

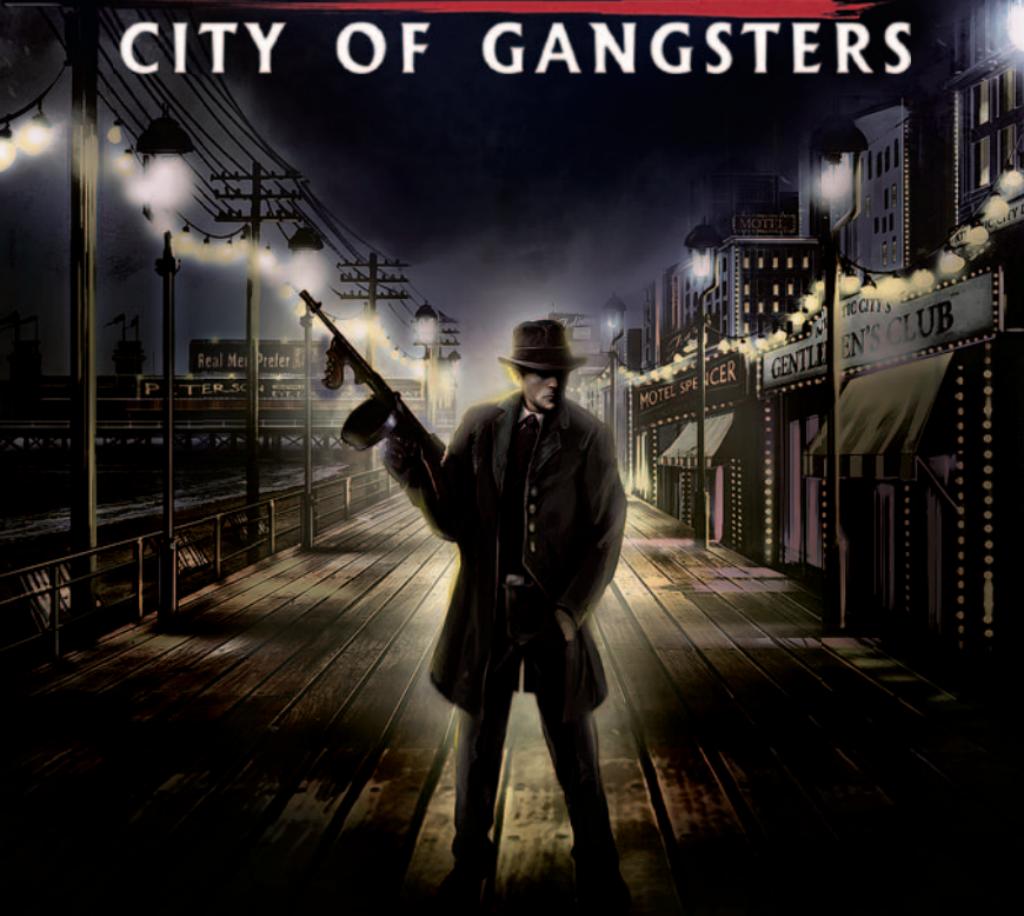


XBOX 360®



OMERTA

CITY OF GANGSTERS





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.

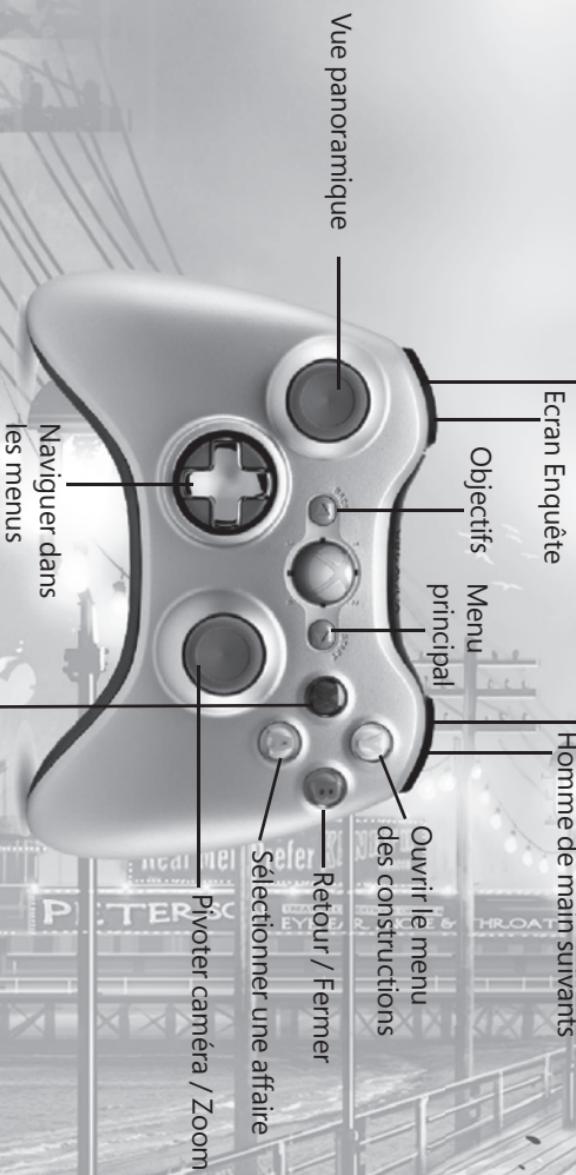
Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

SOMMAIRE

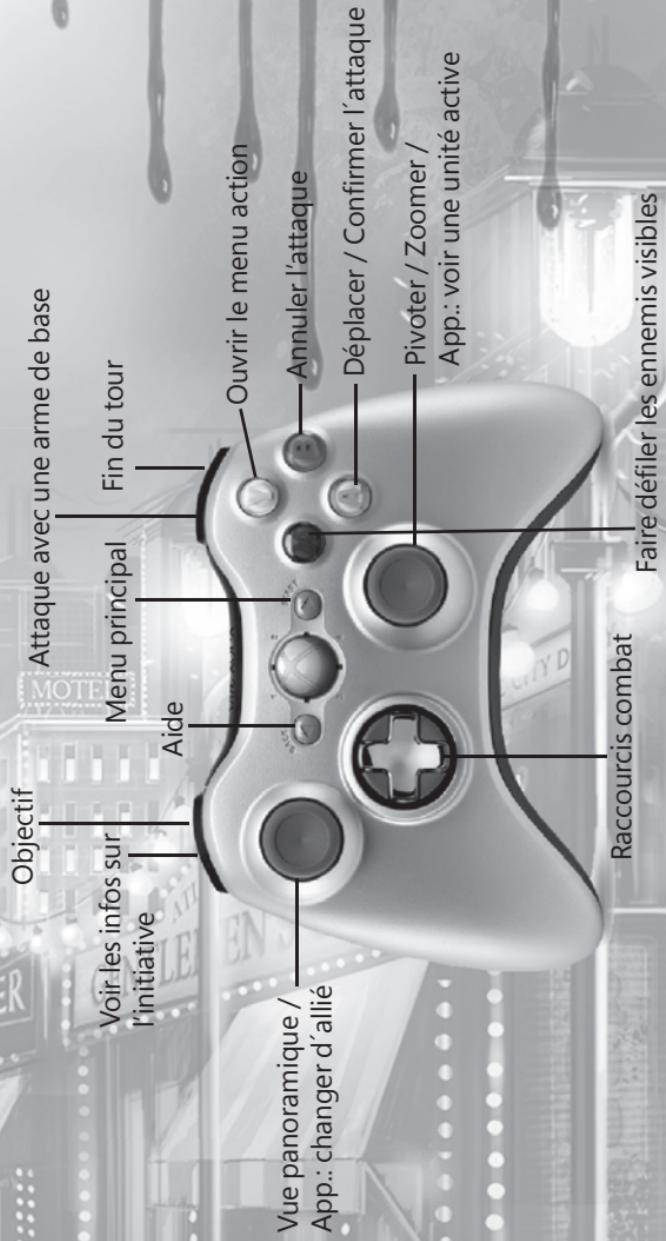
CONTRÔLES	4
Bienvenue à Atlantic City !	6
Connexion à Xbox LIVE	6
Commencer une nouvelle partie	7
Contrôles de la caméra	7
Vue stratégique	7
Ressources	8
Fonder une affaire et construire des bâtiments	8
Contrôles	9
Chacun de vos	9
Arrêt de travail et affaires abandonnées	9
Locaux commerciaux	10
Bureaux	10
Bâtiments	10
Bâtiments indépendants	11
Boulots	11
Classements Peur et Respect	11
Combats	12
Compétences de combat	13
Types d'armes	14
Niveaux	15
Talents	15
Assistance clientèle gratuite	16
Copyrights, licence et garantie limitée	17
Credits	19
Limited Software Warranty and License Agreement	20

CONTÔLES

VUE STRATÉGIQUE



COMBAT TACTIQUE



BIENVENUE À ATLANTIC CITY !

*Derrière chaque grande fortune, il y a un crime !
Charlie "Lucky" Luciano*

Plongez dans un monde de crime, d'argent sale et de corruption. Devenez le Boss et dirigez votre propre famille criminelle dans la ville d'Atlantic City à l'époque de la Prohibition. Engagez des hommes de main, vendez de l'alcool de contrebande et ne reculez devant aucune extorsion. Défendez votre territoire et combattez d'autres gangs pour le contrôle des quartiers.

Omerta - City of Gangsters est une simulation dotée d'un système de combat tactique au tour par tour. Vous incarnez un immigrant tout juste débarqué dans le pays. Vous rêvez de devenir riche et pour cela vous choisissez de gravir les échelons dans la hiérarchie du crime. Bâtissez votre propre empire criminel sur le terrain de jeu du monde !

Le combat au tour par tour se focalise sur le commandement tactique confié au Boss et à ses hommes de main. Trouver la meilleure position pour tirer de loin sur une cible tout en vous abritant d'une pluie de balles est aussi plaisant que d'abattre un ennemi au contact dans une mêlée brutale.

CONNEXION À Xbox LIVE

Jouez quand vous voulez, où vous voulez sur Xbox LIVE®. Discutez avec vos amis. Téléchargez du contenu sur le Marché Xbox LIVE. Envoyez et recevez des messages audio et vidéo. Connectez-vous et participez à la révolution.

Connexion

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, reliez votre console Xbox 360 à une connexion Internet haut débit et inscrivez-vous pour devenir membre de Xbox LIVE. Pour plus d'informations sur la connexion et pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région, rendez-vous sur le site www.xbox.com/live.

Contrôle parental

Il s'agit d'outils simples et souples permettant aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux les jeunes joueurs peuvent accéder en fonction de leur classement. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site www.xbox.com/familysettings.

COMMENCER UNE NOUVELLE PARTIE

C'est sa prohibition qui rend toute chose précieuse.

Mark Twain

Une fois que vous avez sélectionné Nouvelle partie dans le menu principal, vous accédez à l'écran de création de personnage. Suivez les instructions à l'écran pour nommer votre personnage, choisir son apparence, décider de son passé et définir ses compétences de départ.

Vous accédez ensuite à la carte d'Atlantic City. Chaque mission stratégique se déroule dans un quartier différent de la ville. Pour votre première mission, choisissez le seul quartier actuellement déverrouillé.

CONTROLES DE LA CAMÉRA

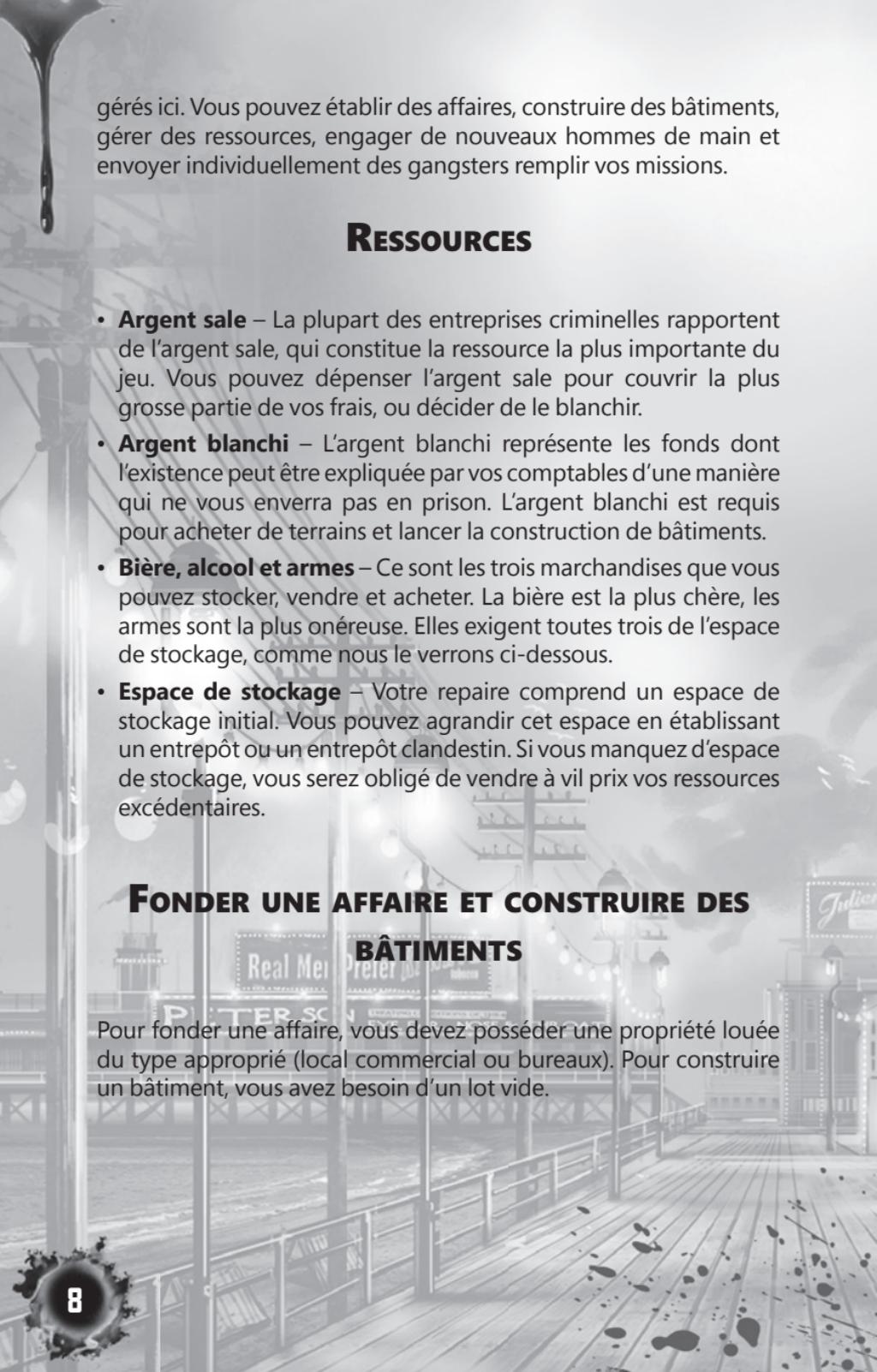
- Pour faire un panoramique, déplacez le LS
- Pour zoomer et dézoomer, déplacez le RS vers l'avant et l'arrière
- Pour faire pivoter la caméra, déplacez le RS vers la gauche et la droite

VUE STRATÉGIQUE

Je ne sais même pas dans quel quartier se trouve le Canada.

Al Capone

La vue stratégique offre une perspective aérienne sur le quartier actuel d'Atlantic City. Tous les éléments de simulation du jeu sont



gérés ici. Vous pouvez établir des affaires, construire des bâtiments, gérer des ressources, engager de nouveaux hommes de main et envoyer individuellement des gangsters remplir vos missions.

RESSOURCES

- **Argent sale** – La plupart des entreprises criminelles rapportent de l'argent sale, qui constitue la ressource la plus importante du jeu. Vous pouvez dépenser l'argent sale pour couvrir la plus grosse partie de vos frais, ou décider de le blanchir.
- **Argent blanchi** – L'argent blanchi représente les fonds dont l'existence peut être expliquée par vos comptables d'une manière qui ne vous enverra pas en prison. L'argent blanchi est requis pour acheter de terrains et lancer la construction de bâtiments.
- **Bière, alcool et armes** – Ce sont les trois marchandises que vous pouvez stocker, vendre et acheter. La bière est la plus chère, les armes sont la plus onéreuse. Elles exigent toutes trois de l'espace de stockage, comme nous le verrons ci-dessous.
- **Espace de stockage** – Votre repaire comprend un espace de stockage initial. Vous pouvez agrandir cet espace en établissant un entrepôt ou un entrepôt clandestin. Si vous manquez d'espace de stockage, vous serez obligé de vendre à vil prix vos ressources excédentaires.

FONDER UNE AFFAIRE ET CONSTRUIRE DES

BÂTIMENTS

Pour fonder une affaire, vous devez posséder une propriété louée du type approprié (local commercial ou bureaux). Pour construire un bâtiment, vous avez besoin d'un lot vide.

CONTÔLES

Une fois que vous avez loué ou acheté une propriété, appuyez sur la touche Y pour ouvrir le menu Affaires. Sélectionnez l'icône des propriétés avec LB et RB puis appuyez sur la touche A pour ouvrir le panneau d'informations. Appuyez alors sur la touche X. Sélectionnez l'affaire que vous voulez établir. Les propriétés louées requierront de l'argent sale et les constructions de l'argent blanchi.

CHACUN DE VOS

Chacun de vos affaires peut bénéficier d'une ou deux améliorations. Les améliorations sont accessibles via le bouton "Améliorations" dans le panneau d'informations du bâtiment.

ARRÊT DE TRAVAIL ET AFFAIRES ABANDONNÉES

Pour arrêter une affaire qui vous appartient, sélectionnez-la dans le menu des Affaires (accessible avec la touche Y, naviguez ensuite dans la sélection avec LB et RB) et appuyez sur la touche Y quand le panneau d'informations est ouvert. Vous pouvez toujours relancer l'activité plus tard.

Abandonner une affaire est une manière plus définitive de vous en débarrasser. Vous pouvez fonder une nouvelle affaire dans la propriété désormais vacante.

LOCAUX COMMERCIAUX

1. Bar clandestin
2. Pharmacie
3. Pyramide de Ponzi
4. Pizzeria du Parrain
5. Armurerie
6. Racket de petits commerces
7. Club de boxe
8. Usurier
9. Paris illégaux
10. Ma tante

BUREAUX

1. Planque
2. Brasserie
3. Contrebande
4. Distillerie
5. Entrepôt clandestin
6. Comptabilité
7. Faussaire
8. Soupe populaire
9. Grossiste
10. Syndicat

BÂTIMENTS

1. Centre d'accueil
2. Hôtel
3. Cabinet juridique
4. Compagnie d'assurance
5. Clinique
6. Entrepôt
7. Night-club
8. Casino

BÂTIMENTS INDÉPENDANTS

En dehors de vos propres bâtiments, il existe de nombreuses constructions indépendantes dans Atlantic City : appartements résidentiels, commerces légaux et illégaux, habitations de gens importants (célébrités, personnages officiels...).

Certains bâtiments indépendants sont des sources d'information : ils révèlent de nouvelles opportunités dans le voisinage et vous permettent d'agrandir votre empire du crime.

Les autres bâtiments indépendants offrent diverses opportunités. Vous pouvez y effectuer des raids, les ravitailler, les acheter... Pour lancer une de ces actions, vous devez y envoyer un de vos gangsters. Parfois, la spécialisation du gangster (collecteur, embrouilleur, cerveau, tueur à gages ou cambrioleur) a un effet supplémentaire sur le résultat de l'opération.

N'oubliez pas que certaines de ces actions coûtent de l'argent ou exigent que des conditions particulières soient remplies. Par exemple, il peut être obligatoire que vous entreteniez de bonnes relations avec le propriétaire du bâtiment.

Boulots

Les boulots représentent les différentes offres de vos contacts dans Atlantic City. Pour voir quels boulots sont disponibles, maintenez RT et appuyez sur la touche X. Les boulots se répartissent en cinq catégories : Bière, Alcool, Armes à feu, Argent et Boulot spécial. Les boulots disponibles changent continuellement tandis que le jeu progresse, vous devez donc retourner les consulter régulièrement.

CLASSEMENTS PEUR ET RESPECT

La Peur et le Respect reflètent la perception que les gens d'Atlantic City ont de vous et de votre gang. Ces classements sont modifiés par vos bâtiments, vos actions et vos décisions et entraînent un

certain nombre de bénéfices. Au fur et à mesure que le Respect augmente pour vous, les coûts de location chutent dans le quartier. Le classement Peur fait chuter le prix des terrains, ce qui amoindrit le coût des nouvelles constructions. Les deux éléments jouent sur la profitabilité des différentes affaires.

Il est tout à fait possible d'inspirer beaucoup de Peur et de Respect en même temps. Davantage de Peur n'entame généralement pas le Respect, et inversement.

COMBATS

On obtient beaucoup plus avec un mot gentil et un pistolet qu'avec seulement un mot gentil.

Al Capone

Dès qu'un combat commence, vous êtes conduit à l'écran tactique. Dans Omerta: City of Gangsters, le combat se déroule au tour par tour. Un seul personnage est actif à la fois, les autres réagissent par ordre d'initiative, selon ce qui est indiqué au sommet de l'écran. Pour mettre fin au tour d'un personnage une fois que vous avez fini de donner vos ordres, appuyez sur RB.

- **Les Points d'action (PA)** représentent la capacité du personnage à attaquer ou à utiliser des talents spéciaux. Les attaques et les talents consomment différents montants de PA.
- **Les Points de mouvement (PM)** représentent la distance à laquelle un personnage peut se déplacer pendant son tour. La plupart des attaques consomment tous les PM disponibles, alors faites attention avant d'attaquer.
- **Les PV** représentent la condition physique actuelle du personnage. Quand un personnage est touché, il perd des points de vie. Si les PV d'un personnage atteignent zéro, il perd connaissance. Vos hommes de main sont costauds et survivront, mais ils souffriront de blessures qui les amoindriront jusqu'à ce qu'ils soient soignés. Si tous vos personnages sont étourdis, vous perdez le combat.

- **Le Courage** représente la condition mentale actuelle du personnage. C'est également une caractéristique qui baisse au fur et à mesure que vous encaissez des coups. Vous regagnez un peu de Courage à chaque tour. Si le Courage d'un personnage chute trop bas, il panique, perd des PA et des PM jusqu'à ce qu'il retrouve ses esprits.

COMPÉTENCES DE COMBAT

Muscle

La compétence Muscles représente la force et la forme physique générale d'un personnage. Elle joue sur la mobilité et les performances avec les armes de mêlée.

Finesse

La compétence Finesse représente la dextérité et les réflexes d'un personnage. Elle affecte sa performance avec les armes à feu.

Résistance

La compétence Résistance représente la capacité du personnage à encaisser des coups. Elle affecte ses PV.

Intelligence

La compétence Intelligence permet au personnage d'agir plus souvent.

Cran

La compétence Cran représente le courage et la persévérance du personnage. Plus elle est élevée, plus le personnage dispose de courage et plus ses réactions sont rapides pendant le combat.

Ruse

La compétence Ruse détermine le nombre de PA du personnage et modifie ses chances d'effectuer un coup critique.

TYPES D'ARMES

Tout au long de vos parties, vous trouverez diverses armes réparties en 8 catégories. Les différents types d'armes vous confèrent des puissances d'attaque variées.

Vous pouvez changer l'arme de votre gangster via l'onglet Profil dans la page Gestion d'équipe de l'écran Quartier, mais jamais pendant le combat. Souvenez-vous que les personnages dont la Finesse est élevée sont plus efficaces avec des armes à distance, et les personnages avec une caractéristique Muscles élevée sont plus à leur aise avec les armes de mêlée.

Pistolet

Les Pistolets sont des armes précises à courte portée et leur coût en PA par coup est faible..

Revolvers

Les Revolvers coûtent cher en PA, mais ils tirent généralement plusieurs coups en une seule attaque. Un personnage armé d'un revolver riposte automatiquement contre le premier ennemi qui l'attaque à distance.

Fusil de chasse

Les attaques du Fusil de chasse sont très efficaces à courte portée et ciblent tout individu dans un cône devant l'attaquant. Ils détruisent les objets servant de couverture plus rapidement que les autres armes.

Fusil

Les Fusils sont les armes les plus précises et se montrent très efficaces à longue portée.

Fusil-mitrailleur

Les Fusils-mitrailleurs sont des armes automatiques dévastatrices qui blessent tout le monde dans un large cône. Si le personnage ne s'est pas déplacé avant d'attaquer avec un Fusil-mitrailleur, ses attaques infligent plus de dégâts.

Poing américain

Les attaques avec les Poings américains infligent peu de dégâts, mais leur coût en PA est faible. Au contraire des autres attaques, elles ne consomment pas tous les PM, un personnage peut donc attaquer avec et se déplacer ensuite.

Couteau

Les dégâts et le coût en PA du Couteau sont moyens. Vous pouvez le lancer à courte portée. Si vous approchez d'un ennemi avec un couteau, il vous attaque, même si ce n'était pas son tour.

Batte

Les attaques à la Batte font de gros dégâts, mais ont un coût élevé en PA. En plus, les Battaies infligent un effet de concussion qui fait chuter les PA de l'ennemi au tour suivant.

NIVEAUX

Vos gangsters sont quelquefois prêts à prendre un niveau lorsqu'ils ont terminé un combat difficile ou un défi quelconque. Pour faire prendre un niveau à un gangster, vous devez vous rendre dans leur onglet Profil, sur la page Gestion d'équipe (vue Quartier). A chaque fois qu'un personnage prend un niveau, il obtient un bonus. Vous pouvez choisir parmi une grande variété de bonus, dont le nombre augmente aux niveaux les plus élevés.

TALENTS

Les Talents sont des pouvoirs particuliers qui offrent davantage d'options aux personnages en cours de combat. Certains sont utilisables à volonté, d'autres seulement pendant un combat. Certains sont utilisables une fois, mais se rechargent quand le personnage abat un ennemi.

Tous les gangsters ont au moins un talent. Ils en gagnent d'autres en accédant aux niveaux 4 et 8.

ASSISTANCE CLIENTÈLE GRATUITE

SUPPORT TECHNIQUE ET ASSISTANCE CLIENTÈLE

Si vous aviez des questions ou si vous rencontriez des problèmes avec l'un de nos produits, vous pourrez obtenir des réponses et des solutions dans la Foire Aux Questions, que vous trouverez sur nos forums : **forum.kalypsomedia.com**

Vous pouvez également contacter notre équipe d'assistance technique par e-mail à l'adresse **support@kalypsomedia.com** ou encore par téléphone :

Téléphone : 0049 (0)6241 50 22 40
(lundi-vendredi 10:00 GMT – 16:00 GMT)
Fax : 0049 (0)6241 506 19 11

Le coût des communications internationales peut s'appliquer !

Avant de nous contacter, assurez-vous de connaître le nom précis du produit et de pouvoir nous fournir une preuve d'achat. Soyez aussi précis que possible lorsque vous décrivez des erreurs techniques et précisez également le message d'erreur complet, le cas échéant, ainsi que toute autre information que vous jugeriez utile. Remarquez que nous ne pouvons pas fournir de réponses à vos questions qui traiteraient du jeu en général ou d'astuces, que ce soit par e-mail ou par téléphone.

COPYRIGHTS, LICENCE ET GARANTIE LIMITÉE

Le présent document constitue un contrat entre vous et KALYPSO MEDIA relativement à l'utilisation du produit que vous avez acquis.

En installant, téléchargeant, accédant ou autrement utilisant ce produit, vous reconnaîtrez être lié par les termes de ce document.

Si vous n'acceptez pas ces termes, veuillez retourner ce produit à votre revendeur.

COPYRIGHTS

© 2012 KALYPSO MEDIA Group. KALYPSO MEDIA et le logo KALYPSO MEDIA sont des marques déposées de KALYPSO MEDIA Group. Tous droits réservés.

Les programmes informatiques sur ce CD-ROM et la documentation qui l'accompagne sont protégés par les droits d'auteur et contiennent des informations propres à l'éditeur. Il est interdit de donner ou de vendre des copies du CD-ROM ou de la documentation qui l'accompagne ou de tous autres travaux de KALYPSO MEDIA, à toute personne ou établissement que ce soit, sauf avec l'accord écrit préalable de KALYPSO MEDIA. Tout désassemblage, compilation et autre forme de démontage des programmes du CD-ROM sont interdits. Il est interdit à qui que ce soit de copier, photocopier, reproduire, traduire la documentation, ou de la réduire à un format compréhensible par une machine, intégralement ou partiellement, sans l'accord écrit préalable de KALYPSO MEDIA. Toute(s) personne(s) reproduisant une partie de ce programme, quels que soient le support employé ou la raison invoquée, sera coupable d'infraction et de contrefaçon comme le stipule la loi, et sera responsable civilement envers le propriétaire du copyright.

Ce logiciel est protégé par le droit d'auteur, des traités internationaux et par les lois concernant le copyright.

LICENCE

Sous réserve que vous respectiez les termes du présent document, vous obtenez les droits non exclusifs d'utiliser les programmes ci-joints sur un ordinateur unique ou, dans le cas d'un système multi-joueur ou en réseau qui permet accès aux programmes par plus d'un utilisateur à la fois, d'installer le produit sur un seul site et de faire une copie unique des programmes, à des fins de sauvegarde, sur un disque dur ou sur tout appareil à grande capacité de mémoire.

Il est interdit de procéder à tout transfert électronique des programmes d'un ordinateur à un autre, via un réseau quelconque. Il n'est permis de procéder au transfert du logiciel d'un ordinateur à un autre que de façon permanente et seulement une fois que les programmes et la copie de

sauvegarde ont été retirés, une fois pour toutes, de leurs supports d'origine. Vous n'êtes en aucun cas autorisé à utiliser les programmes à partir de sites multiples d'un système multi-joueur ou en réseau.

Vous n'êtes pas autorisé à louer ou donner le logiciel en location.

Tous les droits non expressément concédés en vertu des présentes sont réservés par KALYPSO MEDIA.

GARANTIE LIMITÉE

KALYPSO MEDIA garantit que le CD-ROM sur lequel le programme ci-joint est enregistré ne présentera pas de défauts de matériaux ou de finition.

DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA REGLEMENTATION APPLICABLE, KALYPSO MEDIA EXCLUT TOUTE AUTRE GARANTIE, Y COMPRIS TOUTE GARANTIE IMPLICITE OU LEGALE, EU EGARD AU CD-ROM OU AU LOGICIEL ENREGISTRE SUR LE CD-ROM OU AU JEU DECRI dans la DOCUMENTATION, OU A LEUR QUALITE, LEURS PERFORMANCES OU LEUR CARACTERE COMMERCIALISABLE. DE MEME KALYPSO MEDIA EXCLUT TOUTE RESPONSABILITE QUANT A LA PROPRIETE DU PROGRAMME, A L'EXISTENCE EVENTUELLE DE VIRUS,

A LA VERACITE DES REPONSES OU A LEUR COMPLETITUDE OU QUANT A LA CONVENANCE DU CD-ROM OU DU LOGICIEL ENREGISTRE SUR LE CD-ROM OU DU JEU DECRI dans la DOCUMENTATION A TOUTES FINS QUE CE SOIT.

LE PROGRAMME ET LE JEU SONT VENDUS "EN L'ETAT". LA TOTALITE DU RISQUE EN CE QUI CONCERNE LEUR UTILISATION, LEUR QUALITE ET LEURS PERFORMANCES EST A LA CHARGE DE L'ACHETEUR.

DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA REGLEMENTATION APPLICABLE, EN AUCUN CAS LA SOCIETE KALYPSO MEDIA NE SERA RESPONSABLE DE QUELQUE DOMMAGE QUE CE SOIT DE NATURE DIRECTE OU INDIRECTE OU DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT RESULTANT DE L'UTILISATION OU DE L'INCAPACITE A UTILISER LE CD-ROM, LE PROGRAMME OU LE JEU OU ENCORE RESULTANT DE TOUT DEFAUT DANS LE CD-ROM, LE PROGRAMME OU LE JEU, MEME SI KALYPSO MEDIA A ETE AVERTI DE LA POSSIBILITE DES DITS DOMMAGES.

DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA REGLEMENTATION APPLICABLE, LA RESPONSABILITE DE KALYPSO MEDIA ET DE SES FOURNISSEURS LE CAS ECHEANT, QUELQUE SOIT LA CAUSE ET/OU LA NATURE DU DOMMAGE SERA EXCLUSIVEMENT LIMITEE AU MONTANT PAYE PAR L'ACHETEUR POUR LE PRESENT PRODUIT.

CREDITS

KALYPSO MEDIA GROUP

MANAGING DIRECTORS

Simon Hellwig
Stefan Marcinek

HEAD OF FINANCE

Christoph Bentz

HEAD OF GAME PRODUCTION

Timo Thomas

GAME PRODUCERS

Dennis Blumenthal
Christian Schlüter

HEAD OF MARKETING

Anika Thun

MARKETING ASSISTANT

Jessica Immesberger

HEAD OF ART DEPARTMENT

Joachim Wegmann

ART DEPARTMENT

Simone-Desirée Rieß
Anna-Maria Heinrich
Thabani Sihwa
Anna Owtschinnikow

PR DEPARTMENT

Mark Allen
Ted Brockwood
Bernd Berheide

PRODUCT COORDINATION

MANAGER
Johannes S. Zech

LOCALISATION MANAGER

Sebastian Weber

QA MANAGER

Markus Reiser

SUPPORT & COMMUNITY

MANAGEMENT
Tim Freund

KALYPSO MEDIA UK

Andrew Johnson
Mark Allen
Kayleigh Gilkerson

KALYPSO MEDIA USA

Mario Kroll
Ted Brockwood
Theresa Merino

KALYPSO MEDIA DIGITAL

Jonathan Hales
Andrew McKerrow

LIMITED SOFTWARE WARRANTY AND LICENSE AGREEMENT

YOUR USE OF THIS SOFTWARE IS SUBJECT TO THIS LIMITED SOFTWARE WARRANTY AND LICENSE AGREEMENT (THE "AGREEMENT") AND THE TERMS SET FORTH BELOW. THE "SOFTWARE" INCLUDES ALL SOFTWARE INCLUDED WITH THIS AGREEMENT, THE ACCOMPANYING MANUAL (S), PACKAGING AND OTHER WRITTEN, ELECTRONIC OR ON-LINE MATERIALS OR DOCUMENTATION, AND ANY AND ALL COPIES OF SUCH SOFTWARE AND ITS MATERIALS. BY OPENING THE SOFTWARE, INSTALLING, AND/OR USING THE SOFTWARE AND ANY OTHER MATERIALS INCLUDED WITH THE SOFTWARE, YOU HEREBY ACCEPT THE TERMS OF THIS LICENSE WITH [KALYPSO MEDIA UK Ltd.] ("LICENSOR").

LICENSE

Subject to this Agreement and its terms and conditions, LICENSOR hereby grants you the non-exclusive, non-transferable, limited right and license to use one copy of the Software for your personal use on a single home or portable computer. The Software is being licensed to you and you hereby acknowledge that no title or ownership in the Software is being transferred or assigned and this Agreement should not be construed as a sale of any rights in the Software. All rights not specifically granted under this Agreement are reserved by LICENSOR and, as applicable, its licensors.

OWNERSHIP

LICENSOR retains all right, title and interest to this Software, including, but not limited to, all copyrights, trademarks, trade secrets, trade names, proprietary rights, patents, titles, computer codes, audiovisual effects, themes, characters, character names, stories, dialog, settings, artwork, sounds effects, musical works, and moral rights. The Software is protected by United Kingdom copyright law and applicable copyright laws and treaties throughout the world. The Software may not be copied, reproduced or distributed in any manner or medium, in whole or in part, without prior written consent from

LICENSOR

Any persons copying, reproducing or distributing all or any portion of the Software in any manner or medium, will be willfully violating the copyright laws and may be subject to civil and criminal penalties. Be advised that Copyright violations are subject to penalties of up to £100,000 per violation. The Software contains certain licensed materials and LICENSOR's licensors may protect their rights in the event of any violation of this Agreement.

LICENSE CONDITIONS

You agree not to:

- (a) Commercially exploit the Software;
- (b) Distribute, lease, license, sell, rent or otherwise transfer or assign this Software, or any copies of this Software, without the express prior written consent of LICENSOR;
- (c) Make copies of the Software or any part thereof, except for back up or archival purposes;
- (d) Except as otherwise specifically provided by the Software or this Agreement, use or install the Software (or permit others to do same) on a network, for on-line use, or on more than one computer, computer terminal, or workstation at the same time;(e) Copy the Software onto a hard drive or other storage device and must run the Software from the included DVD/CD-ROM (although the Software may automatically copy a portion of itself onto your hard drive during installation in order to run more efficiently);
- (f) Use or copy the Software at a computer gaming center or any other location-based site; provided, that LICENSOR may offer you a separate site license agreement to make the Software available for commercial use.;
- (g) Reverse engineer, decompile, disassemble or otherwise modify the Software, in whole or in part;
- (h) Remove or modify any proprietary notices or labels contained on or within the Software; and
- (i) Transport, export or re-export (directly or indirectly) into any country forbidden to receive such Software by any export laws or accompanying regulations or otherwise violate such laws or regulations, that may be amended from time to time.

THE SOFTWARE UTILITIES

The Software may contain a level editor or other similar type tools, assets and other materials (the "Software Utilities") that permit you to construct or customize new game levels and other related game materials for personal use in connection with the Software ("Customized Game Materials"). In the event the Software contains such Software Utilities, the use of the Software Utilities is subject to the following additional terms, conditions and restrictions:

- (a) All Customized Game Materials created by you are exclusively owned by LICENSOR and/or its licensors (as the case may be) and you hereby transfer, assign and convey to LICENSOR all right, title and interest in and to the Customized Game Materials and LICENSOR and its permitted licensors may use any Customized Game Materials made publicly available to you for any purpose whatsoever, including but not limited to for purposes of advertising and promoting the Software;
- (b) You will not use or permit third parties to use the Software Utilities and the Customized Game Materials created by you for any commercial purposes, including but not limited to distributing, leasing, licensing, renting, selling, or otherwise exploiting, transferring or assigning the ownership of such Customized Game Materials;
- (c) Customized Game Materials must be distributed solely for free; provided, that you may contact LICENSOR for a license to commercially exploit the Customized Game Materials which LICENSOR may grant or deny in its sole discretion;
- (d) Customized Game Materials shall not contain modifications to any other executable files;
- (e) Customized Game Materials must be used alone and can be created if the Customized Game Materials will be used exclusively in combination with the commercially released retail version of the Software.
- (f) Customized Game Materials cannot contain libelous, defamatory or other illegal material, material that is scandalous or invades the rights of privacy or publicity of any third party, or contain any trademarks, copyright-protected work or other property of third parties (without a valid license); and

(g) All Customized Game Materials must contain the proper credits to the authors of the Customized Game Materials and must indicate that LICENSOR is not the author of the Customized Game Materials with additional language that "THIS MATERIAL IS NOT MADE, GUARANTEED OR SUPPORTED BY THE PUBLISHER OF THE SOFTWARE OR ITS AFFILIATES."

LIMITED WARRANTY

LICENSOR warrants to you (if you are the initial and original purchaser of the Software) that the original storage medium holding the Software is free from defects in material and workmanship under normal use and service for 90 days from the date of purchase. If for any reason you find a defect in the storage medium during the warranty period, LICENSOR agrees to replace, free of charge, any Software discovered to be defective within the warranty period as long as the Software is currently being manufactured by LICENSOR. If the Software is no longer available, LICENSOR retains the right to substitute a similar program of equal or greater value. This warranty is limited to the storage medium containing the Software as originally provided by LICENSOR and is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect has arisen through abuse, mistreatment, or neglect. Any implied warranties prescribed by statute are expressly limited to the 90-day period described above.

Except as set forth above, this warranty is in lieu of all other warranties, whether oral or written, express or implied, including any other warranty of merchantability, fitness for a particular purpose or non-infringement, and no other representations or warranties of any kind shall be binding on LICENSOR.

When returning the Software subject to the limited warranty above, please send the original Software only to the LICENSOR address specified below and include: your name and return address; a photocopy of your dated sales receipt; and a brief note describing the defect and the system on which you are running the Software.

IN NO EVENT WILL LICENSOR BE LIABLE FOR SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION,

USE OR MALFUNCTION OF THE SOFTWARE, INCLUDING DAMAGES TO PROPERTY, LOSS OF GOODWILL, COMPUTER FAILURE OR MALFUNCTION AND, TO THE EXTENT PERMITTED BY LAW, DAMAGES FOR PERSONAL INJURIES, EVEN IF LICENSOR HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. LICENSOR'S LIABILITY SHALL NOT EXCEED THE ACTUAL PRICE PAID FOR USE OF THE SOFTWARE. SOME STATES/COUNTRIES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS AND/OR THE EXCLUSION OR LIMITATION OF INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS AND/OR EXCLUSION OR LIMITATION OF LIABILITY MAY NOT APPLY TO YOU. THIS WARRANTY GIVES YOU SPECIFIC LEGAL RIGHTS, AND YOU MAY HAVE OTHER RIGHTS THAT VARY FROM JURISDICTION TO JURISDICTION.

TERMINATION

This Agreement will terminate automatically if you fail to comply with its terms and conditions. In such event, you must destroy all copies of the Software and all of its component parts. You can also end this Agreement by destroying the Software and all copies and reproductions of the Software and deleting and permanently purging the Software from any client server or computer on which it has been installed.

EQUITABLE REMEDIES

You hereby agree that if the terms of this Agreement are not specifically enforced, LICENSOR will be irreparably damaged, and therefore you agree that LICENSOR shall be entitled, without bond, other security, proof of damages, to appropriate equitable remedies with respect any of this Agreement, in addition to any other available remedies.

INDEMNITY

You agree to indemnify, defend and hold LICENSOR, its partners, licensors, affiliates, contractors, officers, directors, employees and agents harmless from all damages, losses and expenses arising directly or indirectly from your acts and omissions to act in using the Software pursuant to the terms of the Agreement.

MISCELLANEOUS

This Agreement represents the complete agreement concerning this license between the parties and supersedes all prior agreements and representations between them. It may be amended only by a writing executed by both parties. If any provision of this Agreement is held to be unenforceable for any reason, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable and the remaining provisions of this Agreement shall not be affected. This Agreement shall be construed under England and Welsh law. Leicester, Leicestershire.

If you have any questions concerning this license, you may contact in writing Kalypso Media Ltd.

KALYPSO MEDIA UK LTD.

**4 Milbanke Court
Milbanke Way
Bracknell
Berkshire
RG12 1RP
United Kingdom**

www.kalypsomedia.com





HAEMIMONT
GAMES

kalypso

Omerta - City of Gangsters Copyright © 2013 Kalypso Media Group.
All rights reserved. Developed by Haemimont Games. Published by
Kalypso Media UK Ltd. All other logos, copyrights and trademarks
are property of their respective owner.