



AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation de la console Xbox 360®, du capteur Kinect® pour console Xbox 360 et des accessoires concernés pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. www.xbox.com/support.

Avertissement de Santé : Crise d'épilepsie liée à la photosensibilité

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement important relatif à la santé : épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie entraînant des pertes de conscience dues à des stimulations lumineuses fortes: succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédents médicaux ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Les symptômes peuvent comprendre les suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles du visage, mouvement involontaire des bras ou des jambes, trouble de l'orientation, confusion, perte momentanée de conscience ou convulsions pouvant entraîner des blessures suite à une chute ou un choc avec des objets à proximité.

Si vous présentez un de ces symptômes, cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin.

Les parents doivent être particulièrement attentifs quant à la survenue de ces symptômes chez leurs enfants ou adolescents, plus vulnérables à de telles crises, en observant leur comportement ou en s'en enquérant auprès d'eux.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

GARANTIE PRODUIT

Nordic Games GmbH se fera un plaisir de remplacer gracieusement tout disque, qu'il ait été endommagé accidentellement ou suite à un défaut de fabrication, dans l'année suivant l'achat. Pour obtenir le remplacement de ton disque, il te suffit de renvoyer ton disque défectueux accompagné d'un chèque ou d'un mandat de 8 EUR pour les frais d'envoi et d'emballage.

N'oublie pas de mentionner les informations suivantes :

- Nom et prénom
- Adresse, ville, code postal, pays
- Numéro de téléphone
- Adresse électronique (le cas échéant)
- Nom du/des produit(s)
- Note décrivant le problème rencontré

Envoie le tout par courrier à :

Nordic Games GmbH
Landstraßer Hauptstraße 1/Top 18
A-1030 Vienna
Austria

Assistance technique

Si tu rencontres un problème technique avec ce logiciel et que tu as minutieusement suivi les instructions contenues dans ce manuel, tu trouveras une aide plus complète aux endroits ci-dessous :

Online Support: <http://www.nordicgames.at/index.php/contact>

Phone Support: +40 (0) 364 405 777

INTRODUCTION

PRIS AU PIÈGE DANS UN MONDE SOMBRE ET HOSTILE, DANS L'ATTENTE DE VOTRE PURIFICATION, VOUS DEVEZ AFFRONTER DES VAGUES D'ENNEMIS BELLIQUEUX POUR TENTER D'EMPÊCHER L'ÉCLATEMENT IMMINENT D'UNE GUERRE AUX CONFINS DES ENFERS... ET MÊME DÉJOUER LES DESSEINS DE LA MORT ELLE-MÊME. MAIS MÊME SI VOUS PARVENEZ À REMPORTER CETTE BATAILLE DÉMENTIELLE, VOUS DEVREZ ÉLIMINER DES HORDES DE DÉMONS HURLANTS, ASSOIFFÉS DE SANG.

MENU PRINCIPAL

Les options suivantes sont disponibles dans le menu principal :

- **Signer le Pacte** : démarre une nouvelle partie à un joueur.
- **Charger/Sauvegarder** : cette option vous permet de charger une partie à un joueur précédemment sauvegardée, ou de sauvegarder la partie en cours. L'option Sauvegarder est uniquement disponible à certains endroits durant la partie.
- **Multijoueurs** : cette option vous permet de démarrer une nouvelle partie multijoueurs ou de rejoindre une partie hébergée par un autre joueur.
- **Options** : ici, vous pouvez personnaliser les commandes du jeu et configurer les options audio et vidéo du jeu Painkiller Hell & Damnation.

Xbox LIVE®

Xbox LIVE® vous connecte à plus de jeux, plus de divertissement et plus de fun. Pour en savoir plus, rendez-vous sur le site www.xbox.com/live.

CONNEXION

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE®, vous devez raccorder votre console Xbox 360 à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE®.

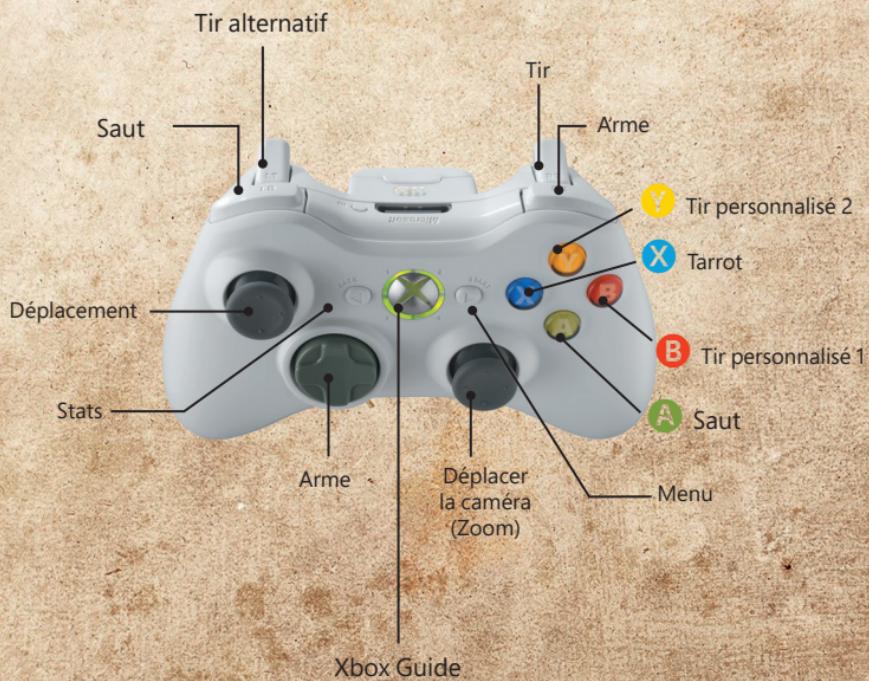
Pour savoir si Xbox LIVE® est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE®, rendez-vous sur le site www.xbox.com/live/countries.

CONTRÔLE PARENTAL

Ces outils flexibles et faciles d'utilisation permettent aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux les jeunes joueurs peuvent accéder en fonction de la classification du contenu du jeu. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service Xbox LIVE® et fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site www.xbox.com/familysettings.

COMMANDES DE JEU

Manette Xbox 360



RB Arme

LT Tir alternatif

LB Saut

RT Tir

L Déplacement

○ Arme

R Déplacer la caméra

▶ Menu

R Zoom

◀ Stats

L -

X Xbox Guide

L'AFFICHAGE TÊTE HAUTE (ATH)

L'ATH fournit continuellement des informations vitales concernant votre état, ainsi que d'autres éléments de jeu importants.

L'ATH comporte sept sections d'affichage distinctes :

- **Ennemis tués** : indique le nombre d'ennemis que vous avez tués.
- **Flèche directionnelle** : cette flèche indique la direction dans laquelle vous devez vous diriger après avoir éliminé tous les ennemis d'une zone. Elle indique également la direction dans laquelle se trouve le dernier ennemi que vous devez affronter pour poursuivre l'aventure, ainsi que la direction des points de contrôle lorsque vous avez abattu le dernier ennemi dans une zone. La flèche émet une lueur rouge lorsque vous vous déplacez dans la bonne direction. Lorsqu'un ennemi est au-dessus de vous (au niveau supérieur), la pointe supérieure de la flèche brille. Lorsqu'un ennemi se trouve en dessous de vous, la pointe inférieure de la flèche brille.
- **Âmes collectées** : indique le nombre d'âmes que vous avez collectées durant le niveau en cours.
- **Indicateur de santé** : indique les points de santé dont vous disposez.
- **Indicateur d'armure** : indique les points d'armure dont vous disposez.
- **Compteur de munitions principales** : indique le nombre de munitions restantes pour le mode tir principal de l'arme sélectionnée.
- **Compteur de munitions secondaires** : indique le nombre de munitions restantes pour le mode tir secondaire (tir alternatif) de l'arme sélectionnée.



ARMES



SOUL CATCHER

- Tir principal : lames de scie
- Tire secondaire : Soul Catcher

Le Soul Catcher est une arme très spéciale, fabriquée par la Mort en personne. Le mode tir principal projette des lames de scie tournoyantes en direction de vos ennemis. C'est une arme extrêmement efficace à courte et

moyenne portée. Le mode de tir secondaire aspire les âmes des ennemis et vous permet simultanément de découper leurs cadavres avec la lame de scie. Cette arme possède également un mot de tir Combo exclusif ; celui-ci projette l'âme vers l'ennemi, qui devient l'allié du joueur pendant quelques secondes avant d'exploser.



PAINKILLER

- Tir principal : Pain
- Tir secondaire : Killer

Le Painkiller est une arme puissante, qui offre des applications à courte et longue portée. Le mode de tir principal est une attaque à longue portée. Lorsque vous maintenez la commande de tir principal enfoncée, le Painkiller s'ouvre pour former

une nuée de lames tournoyantes qui tranchent facilement les ennemis et les objets fragiles avec lesquels elles entrent en contact. Le mode de tir secondaire est une attaque à distance, qui projette une tête de guerre ornée de lames qui déchiquette tous les ennemis sur son passage. Lorsque la tête de guerre atteint un mur ou un objet solide, elle s'y loge et émet un faisceau de lumière mortel qui rejoint le Painkiller, anéantissant tous les ennemis qui osent s'aventurer à le traverser. Pour activer le faisceau, vous devez maintenir la tête de guerre à proximité de votre réticule de visée. Pour rappeler la tête de guerre, appuyez une deuxième fois sur la commande de tir secondaire. Dans les jeux multijoueurs, utilisée avec précision, la tête de guerre du Painkiller peut faire tomber une arme des mains de votre adversaire.



FUSIL À POMPE FREEZER

- Tir principal : fusil à pompe
- Tir secondaire : Freezer

Le fusil à pompe/Freezer est une arme fiable et simple, qui inflige des dommages impressionnantes à courte et moyenne portée. Le mode de tir principal est un fusil à pompe à double canon, à chargement automatique.

Plus vous êtes proche d'un ennemi, plus l'arme inflige de dommages. Le fusil à pompe utilise des cartouches pour fusil à pompe, et peut en contenir jusqu'à 100 dans son chargeur. Le mode de tir alternatif du fusil à pompe projette une décharge d'azote liquide glacé, qui permet d'immobiliser temporairement un ennemi. Lorsqu'ils sont gelés, la plupart des ennemis exploseront en un million de fragments si vous les attaquez – même avec une puissance de feu minimale. Le Freezer utilise des munitions spécifiques, et peut en contenir jusqu'à 100 dans son chargeur.



LANCE-PIEUX LANCE-GRENADES

- Tir principal : lance-pieux
- Tir secondaire : lance-grenades

Le lance-pieux/lance-grenades est une arme polyvalente, efficace dans différentes situations à presque toutes les portées. Le mode de tir principal du lance-pieux projette des pieux en bois à une vitesse phénoménale, grâce à un

système de propulsion pneumatique. Ces pieux peuvent traverser les ennemis et leur infliger d'immenses dommages. Si les circonstances s'y prêtent, vous pouvez empaler un ennemi contre un mur – voire sur un autre ennemi ! Si le lance-pieux est plutôt efficace à courte et moyenne portée, il est encore plus dangereux à longue portée, puisque les pieux s'embrasent avant l'impact – et infligent donc des dommages encore plus lourds lors de l'impact. Le lance-pieux utilise des munitions spécifiques, et peut en contenir jusqu'à 100 dans son chargeur. Le mode de tir secondaire est un lance-grenade classique. Cette arme à courte portée projette des grenades de 60 mm suivant un arc parabolique ; plus l'arc est haut, plus la portée sera importante. Lorsque les grenades atteignent le sol ou d'autres objets solides, elles rebondissent plusieurs fois avant d'exploser ; toutefois, elles explosent lors de l'impact lorsqu'elles atteignent directement un ennemi. Le lance-grenades utilise des munitions spécifiques, et peut en contenir jusqu'à 100 dans son chargeur.

LANCE-ROQUETTES MITRAILLEUSE

- Tir principal : lance-roquettes
- Tir secondaire : mitrailleuse

Le lance-roquettes/mitrailleuse est sans conteste l'une des plus puissantes armes de Painkiller. Utilisés à bon escient, ses modes de tir principal et secondaire sont tous deux dévastateurs. Le mode de tir principal est, comme vous l'avez

compris, un lance-roquettes. Cette arme rapide et mortelle produit une énorme explosion lorsque le tir atteint un objet solide, endommageant tous les objets – et tous les ennemis – qui se trouvent au mauvais endroit, au mauvais moment. Lorsqu'une roquette atteint un ennemi de plein fouet, les dommages infligés sont particulièrement dévastateurs. Cette arme est conçue pour une utilisation à moyenne et longue portée. Utilisé à courte portée, le lance-roquettes risque de vous faire autant de mal qu'à vos ennemis. Le lance-roquettes utilise des munitions spécifiques, et peut en contenir jusqu'à 100 dans son chargeur. En mode de tir secondaire, le lance-roquettes devient une mitrailleuse, qui crache des projectiles mortels à une cadence hallucinante. Tant que vous maintenez la touche de tir secondaire enfoncée, la mitrailleuse continue à tirer. Utilisée sans discernement, cette arme dévorera rapidement toutes vos munitions ; vous découvrirez toutefois rapidement que de brèves rafales produisent de très bons résultats. La mitrailleuse utilise des munitions spécifiques, et peut en contenir jusqu'à 500 dans son chargeur.

ELECTRODRIVER

- Tir principal : Driver
- Tir secondaire : Électro

L'Electrodriver est une arme de courte à moyenne portée unique ; ses deux modes de tir offrent une phénoménale combinaison de vitesse et de dommages. Dans son mode de tir principal (Driver), l'Electrodriver projette des shuriken (c'est-à-dire des

étoiles de jet) à une cadence étourdissante. Maintenez la commande de tir principal enfoncée pour lancer un flux de projectiles ininterrompu. Le lance-shuriken utilise des munitions pour Driver, et peut en contenir jusqu'à 250 dans son chargeur. Le mode de tir secondaire de l'Electrodriver (Électro) projette une décharge d'électricité pure, qui inflige des dommages continus à sa cible tant que celle-ci est à portée. Tant que vous maintenez votre cible dans votre réticule de visée, la décharge d'électricité reste « collée » à votre adversaire, même s'il se déplace. L'arme continue à émettre une décharge tant que vous maintenez la commande de tir secondaire enfoncée ; tant que l'arme est active, elle consomme des munitions à une cadence régulière (et un peu inquiétante, à vrai dire). L'Electro utilise des munitions pour Électro, et peut contenir jusqu'à 250 unités dans son chargeur.

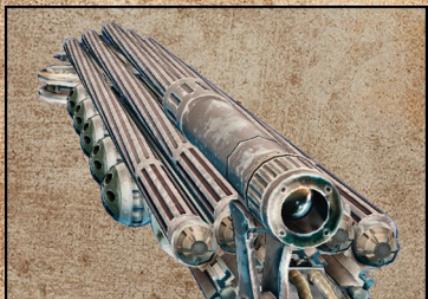


MITRAILLETTÉ LANCE-FLAMMES

- Tir principal : mitrailleuse
- Tir secondaire : lance-flammes

Bien éloignée de ses origines terrestres, la mitrailleuse PK30 avec lance-flammes optionnel est une puissante arme de combat rapproché, que l'on trouve désormais jusqu'aux confins de l'Enfer. Les balles perforantes à tête explosive

de calibre .45 projetées par le mode de tir principal de l'arme suffisent à terrasser la plupart des démons en une ou deux rafales. Et si vous devez infliger des dommages plus conséquents, armez le lance-flammes installé sous le canon ; il paralysera brièvement tous les ennemis à sa portée avant de les transformer en petits démons calcinés. Comme avec n'importe quel lance-flamme, prenez soin de ne pas vous jeter dans la nuée de flammes – vous n'êtes pas immunisé contre les brûlures ! Pour recharger cette arme, cherchez des chargeurs de mitrailleuse et des bidons d'essence.



LANCE-CLOUS HEATER

- Tir principal : lance-clous
- Tir secondaire : Heater

Comme si la malveillance brute du lance-pieux ne suffisait pas, les entrailles de l'Enfer ont vomi une nouvelle incarnation maléfique, idéale pour la chasse aux démons. À chaque pression sur la détente, le mode de

tir principal du lance-clous projette 5 pieux d'obsidienne ferreuse, tranchants comme des lames de rasoir – une attaque à moyenne ou longue portée idéale pour terrasser les adversaires les plus coriaces. N'oubliez pas de tester le mode de tir de précision (commandé par défaut : bouton central de la souris) pour venir à bout des cibles éloignées. Le mode de tir secondaire, appelé Heater, a une manière bien à lui de semer le chaos dans les rangs ennemis : chaque tir projette 10 charges rebondissantes à haute vitesse, équipées d'un détonateur à minuterie – l'arme idéale pour faire le ménage dans une pièce encombrée d'ennemis. En raison de sa puissance de feu sidérante, le lance-clous/Heater a une fâcheuse tendance à consommer des munitions à une vitesse tout aussi sidérante. Les joueurs qui choisissent de vivre par le lance-clous courrent donc le risque de mourir à cause de lui – du moins, de son chargeur vide. Recherchez des packs de clous et des caisses de charges rebondissantes pour réapprovisionner cette arme.



UN JOUEUR

Pour démarrer la campagne, sélectionnez l'option « Signer le pacte » ; vous pouvez ensuite indiquer si vous souhaitez démarrer une nouvelle partie ou reprendre votre partie depuis le dernier point de contrôle.

DIFFICULTÉ DU JEU

- **Rêverie (le plus facile)** : toujours accessible.
- **Insomnie** : toujours accessible.
- **Cauchemar** : accessible lorsque vous avez récupéré les 23 cartes en mode Insomnie.
- **Traumatisme** : disponible lorsque vous avez terminé le jeu en mode Cauchemar.

Le niveau de difficulté détermine également la disponibilité des cartes de Tarot et des âmes, le fonctionnement des points de contrôle et la disponibilité de certaines cartes de jeu.

ÂMES ET MODE DÉMON

Chaque fois que vous tuez un ennemi, son âme reste apparente quelques instants après que son corps ait disparu. En récupérant son âme, vous gagnez au moins un point de santé. Chaque fois que vous accumulez 66 âmes, vous vous transformez brièvement en démon. Lorsque vous revêtez votre forme démoniaque, l'environnement change – tout devient noir et blanc, et les corps de vos ennemis sont engloutis par les flammes. En mode démon, vous êtes invulnérable aux attaques normales. Vous pouvez alors déchaîner vos pouvoirs sur le monde de jeu et saccager tout ce qui vous entoure, jusqu'à ce que l'effet se dissipe !

Remarque : au niveau Traumatisme (le niveau de difficulté le plus élevé), il n'y a pas d'âmes dans le jeu.

CARTES DE TAROT ET PIÈCES D'OR

Les cartes de tarot sont de bonus qui vous procurent des capacités et des pouvoirs spéciaux. Les cartes de Tarot sont très puissantes, et sont par conséquent difficiles à trouver ; certaines ne seront débloquées que si vous terminez le niveau d'une certaine manière (en utilisant uniquement le lance-pieux, par exemple).

Il existe deux types de cartes du Tarot :

- **Les Cartes d'Or (temporaires)** : ces cartes ne peuvent être utilisées qu'une seule fois par niveau.
- **Les Cartes d'Argent (permanentes)** : ces cartes fonctionnent tout au long du niveau.



JEU COOPÉRATIF

Si vous le souhaitez, vous pouvez inviter un ami à rejoindre la partie ; dans ce cas, vous pouvez terminer la campagne en coopérant avec votre allié. Et n'oubliez pas : à deux joueurs, vous pouvez semer encore plus de chaos dans un niveau... Ça va saigner !



MULTIJOUEURS

Le mode multijoueurs vous permet de tester votre maîtrise de Painkiller face à d'autres joueurs humains dans différents modes coopératifs tels que Match à mort, Match à mort en équipe ou Capturer le drapeau. Vous pouvez également vous essayer au mode Survie, dans lequel les autres joueurs et vous devez affronter des hordes de créatures démoniaques.

© 2013 Nordic Games GmbH, Autriche. Développé par The Farm 51 Group SA, Pologne. Produit, publié et distribué par Nordic Games GmbH, Autriche. Painkiller est une marque de commerce de GO Game Outlet AB, Suède. The Farm 51 et le logo The Farm 51 sont des marques de commerce ou des marques déposées de The Farm 51. Unreal® est une marque déposée de Epic Games, Inc. Unreal® Engine, Copyright 1998 – 2013, Epic Games, Inc. Utilise Bink Video. Copyright 1997-2013 RAD Game Tools, Inc. Tous droits réservés. Utilise Convex Decomposition, copyright © 2007 par John W. Ratcliff <jratcliff@infiniplex.net>.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the „Software”), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions: The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED „AS IS”, WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Utilise CSHA 1, une version 100 % gratuite, issue du domaine public, de l'algorithme SHA-1 créé par Dominik Reichl <dominik.reichl@t-online.de>

Ce produit contient du code sous licence de NVIDIA.

Utilise Recast v1.4.2, copyright © 2009 Mikko Mononen <memon@inside.org>

Utilise Scaleform GFx © 2010 Scaleform Corporation. Tous droits réservés.

Utilise les bibliothèques Ogg Vorbis, © 2010, Xiph.Org Foundation

Les autres marques, noms de produits et logos sont des marques de commerce ou des marques déposées de leurs propriétaires respectifs. Tous droits réservés. Toute forme de copie, location, prêt ou reproduction non autorisée, en totalité ou en partie, est strictement interdite.

END-USER LICENSE AGREEMENT (EULA)

This original software is protected by copyright and trademark law.
It may only be sold by authorized dealers and only be used for private purposes.
Please read this license carefully before using the software.

By installing or using this software product you agree to be bound by the provisions of this EULA.

1 Software product license

1.1 This End-User License Agreement will grant you the following rights:

This End-User License Agreement is a legally valid agreement between you (either as a natural or as a legal person) and Nordic Games GmbH.

By purchasing this original software you are granted the right to install and use the software on a single computer. Nordic Games GmbH does not grant you any right of ownership to the software, and this license does not represent a „sale“ of the software.

You are the owner of the data medium on which the software is stored. Nordic Games GmbH and/or a partner company remains the sole owner of the software on the data medium, and of the pertinent documentation, and remains the proprietor of any and all intellectual and industrial property rights contained therein.

This non-exclusive and personal license grants you the right to install, use, and display a copy of this software product on a single computer (for example, a single workstation, a single terminal, a single portable PC, a single pager, etc.).

Every other use, especially the unauthorized leasing, distribution, public display or other demonstration (e.g. in schools or universities), copying, multiple installation or transfer, and any other process by which this software or parts of it may be made available to the general public (including via Internet or other online systems) without prior written consent is prohibited.

If this software enables you to print pictures containing characters of Nordic Games GmbH and/or a partner company which are protected by trademark law, this license only allows you to print the pictures on paper and to use them as printouts solely for personal, non-commercial and non-governmental purposes (for example, you may not display or sell those pictures in public), provided that you abide by all copyright instructions contained in the pictures generated by the software.

1.2 Level Editor and Software Development Kit

Storage of software data, especially maps that have been created with a possibly included level editor or .mod's (modifications) that have been created by means of a possibly included SDK (software development kit) is exclusively permitted to individual persons for private use. Private use, according to the terms of paragraph 1.2, also means the - wire connected or wireless - provision of data (for example via the Internet) for use by other individual persons for non-commercial purposes. Any other reproduction, distribution, broadcasting, provision and any indirect or direct commercial utilization ultra vires is strictly prohibited without prior written consent from Nordic Games GmbH. You shall not create, use, copy or distribute such maps or modifications having any offensive or illegal content, or in any manner which violates the law or third parties' rights, and you shall not combine such maps or Modifications with any such offensive, illegal or violating material. You hereby agree that you are solely responsible for any and all game data Modifications and maps. You shall defend, indemnify, and hold harmless Nordic Games GmbH and its employees and agents against any and all claims, damages, losses, actions and liabilities whatsoever arising out of your creation, use, combination, duplication, distribution, or promotion of the modified game data or maps. The Editor and all SDK components are supplied „AS IS“. There is no warranty on these parts and neither tech support nor customer support is granted for the Editor or any SDK components.

1.3 Duration of the „On-line“ Component of the Application Software

This application software can be an „on-line“ game that must be played over the Internet through the service, as provided by Nordic Games GmbH and/or a partner company. It is your entire responsibility to secure an Internet connection and all fees related thereto shall be at your own charge. Nordic Games GmbH will use reasonable efforts to provide the service all day, every day. However, Nordic Games GmbH reserves the right to temporarily suspend the service for maintenance, testing, replacement and repair of the telecommunications equipment related to this game, as well as for transmission interruption or any other operational needs of the system.

Nordic Games GmbH can neither guarantee that you will always be able to communicate with other users, nor that you can communicate without disruptions, delays or communication-related flaws. Nordic Games GmbH is not liable for any such disruptions, delays or other omissions in any communication during your use of the voice client. Nordic Games GmbH agrees to provide the servers and software necessary to access the Service until such time as the application software is „Out of Publication.“ Application Software shall be considered „Out of Publication“ following the date that it is no longer manufactured and/or distributed by Nordic Games GmbH, or its affiliates. Thereafter, Nordic Games GmbH may, in its sole and absolute discretion, continue to provide the service or license to third parties the right to provide the service. However, nothing contained herein shall be construed so as to place an obligation upon Nordic Games GmbH to provide the service beyond the time that the applicable software is „Out of Publication“. In the event that Nordic Games GmbH determines that it is in its best interest to cease providing the service, or license to a third party the right to provide the service, Nordic Games GmbH shall provide you with no less than three (3) months prior notice. This notice doesn't have to be addressed personally to the user. It can be also an

announcement on the game website or the forums of Nordic Games GmbH. Neither the service nor Nordic Games GmbH's agreement to provide access to the service shall be considered a rental or lease of time on or capacity of Nordic Games GmbH's servers or other technology.

2 Description of other rights and limitations

2.1 Safety copy

One single copy of the software product may be stored for safety or archiving purposes only.

2.2 Limited warranty

Nordic Games GmbH warrants for a period of 90 days starting from the date of purchase that the software will essentially work in accordance with the accompanying printed materials.

The complete liability of Nordic Games GmbH and your only claim consists, at the option of Nordic Games GmbH, of a reimbursement of the paid purchase price or of repairing or substituting the software product which is not in accordance with Nordic Games GmbH's limited warranty, insofar as it is returned to Nordic Games GmbH together with a copy of the invoice.

This limited warranty will not apply if the failure of the software product is due to an accident, misuse or faulty application.

2.3 Other warranty rights will remain unaffected

The above warranty is given by Nordic Games GmbH as manufacturer of the software product.

Any legal warranty or liability claims to which you are entitled toward the dealer from whom you bought your version of the software product are neither replaced nor limited by this warranty.

2.4 Limitation of liability

To the greatest extent permitted by applicable law, Nordic Games GmbH refuses to accept liability for any special, accidental, indirect or consequential damages resulting from the utilization of, or inability to utilize, the software product. This includes any instances in which Nordic Games GmbH has previously pointed out the possibility of such damages.

2.5 Trademarks

This End-User License Agreement does not grant you any rights in connection with trademarks of Nordic Games GmbH and other companies.

3 End of contract / Termination

This license will apply until it is terminated by either one of the parties. You may terminate this license at any time by sending the software back to Nordic Games GmbH or by destroying the software, the complete accompanying documentation and all copies and installations thereof, irrespective of whether they were drawn up in accordance with this license or not. This License Agreement will be terminated immediately without any prior notification by Nordic Games GmbH if you are in breach of any of the provisions of this license, in which case you will be obligated to destroy all copies of the software product.

4 Safeguarding clause

Should any provisions of this agreement be or become invalid or unenforceable, the remainder of this agreement will remain unaffected.

5 Choice of law

The laws of Austria will be applied to all legal issues arising out of or in connection with this contract.