Inhalt

WARNUNG Lesen Sie vor dem Spielen dieses Spiels die wichtigen Sicherheitsund Gesundheitsinformationen in den Handbüchern zur Xbox 360® Konsole und dem Xbox 360 Kinect®-Sensor sowie in den Handbüchern zu verwendetem Zubehör. www. xbox.com/support.

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.

Steuerung	∠
Einleitung	
Hauptmenü	4
Optionen	5
Spielbildschirm	5
Chronik	8
Charaktermenü	<u>ç</u>
Ausrüstung und Zorn	10
Waffenschmiede	11
Artefakte	13
Handel mit Vulgrim	14
Ausrüstungsgegenstände	15
Zornfähigkeiten	16
Passive Fähigkeiten	
Charaktere	18
Kundenservice	20
Gewährleistung	21

Steuerung

Linleitung

Xbox 360 Controller



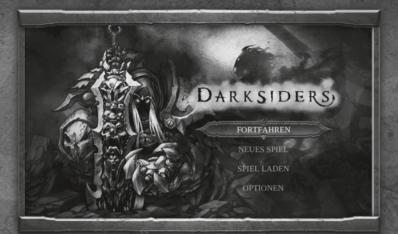
Krieg bewegen	Linker Stick
Kamera bewegen	Rechter Stick
Zielmodus	Rechten Stick klicken
Springen	A
Aktion / interagieren	3
Schwertangriff	&
Zweitangriff	•
Auf Feind konzentrieren	(gedrückt halten)
Ausrüstungs- gegenstand benutzen	श

Fähigkeitenmenü	(gedrückt halten)
Angriff blocken	RB
Sprintangriff	RB + linker Stick
Ausrüstung auswählen	O + (Oben) / (Links) / (Rechts)
Zweitwaffe ein / aus	O (Unten)
Chronik / Karte	BACK
Beobachter rufen	BACK (gedrückt halten)
Pause / Gepäck	START

Sie sind KRIEG, der erste der VIER REITER DER APOKALYPSE. Sie wurden von den Mächten des Bösen betrogen. Das Ende der Menschheit wurde vorzeitig heraufbeschworen, und Ihnen wird die Schuld dafür gegeben. Doch Sie haben eine Chance, Ihre Ehre wiederherzustellen und die Schuldigen zu bestrafen. Kämpfen Sie in zerfallenen Städten und in den Wüsten der geschundenen Erde. Bewaffnet sind Sie mit dem Chaosfresser - einem Schwert voller Zorn und Gewalt. Reiten Sie auf Kriegs feurigem Ross, RUIN, in die Schlacht gegen die Horden der Hölle, gegen rachsüchtige Engelslegionen sowie Erzdämonen. Es ist eine epische Suche nach Vergeltung.

Lauptmenü

Optionen



Fortfahren

Setzen Sie das zuletzt gespeicherte Spiel fort.

Neues Spiel

Starten Sie ein neues Spiel.

Spiel laden

Laden Sie ein zuvor gespeichertes Spiel.

Optionen

Nehmen Sie Einstellungen für Audio, Video und Steuerung vor. Sie können die Standardeinstellungen dieses Spiels ändern, indem Sie im Hauptmenü den Menüpunkt OPTIONEN aufrufen, oder indem Sie während des Spiels mit aufrufen und dort OPTIONEN auswählen. Benutzen Sie den linken Stick, um eine Option auszuwählen und a, um die ausgewählte Einstellung zu ändern. Mit kehren Sie zum vorigen Bildschirm zurück.



Audio-Optionen

MUSIK

Stellen Sie die Lautstärke der Musik ein.

GERÄUSCHE

Stellen Sie die Lautstärke der Geräusche ein.

SPRACHE

Stellen Sie die Lautstärke von Sprache und Stimmen ein.

VIDEO

Stellen Sie die Lautstärke der abgespielten Filme ein.

VOREINSTELLUNG

Setzen Sie alle Audio-Optionen auf ihre Standardwerte zurück.

Optionen (Fortsetzung)

Spielbildschirm

Video-Optionen

GAMMA

Stellen Sie den Gammawert oder die Helligkeit ein. Es wird empfohlen, dass Sie diese Einstellung bereits vor dem Spielen vornehmen.

Zielempfindlichkeit

ZIEL X

Stellen Sie die Zielempfindlichkeit für die X-Achse ein.

Spieloptionen

STEUERUNG ANZEIGEN

Zeigt die Belegung des Controllers.

VIBRATION

Schalten Sie die Vibration ein oder aus.

Y-ACHSE UMKEHREN

Kehren Sie die Y-Achse am rechten Stick für die Kamerasteuerung um.

Daten

Darksiders speichert Ihren Fortschritt während des Spiels automatisch. Sie können aber auch jederzeit manuell speichern. Wählen Sie hierzu im Pausemenü den Menüpunkt DATEN aus. Dort können Sie auch einen anderen Spielstand laden und die gespeicherten Spielstände verwalten.

VOREINSTELLUNG

Setzen Sie alle Video-Optionen auf ihre Standardwerte zurück.

ZIFL Y

Stellen Sie die Zielempfindlichkeit für die Y-Achse ein.

X-ACHSE UMKEHREN

Kehren Sie die X-Achse am rechten Stick für die Kamerasteuerung um.

UNTERTITEI.

Schalten Sie die Anzeige von Untertiteln ein oder aus.

1 GESUNDHEIT

5 9 59625

Hier können Sie Kriegs Gesundheitszustand ablesen.

2 LEBENSSTEIN

Jeder Lebensstein stellt Kriegs Gesundheit wieder her, wenn sie aufgebraucht ist.

3 CHAOS

Während Krieg kämpft, füllt sich diese Anzeige langsam. Sobald sie voll ist, kann Krieg seine vernichtende Chaosgestalt entfesseln.

4 ZORNKERNE

Hier wird die aktuelle Anzahl Zornkerne angezeigt. Sobald Krieg genug Zornkerne besitzt, kann er bestimmte Zornfähigkeiten nutzen.

5 SEELEN

Hier werden Kriegs aktuelle Seelen angezeigt. Sie sind eine Art Währung und können beim Dämonen Vulgrim gegen verschiedenste Verbesserungen und Gegenstände getauscht werden.

6 MINIKARTE

Konsultieren Sie die Minikarte, um wichtige Gegenstände und Informationen ausfindig zu machen.

7 AKTUELLER AUSRÜSTUNGSGEGENSTAND

Zeigt den aktuell ausgewählten Ausrüstungsgegenstand an.

8 AKTUELLE ZWEITWAFFE

Zeigt die aktuell ausgewählte Zweitwaffe an.

9 RUIN-SYMBOL

Leuchtet auf, wenn Kriegs Phantomross, Ruin, zur Verfügung steht und gerufen werden kann. Während des Ritts zeigt das Symbol an, wenn Ruins Fähigkeit zu einem Geschwindigkeitsschub genutzt werden kann.

Chronik

Charaktermenü

Drücken Sie 🔝, um auf die Chronik zuzugreifen. Hier können Sie die Weltkarte studieren und einen genaueren Blick auf aktuelle Position, Aufträge sowie andere wichtige Objekte werfen.



- 1 ORTSGEGENSTÄNDE Erhaltene Ortsgegenstände.
- 2 GEBIETSKARTE

 Zeigt eine Karte vom Gebiet, in dem
 Krieg sich derzeit aufhält.
- 3 WELTKARTE

 Zeigt Kriegs Position in Relation zur
 Spielwelt.
- 4 WERTE

 Notiert die Spieldaten mit.

5 TIPPS
Speichert Spieltipps.

wechseln.

- 6 EBENEN

 Zeigt die aktuell sichtbare Ebene.
 Benutzen Sie Oben und Unten auf
 dem Steuerkreuz, um die Ebene zu
- 7 LEGENDE Blendet die Legende ein oder aus.
- 8 ZURÜCK
 Hier geht's zurück zum
 Spielbildschirm.

Drücken Sie , um das Gepäckmenü aufzurufen. Hier können Sie Ausrüstungsgegenstände und Zornfähigkeiten ausrüsten, Erweiterungen für die Waffen platzieren, gesammelte Artefakte ansehen, Spielstände speichern und laden sowie die Einstellungen für das Spiel vornehmen.

Das Charaktermenü zeigt den Status von Kriegs Haupt- und Zweitwaffe, einschließlich Stufe, Fortschritt bis zur nächsten Verbesserung sowie aktuell verwendete Erweiterungen. Wählen Sie eine Waffe aus und drücken Sie 💙, um eine detaillierte Beschreibung zu erhalten und eine Liste der aktuell verfügbaren Angriffskombinationen für diese Waffe zu sehen.

In diesem Menü können Sie mit dem Daten-Symbol auch den Spielstand speichern oder laden, Sie können mit dem Options-Symbol die Einstellungen ändern, und mit dem Beenden-Symbol können Sie das Spiel beenden.



Ausrüstung und Zorn

Waffenschmiede

In diesem Menü können Sie Ausrüstungsgegenstände, die Ihnen zur Verfügung stehen, dem Steuerkreuz zuweisen. Zornfähigkeiten können ebenso wie Gegenstände den Tasten an der Vorderseite des Controllers zugewiesen werden. Der Zugriff erfolgt, indem Sie 🚨 gedrückt halten und die gewünschte Taste drücken.



1 PASSIVE FÄHIGKEITEN

Listet alle verfügbaren passiven Fähigkeiten auf.

2 ZORNFÄHIGKEITEN

Listet alle verfügbaren Zornfähigkeiten auf.

3 AUSRÜSTUNG

Listet die verfügbare Ausrüstung auf.

4 GEGENSTÄNDE

Listet alle Verbrauchsgegenstände auf.

5 INFO

Wählen Sie Gegenstände aus und drücken Sie 😯, um detaillierte Beschreibungen zu erhalten.

6 ZUWEISEN

Wählen Sie Zornfähigkeiten, Ausrüstungsgegenstände oder Verbrauchsgegenstände aus und drücken Sie ②, um diese für einen schnellen Zugriff dem Controller zuweisen zu können.

7 ZURÜCK

Hiermit gelangen Sie zum Spielbildschirm zurück.

In der Waffenschmiede können Sie entweder den Chaosfresser oder eine Zweitwaffe mit Erweiterungen ausstatten. Jede Waffe kann eine Erweiterung tragen. Diese Erweiterungen findet man, indem man die Gegend erkundet, und manchmal, indem man gewisse schändliche Gestalten erledigt. Wählen Sie eine Erweiterung aus und drücken Sie (*), um eine detaillierte Beschreibung zu erhalten. Drücken Sie (*), um eine Erweiterung einer Ihrer Waffen zuzuweisen.



Artefakte

Waffenerweiterungen



FLUCH

Nutzungsbonus:

 Generiert mit der Zeit auf natürliche Weise Zorn.



HÖLLENFEUER

Nutzungsbonus:

- Erhöht den Schaden, den die Waffe bei Treffern verursacht.
- Verursacht mit der Zeit zusätzlichen Feuerschaden.



BLUTBAD

Nutzungsbonus:

- Erhöht das Chaos, das durch den Chaosfresser gewonnen wird.
- Ermöglicht Chaosgeneration mit allen Waffen.



BLUTDURST

Nutzungsbonus:

 Verwandelt erhaltenen Waffenschaden in Gesundheit.



VERWÜSTER

Passivbonus:

- Erhöht den Schaden, der mit Umgebungswaffen verursacht wird, erheblich
- Erhöht die Wahrscheinlichkeit, aus zerstörten Objekten Seelen zu erhalten, erheblich.



SCHNITTER

Nutzungsbonus:

- Erhöht die Anzahl Seelen, die Krieg von Gegnern erhält.
- Zusätzliche Seelenbelohnungen, wenn an der Sense angebracht.



KAMPFLEHRE

Nutzungsbonus:

 Erhöht die Waffenerfahrung, die während des Kampfes gewonnen wird.



 Erhöht Kriegs Rüstungsstufe.



WAFFENMEISTER

Nutzungsbonus:

 Erhöht den Schaden, den Krieg mit einem Waffenangriff verursacht. In der ganzen Welt sind uralte Artefakte versteckt. Der Dämon Vulgrim begehrt diese Artefakte fast so sehr, wie es ihn nach Seelen dürstet. Finden Sie diese Artefakte und bringen Sie sie zu Vulgrim, um mit ihm handeln zu können. Auf dem Artefaktebildschirm können Sie sehen, welche Artefakte Sie derzeit gesammelt haben.



Bandel mit Vulgrim

Ausrüstungsgegenstände

Krieg muss sich mit widerwärtigen Kreaturen abgeben, um lange genug zu überleben und seinen Auftrag zu Ende zu führen. Vulgrim, ein wohlbekannter Dämonenhändler, ist in der ganzen Welt zu finden und hat immer etwas, das das Handeln lohnt. So lange Sie die geforderten Seelen für den Handel haben, sind Sie im Geschäft.



GEGENSTÄNDE

Kaufen Sie Waffenerweiterungen, Bruchstücke von Lebenssteinen oder Zornkernen sowie Verbrauchsgegenstände.

SCHWERT

Lernen Sie neue Angriffe mit dem Chaosfresser.

WAFFEN

Lernen Sie neue Angriffe mit Tremorhandschuh und Sense.

ZORN

Erhöhen Sie die vernichtenden Wirkungen von Kriegs Zor<u>nkräften.</u> In der ganzen Welt kann Krieg Ausrüstungsgegenstände finden, die ihm bei seiner Reise helfen. Dies sind uralte Relikte, die Krieg neue Fähigkeiten verleihen. Ausrüstungsgegenstände können im Kampf genutzt werden, oder auch, um Rätsel zu lösen und Zutritt zu neuen Bereichen zu erlangen. Drücken Sie au, um Ausrüstungsgegenstände zu benutzen.



ABGRUNDKETTE

Feuert eine Kette mit Spitze ab, die sich an Feinden oder Objekten in der Umgebung festsetzt.



KREUZKLINGE

Eine fein gearbeitete Wurfklinge, die mehrere Ziele auf einmal treffen kann.



ERDRUFER

Ein meisterhaft gearbeitetes Horn, dessen Ruf uralte Tore in der Stadt erweckt



MASKE DER SCHATTEN

Ermöglicht es Krieg, ins Schattenreich zu blicken. Es werden Dinge enthüllt, die ansonsten vor der Welt der Sterblichen verborgen sind.



GNADE

Die Schusswaffe des Reiters 'Hader'. Eine Schnellfeuerwaffe, die unendliche Mengen übernatürlicher Munition enthält.



LEERELÄUFER

Wahrlich ein Instrument mythischen Ausmaßes! Der Leereläufer öffnet Portale zwischen unserem Reich und allem dahinter.

Zornfähigkeiten

Passive Fähigkeiten

Zornfähigkeiten sind vernichtende, übernatürliche Angriffe, die Krieg im Kampf einsetzen kann. Benutzen Sie Zornfähigkeiten zusammen mit Kriegs Nahkampf- und Fernangriffen, um beim Feind massiven Schaden zu verursachen. Halten Sie @ gedrückt, um sich Kriegs Zornfähigkeiten anzusehen. Drücken Sie dann zusätzlich die entsprechende Taste, um eine Zornfähigkeit zu nutzen. Jedes Mal, wenn eine Zornfähigkeit genutzt wird, verliert Krieg einen seiner Zornkerne. Kaufen Sie neuen Zorn bei Vulgrim oder finden Sie in der Welt Truhen, um Kriegs Zornkerne aufzufüllen. Von Vulgrim können Sie auch Kriegs Zornfähigkeiten erwerben.



HEIMSUCHUNG

Beschwören Sie Dämonen und Geister, um ihren Fluch auf Feinde zu übertragen.



KLINGENGEYSIR

Dieser Angriff nutzt die Kraft des Chaosfressers und lässt um Krieg herum ein tödliches Feld aus Klingen entstehen.



VERBRENNUNG

Krieg wird von einer Barriere aus loderndem Höllenfeuer umgeben, die alle Feinde verbrennt, die mit dem Reiter in Kontakt kommen.



STEINHAUT

Kriegs Fleisch verhärtet sich und die Angriffe der Feinde verursachen weniger Schaden. Seine eigenen Angriffe werden jedoch wirkungsvoller. Passive Fähigkeiten sind übernatürliche Gaben, die Krieg während seiner Reise behält. Sie werden automatisch aktiviert und benötigen keine Zornkerne.

SCHATTENFLUG

Diese übernatürlichen Flügel ermöglichen es Krieg, vorübergehend durch die Luft zu gleiten. Halten Sie nach einem Doppelsprung a gedrückt, um den Schattenflug zu aktivieren und zu gleiten. Gleiten Sie in Schattenströmungen hinein, um Auftrieb zu bekommen.

CHRONOMANT

Chronosphären reagieren auf Kriegs Gegenwart. Aktivieren Sie sie, um vorübergehend die Zeit zu verlangsamen.

CHAOSGESTALT

Lassen Sie Krieg vorübergehend seine Chaosgestalt annehmen, damit er seine Feinde dezimieren kann. Drücken Sie 45, um die Chaosgestalt zu entfesseln.

RUIN

Kriegs Ross kann jederzeit gerufen werden, wenn das Ruin-Symbol zu sehen ist. Drücken Sie @ + @, um Ruin zu rufen bzw. fortzuschicken.

BLOCK-GEGENANGRIFF

REISEN DURCH SCHLANGENLÖCHER

Ermöglicht es Krieg, Vulgrims Sockel als Teleportationspunkte zu nutzen. Drücken Sie in der Nähe von Vulgrim ♥, um ein Ziel auszuwählen!

Charaktere



Krieg

Der erste Reiter der Apokalypse, Krieg, wird des vorzeitigen Auslösens des Armageddon sowie der Auslöschung der Menschheit beschuldigt. Der zu Unrecht beschuldigte Reiter kehrt mit seinem epischen Schwert, dem Chaosfresser, auf eine dämonengeplagte Erde zurück und sucht nun eine Antwort, die es ihm ermöglicht, das Gleichgewicht zwischen Himmel und Hölle wiederherzustellen. Krieg trifft auf die mächtigen Überreste der Himmelsarmee und wird endlos von den Ausgeburten der Hölle verfolgt. Jedoch macht Krieg vor nichts Halt, um den Zerstörer zu finden und sich zu rächen.



Der Beobachter

Nachdem der Feurige Rat Krieg seiner Kräfte beraubt hat, teilt er den Beobachter dazu ein, darauf zu achten, dass Krieg keine Grenzen überschreitet. Der Beobachter erhält die Erlaubnis, Kriegs Leben zu beenden, sollte dies notwendig werden. Im einen Moment ist er eine lästige Plage, während er im anderen ein führendes Licht darstellt. Der Beobachter ist ein Teil von Krieg, daher sollten die beiden lernen, miteinander auszukommen.



Samael

Der groteske Samael war einst ein mächtiger und sehr gefürchteter Dämon. Jetzt lebt er in einem Gefängnis, nachdem er sich gegen den Zerstörer stellte. Krieg braucht die Hilfe Samaels, wenn er letztendlich auf seinen Erzfeind treffen will.



Der Zerstörer

Die Identität des Zerstörers und seine Pläne sind von einem Schleier bösen Tuns verdeckt. Um dieses Rätsel zu lösen und das Gleichgewicht zwischen Gut und Böse wiederherzustellen, muss Krieg den Zerstörer auf dem riesigen Monument herausfordern, von dem aus dieser herrscht.



© 2009 THQ Inc. Developed by Vigil Games. FMOD Sound System, copyright © Firelight Technologies Pty, Ltd., 1994-2009. Darksiders, Vigil Games, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

SIMD Oriented Fast Mersenne Twister Copyright © 2006,2007 Mutsuo Saito, Makoto Matsumoto and Hiroshima University. All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following

- Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
 Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
- Neither the name of the Hiroshima University nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

Aladdin MD5 Copyright © 1999 Aladdin Enterprises. All rights reserved.

This software is provided 'as-is', without any express or implied warranty. In no event will the authors be held liable for any damages arising from the use of this software.

Zlib Copyright © 1995-2005 Jean-loup Gailly and Mark Adler.

This software is provided 'as-is', without any express or implied warranty. In no event will the authors be held liable for any damages arising from the use of this software.

kundendienst

gewährleistung

Innerhalb des ersten Jahres nach dem Kauf ersetzt Nordic Games GmbH problemlos und kostenlos jede Disc, ganz gleich, ob diese versehentlich beschädigt wurde oder es sich um einen Herstellungsfehler handelt. Um eine Ersatz-Disc zu erhalten, sende bitte die fehlerhafte Disc mit einem Scheck oder einer Zahlungsanweisung über 8,00 EUR zur Deckung des Portos und der Bearbeitungsgebühren zurück.

Stelle bitte sicher, dass folgende Informationen enthalten sind:

- Vollständiger Name
- Anschrift, Stadt, Staat/Bundesland, Postleitzahl/Postfach, Land
- Telefonnummer
- E-Mail-Adresse (falls verfügbar)
- Produktbezeichnung(en)
- Kurze Beschreibung des Problems

Bitte senden an: Nordic Games GmbH Landstraßer Hauptstraße 1/Top 18

A-1030 Wien, Österreich

TECHNISCHER SUPPORT

Wenn du technische Probleme mit dieser Software hast und du die Instruktionen in dieser Anleitung sorgfältig beachtet hast, findest du unter folgenden Adressen weitere Unterstützung:

Besuche bitte den Abschnitt "Technischer Support" auf unserer Webseite, wo wir Lösungen zu häufig auftretenden Problemen veröffentlicht haben: Online-Support: http://www.nordicgames.at/index.php/contact Skype contact: support.quantic.lab

Phone Support: +1 (206) 395-3545

Phone: +40 (0) 364 405 777

Hinweis: Anfragen, die sich auf Tipps zum Spiel beziehen, können vom technischen Kundendienst nicht beantwortet werden.

HAFTUNGSBESCHRÄNKUNG

Nordic Games GmbH haftet 90 Tage lang ab Kaufdatum dafür, dass diese Software grundsätzlich gemäß der mit ihr gelieferten gedruckten Unterlagen funktioniert. Die vollständige Haftung von Nordic Games GmbH und somit Ihre möglichen Forderungen, so Nordic Games GmbH diese Lösungen anbietet und in Ihrem Falle auswählt, beschränken sich auf eine Erstattung des Kaufpreises, eine Reparatur oder einen Ersatz des Softwareprodukts, das unter die Richtlinien von Nordic Games' beschränkter Haftung fällt, insofern es zusammen mit einer Kopie des Kaufbelegs eingereicht wird. Keine Haftung besteht im Falle von Funktionsstörungen oder -ausfällen durch Unfälle, unsachgemäße oder fehlerhafte Anwendung.

DIESE SOFTWARE WIRD IN VORLIEGENDER FORM ZUR VERFÜGUNG GESTELLT, OHNE JEDE AUSDRÜCKLICHE ODER IMPLIZIERTE GEWÄHRLEISTUNG, EINSCHLIESSLICH EINER GEWÄHRLEISTUNG DER VERMARKTBARKEIT, DER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK ODER DER RECHTSKONFORMITÄT. DIE URHEBER UND URHEBERRECHTSINHABER ÜBERNEHMEN KEINERLEI HAFTUNG FÜR SCHÄDEN, DIE SICH AUS DER NUTZUNG ODER SONSTIGEN VERWENDUNG DER SOFTWARE ODER IN VERBINDUNG MIT DIESER ERGEBEN.

Alle sonstigen Marken, Produktnamen und Logos sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen ihrer jeweiligen Besitzer. Alle Rechte vorbehalten. Nicht genehmigter Verleih, Vermietung oder Vervielfältigung, ob ganz oder in Teilen, ist verboten.

ENDBENUTZER-LIZENZVERTRAG

Das Nordic Games End-User Licence Agreement (EULA) finden Sie unter: http://eula.nordicgames.at