York, 10036. So hat das Unternehmen die Möglichkeit, den Streitfall einvernehmlich im Gespräch mit Ihnen zu lösen. Die Meldung muss innerhalb von zwei (2) Jahren nach Auftreten des Streitfalls versandt werden, keinesfalls aber nach dem Zeitpunkt, zu dem die Ansprüche verjährt wären. Durch eine verspätete Meldung verfallen sämtliche Ansprüche. Sollte das Unternehmen einen Streitfall mit Ihnen verhandeln lassen wollen, wird es die Meldung an die Adresse versenden, die für Sie gespeichert ist (sofern vorhanden). Sie und das Unternehmen verpflichten sich zu versuchen, Streitfälle mindestens 30 Tage lang nach Erhalt der Meldung einvernehmlich zu lösen. Lässt sich der Streitfall nicht innerhalb dieses Zeitraums lösen, können Sie oder das Unternehmen versuchen, den Anspruch entsprechend der hier dargelegten Regelungen zur Schlichtung durchzusetzen.
7. Regeln und Verfahren der Schlichtung. Die Schlichtung unterliegt dem U.S. Federal Arbitration Act sowie den Bundesgesetzen zur Schlichtung, und wird von der Judicial Arbitration Mediation Services, Inc. („JAMS") entsprechend der „JAMS Streamlined Arbitration Rules and Procedures" vom 1. Juli 2014 (den „JAMS-Regeln") durchgeführt, vorbehaltlich der Regelungen in diesem Dokument. Die JAMS-Regeln, einschließlich einer Anleitung zur Eröffnung einer Schlichtung, sind unter folgender URL einsehbar: http://www.jamsadr.com/rules-streamlined-arbitration. Das Unternehmen wird entsprechend der JAMS-Regeln ihre Kosten für die Schlichtung tragen. Sollten Sie nachweisen können, dass die Kosten der Schlichtung im Vergleich zu den Kosten eines Rechtsstreits deutlich höher sind, wird das Unternehmen nach Ermessen des Schlichters Gebühren für Einreichungen und Anhörungen übernehmen, sodass die Kosten der Schlichtung für Sie nicht mehr die Kosten eines Rechtsstreits überteigen. Die Anwaltskosten sind von der jeweiligen Seite zu tragen, es sei denn, eine Seite kann im Rahmen der Schlichtung die Erstattung der Kosten beantragen. In diesem Fall wird der Schlichter die Kosten entsprechend der gesetzlichen Regelungen verteilen.
8. Verhandlungsort der Schlichtung. Ist nach den JAMS-Regeln eine persönliche Anhörung nötig, wird diese entweder im Bezirk New York, New York oder in dem US-Bezirk stattfinden, in dem Sie wohnhaft sind.
9. Entscheidung des Schlichters. Sämtliche Entscheidungen und Urteile des Schlichters sind für beide Seite bindend und endgültig. Sofern nicht anders vereinbart, stellt eine Entscheidung die Basis für sämtliche rechtlichen Folgen dar. Der Schlichter darf sich nur der Rechtsmittel bedienen, die von den Seiten beantragt wurden und die nach seiner Ansicht durch glaubhafte Beweise gestützt werden. Sämtliche Entscheidungen können als rechtskräftiges Urteil von einem zuständigen Gericht durchgesetzt werden. Sollte eine Seite eine Entscheidung erfolglos anfechten, hat sie die Kosten und Anwaltsgebühren der Gegenseite zu übernehmen, die durch die Anfechtung der Entscheidung entstanden sind.
10. Dauerhaftes Inkraftbleiben. Dieser Abschnitt zur bindenden individuellen Schlichtung bleibt auch dann gültig, wenn die Regelung oder Nutzungsvereinbarung zwischen Ihnen und dem Unternehmen beendet wird.
11. Unveränderbarkeit der Bedingungen. Das Unternehmen kann zwar die Endnutzer-Lizenzvereinbarung, die Datenschutzrichtlinie, die Nutzungsvereinbarung und andere Vereinbarungen nach eigenem Ermessen anpassen, die Regelungen zur Schlichtung eines Streitfalls dürfen aber nicht mehr verändert werden, sobald ein Streitfall aufgetreten ist.
12. Salvatorische Klausel. Sollte sich ein Teil dieser Regelungen zur Schlichtung als ungültig, nicht durchsetzbar oder gesetzeswidrig erweisen, bleiben die anderen Bestimmungen davon unberührt, und die Regeln werden so ausgelegt, als wären die ungültigen, nicht durchsetzbaren oder gesetzeswidrigen Passagen nicht Teil der Vereinbarung. Die einzige Ausnahme zu dieser Regelung stellt die Bestimmung zum Verzicht auf Sammelklagen dar. Sollte sich das Verbot einer Schlichtung auf Basis einer Sammelklage als ungültig, nicht durchsetzbar oder gesetzeswidrig erweisen, dann wird damit die gesamte Regelung zur Schlichtung ungültig. Streitfälle werden dann entsprechend der anwendbaren Regeln für Sammelklage vor einem Gericht verhandelt. Sollte ein Streitfall aus irgendeinem Grund vor einem Gericht verhandelt und nicht durch Schlichtung geklärt werden, so soll dies ausschließlich vor einem Bundes- oder Landesgericht im Bezirk New York, New York geschehen. Fälle, die vor einem Landesgericht verhandelt werden, können, sofern gesetzlich zulässig, von beiden Seiten zu einem Bundesgericht verlegt werden.

ANWENDBARES RECHT

Die vorliegende Vereinbarung wurde im Staat New York geschlossen und wird in Übereinstimmung mit den Gesetzen des Staates New York geregelt und ausgelegt, unabhängig von der Wahl der Rechtsgrundsätze. Sollte ein Streitfall nicht der bindenden individuellen Schlichtung unterliegen, verpflichten Sie und das Unternehmen sich, sich der ausschließlichen Gerichtsbarkeit des Staates und der Bundesgerichte zu unterwerfen, die im Bezirk New York im Staat New York ihren Sitz haben, und verzichten auf alle Einsprüche hinsichtlich Zuständigkeit, Standort oder Unzumutbarkeit des Gerichtsstands im Zusammenhang mit diesen Gerichten (dies wirkt sich nicht auf das Recht einer Partei aus, einen Fall vor einem Bundesgericht verhandeln zu lassen, sofern möglich). Für diesen Abschnitt sollen die jeweils weitreichendsten Regelungen gelten, die gesetzlich möglich sind. Wenn Sie etwa in einem EU-Mitgliedsstaat wohnhaft gemeldet sind, profitieren Sie von den obligatorischen Bestimmungen des Verbraucherschutzgesetzes des Mitgliedsstaates, in welchem Sie wohnhaft gemeldet sind, und sind berechtigt, vor einem Gericht des Mitgliedsstaates, in welchem Sie wohnhaft gemeldet sind, ein Gerichtsverfahren im Zusammenhang mit dieser Vereinbarung anzustrengen. Sie bestätigen, dass, sollten Sie gegen irgendeinen Teil der Endnutzer-Lizenzvereinbarung, der Nutzungsbedingungen, der Datenschutzrichtlinie oder einer anderen gültigen Vereinbarung mit dem Unternehmen verstoßen, sei es durch Vertragsbruch oder Verletzung allgemeingültiger Gesetze oder anwendbarer staatlicher Statuten, dies eine bestätigende Verteidigung (sei diese gesetzlich oder billigend) gegen jeden Anspruch dar, den sie in Verbindung mit den Diensten oder der Software gegen das Unternehmen erheben. Sie und der Lizenzgeber stimmen überein, dass das UN-Kaufrecht (Wien, 1980) für diese Vereinbarung sowie für sämtliche Streitfälle und Transaktionen, die sich daraus ergeben, nicht gilt. Das Unternehmen hat das Recht, zivilrechtliche Klagen gegen Sie zu bemühen, sollten Sie gegen irgendeinen Teil der Endnutzer-Lizenzvereinbarung, der Nutzungsbedingungen, der Datenschutzrichtlinie oder einer anderen gültigen Vereinbarung, die im Zusammenhang mit der Software oder den Diensten steht, verstoßen, sei es durch Vertragsbruch oder Verletzung allgemeingültiger Gesetze oder anwendbarer staatlicher oder Bundesstatuten.

WENN SIE FRAGEN HINSICHTLICH DIESER VEREINBARUNG HABEN, KÖNNEN SIE SICH SCHRIFTLICH AN UNS WENDEN: TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 110 WEST 44th STREET, NEW YORK, NY 10036, UNITED STATES OF AMERICA.

Die Benutzung dieser Software unterliegt allen weiteren Bedingungen der Endnutzerlizenzvereinbarung.

© 1991–2020 Take-Two Interactive Software, Inc. Entwickelt von Firaxis Games und veröffentlicht von 2K Games, Inc. XCOM, Firaxis, 2K und alle dazugehörigen Logos sind Warenzeichen von Take-Two Interactive Software, Inc. Unreal® Engine © 1998-2020 Epic Games, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Unreal® ist ein eingetragenes Warenzeichen von Epic Games, Inc. Verwendet Bink Video. © 1997–2020 RAD Game Tools, Inc. Verwendet Oodle. © 2008–2020 RAD Game Tools, Inc. Mit Unterstützung von Wwise © 2006–2020 Audiokinetic Inc. Alle Rechte vorbehalten. Gesichtsanimationen erstellt mit FaceFX. © 2002–2010 OC3 und Lizenzgeber. Alle Rechte vorbehalten. Teile hier von © 2002–2008 NVIDIA® Corporation. Alle Rechte vorbehalten. NVIDIA® und PhysX™ sind Marken der NVIDIA Corporation und werden unter Lizenz verwendet. Diese Software verwendet Autodesk® Scaleform® © 2013 Autodesk, Inc. Alle Rechte vorbehalten.