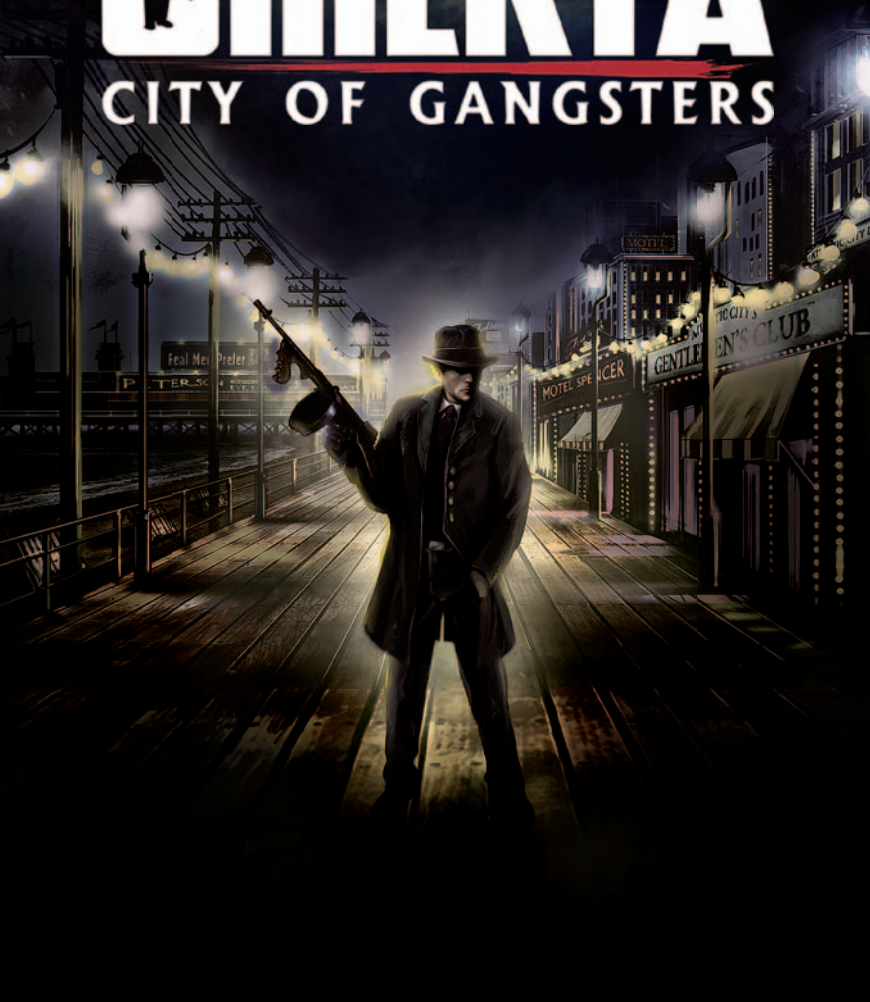




OMERTA CITY OF GANGSTERS





WARNUNG Lesen Sie vor dem Spielen dieses Spiels die wichtigen Sicherheits- und 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.

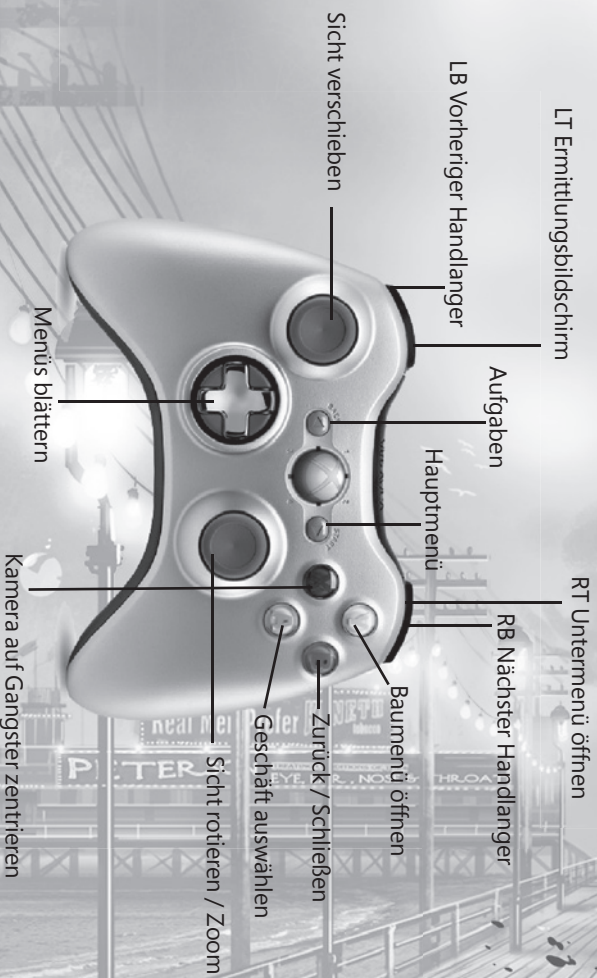
Wichtige Gesundheitsinformationen: Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

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.

INHALT

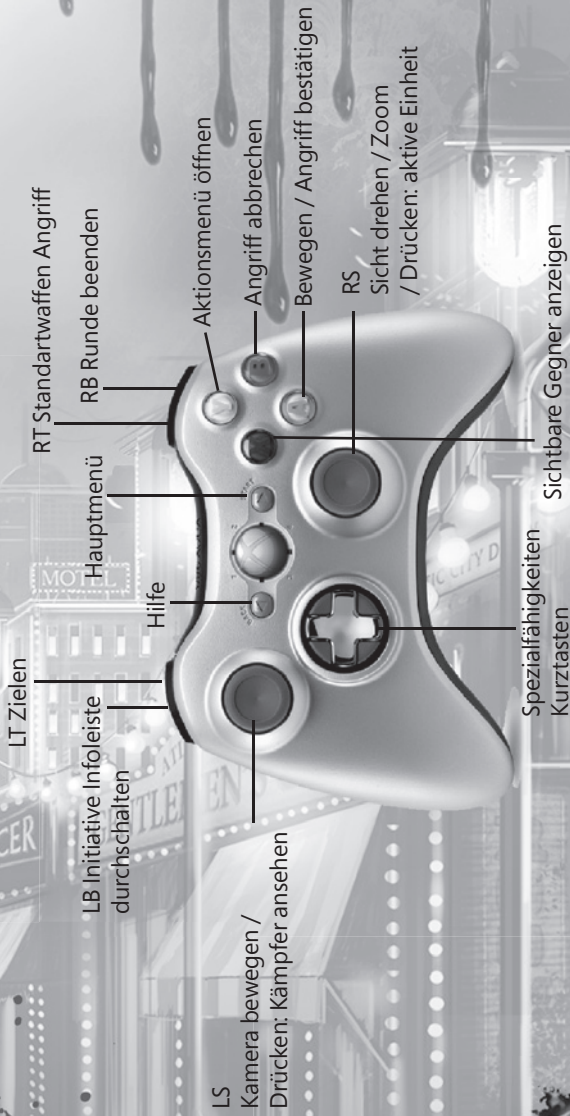
| | |
|---|-----------|
| STEUERUNG | 4 |
| WILLKOMMEN IN ATLANTIC CITY! | 6 |
| VERBINDEN MIT XBOX LIVE | 6 |
| EIN NEUES SPIEL STARTEN | 7 |
| KAMERASTEUERUNG | 7 |
| STRATEGISCHE SICHT | 8 |
| RESSOURCEN | 8 |
| GESCHÄFTE GRÜNDEN UND GEBÄUDE BAUEN | 9 |
| STEUERUNG | 9 |
| UPGRADES | 9 |
| ARBEIT ANHALTEN UND GESCHÄFTE AUFGEBEN | 9 |
| GESCHÄFTSRÄUME | 10 |
| KLEINE LÄDEN | 10 |
| BAUVORHABEN | 10 |
| UNABHÄNGIGE GEBÄUDE | 11 |
| JOBS | 11 |
| “GEFÜRCHTET” UND “GESCHÄTZT”-ANSEHEN | 11 |
| KÄMPFE | 12 |
| KAMPFATTRIBUTE | 13 |
| WAFFENARTEN | 14 |
| LEVEL AUFSTEIGEN | 15 |
| TALENTE | 15 |
| TECHNISCHER KUNDENDIENST | 16 |
| ENDNUTZER-LIZENZBEDINGUNGEN | 17 |
| CREDITS | 19 |

DISTRIKT-ANSICHT



STEUERUNG

TAKTISCHER KAMPF



WILLKOMMEN IN ATLANTIC CITY!

Hinter jedem gewaltigen Vermögen steckt ein Verbrechen!
Charlie "Lucky" Luciano

Tauchen Sie ein in eine Welt aus Verbrechen, dreckigem Geld und Korruption. Werden Sie der Boss Ihrer eigenen "ehrenwerten Familie" in Atlantic City zur Zeit der Prohibition. Besorgen Sie sich Handlanger, brennen Sie Alkohol, kassieren Sie beim Glücksspiel ab und erpressen Sie Schutzgeld von Geschäften. Verteidigen Sie Ihr Gebiet und kämpfen Sie gegen andere Gangs, um die Kontrolle über die Stadtviertel.

Omerta - City of Gangsters ist ein Strategiespiel mit taktischem, rundenbasierten Kampf. In der Rolle eines Neuankömmlings mit großen Träumen arbeiten Sie sich die kriminelle Erfolgsleiter nach oben. Errichten Sie Ihr eigenes Imperium des Verbrechens! Das rundenbasierte Kampfsystem beruht auf den taktischen Befehlen an den „Boss“ und seine Handlanger. Den besten Platz zu finden, um Ihr Ziel ins Visier zu nehmen, während Sie vor einem Hagelsturm aus Kugeln in Deckung gehen, kann ebenso befriedigend sein wie Ihre Gegner Auge in Auge in einem brutalen Nahkampf zu erledigen.

VERBINDEN MIT XBOX LIVE

Spielen Sie mit allen und jedem, überall, jederzeit auf Xbox LIVE®. Chatten Sie mit Ihren Freunden. Laden Sie neue Inhalte auf dem Xbox LIVE Marktplatz herunter. Senden und empfangen Sie Sprach- und Videobotschaften. Verbinden Sie sich und erleben Sie die Revolution.

Verbinden

Bevor Sie Xbox LIVE nutzen können, verbinden Sie Ihre Xbox 360-Konsole mit High-speed Internet-Verbindung und melden Sie sich an, um ein Xbox LIVE-Mitglied zu werden. Für mehr Informationen über die Verbindung und darüber, ob Xbox LIVE bei Ihnen verfügbar ist, gehen Sie auf www.xbox.com/live.

Familien-Einstellungen

Dieses einfache, flexible Menü lässt Eltern und Erziehungsberechtigte schnell und einfach entscheiden, was junge Spieler an der Konsole spielen dürfen. Für mehr Informationen zum Thema, gehen Sie auf www.xbox.com/familysettings.

EIN NEUES SPIEL STARTEN

*Es ist das Verbot, das alles kostbar macht.
Mark Twain*

Nachdem Sie im Hauptmenü "Neues Spiel" ausgewählt haben, gelangen Sie zur Charaktergenerierung. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um Ihrem Charakter Namen, Aussehen, Hintergrundstory und Startwerte zu geben. Danach kommen Sie auf die Übersichtskarte von Atlantic City. Jeder Auftrag spielt in einem anderen Viertel der Stadt. Für Ihre erste Mission wählen Sie den einzigen nicht gesperrten Bezirk aus.

KAMERASTEUERUNG

- Um die Kamera zu schwenken, bewegen Sie den linken Stick
- Um rein- und rauszuzoomen, bewegen Sie den rechten Stick vor und zurück.
- Um die Kamera zu drehen, bewegen Sie den rechten Stick nach links und rechts.

STRATEGISCHE SICHT

*Ich weiß nicht mal, an welcher Straße Kanada liegt.
Al Capone*

Die strategische Sicht bietet einen Blick aus der Vogelperspektive auf den aktuellen Bezirk von Atlantic City. Alle Simulationsbereiche des Spiels finden hier statt. Sie können Geschäfte etablieren, Gebäude bauen, Ihre Ressourcen verwalten, neue Handlanger einstellen und bestimmte Gangster schicken, um Ihr Gebot abzugeben

RESSOURCEN

- **Dreckiges Geld** – Die meisten kriminellen Vereinigungen werden ihren Profit mit Dreckigem Geld machen, daher ist es sicher die wichtigste Ressource im Spiel. Mit Dreckigem Geld können Sie die meisten Ihrer Kosten abdecken oder Sie waschen es zu Sauberem Geld.
- **Sauberes Geld** – Sauberes Geld sind alle Ihre Besitztümer, deren Existenz man so erklären kann, dass sie keinen sofortigen Knastaufenthalt nach sich ziehen. Sauberes Geld wird benötigt, um Grundstücke zu erwerben und Gebäudebau in Auftrag zu geben.
- **Bier, Schnaps und Feuerwaffen** – die drei Waren, die Sie lagern, kaufen und verkaufen können. Bier ist die billigste Ware, Waffen sind die teuerste. Alle Waren benötigen Lagerplatz.
- **Lagerplatz** – Ihr Versteck verfügt zu Beginn über ein wenig Lagerplatz. Zusätzlichen Platz bekommen Sie, indem Sie ein Lagerhaus erwerben oder ein verstecktes Lager aufbauen. Fehlt Ihnen Lagerplatz für Ihre Waren, sind Sie gezwungen, Ihre Güter in einem Notverkauf zu sehr geringen Preisen zu verschleudern.

GESCHÄFTE GRÜNDEN UND GEBÄUDE BAUEN

Um ein Geschäft zu gründen, brauchen Sie ein angemietetes leeres Grundstück des entsprechenden Typs (Laden oder Geschäftslokal). Um ein Gebäude zu bauen, müssen Sie einen leeren Bauplatz besitzen.

STEUERUNG

Nachdem Sie ein Grundstück gekauft oder gemietet haben, drücken Sie Y, um das Geschäftsmenü zu öffnen. Wählen Sie das gewünschte Geschäft über LB und RB aus, drücken Sie dann A, um das Infofenster zu öffnen. Bei geöffnetem Fenster drücken Sie X. Wählen Sie ein Geschäft aus, um es zu gründen. Gemietete Grundstücke bezahlen Sie mit Dreckigem Geld, Baugrundstücke gibt es nur gegen Sauberes Geld.

UPGRADES

Jedes Ihrer Geschäfte kann mit bis zu zwei Upgrades verbessert werden. Upgrades sind über den "Upgrade"-Knopf im Gebäudeinfo-Fenster anwählbar.

ARBEIT ANHALTEN UND GESCHÄFTE AUFGEBEN

Um eines Ihrer Geschäfte zu stoppen, suchen Sie es im Geschäfts-Menü aus (auf Y drücken, dann mit LB und RB durchschalten) und klicken Sie dann auf Y, während Geschäft-Infofenster geöffnet ist. Sie können das Geschäft später jederzeit wieder starten.

Ein Geschäft aufgeben, schafft es Ihnen dauerhaft vom Hals. In dem jetzt freien Grundstück können Sie jederzeit ein neues Geschäft etablieren.

GESCHÄFTSRÄUME

1. Flüsterkneipe
2. Apotheke
3. "Ponzi-Trick"-Schneeballsystem
4. "Der Don" Pizzeria
5. Waffenladen
6. Schutzgeld-Geschäft
7. Box-Arena
8. Kredithai
9. Buchmacher
10. Pfandleihe

KLEINE LÄDEN

1. Sicheres Versteck
2. Brauerei
3. Schmugglerhöhle
4. Schnapsbrennerei
5. Verstecktes Lagerhaus
6. Buchhalter-Büro
7. Fälscher
8. Suppenküche
9. Großhändler
10. Gewerkschaft

BAUVORHABEN

1. Bordell
2. Hotel
3. Anwalt
4. Versicherungsgesellschaft
5. Klinik
6. Lagerhaus
7. Nachtclub
8. Casino

UNABHÄNGIGE GEBÄUDE

Neben Ihren eigenen Gebäuden gibt es viele unabhängige Gebäude in Atlantic City - Wohnungen, legale und illegale Geschäfte, sogar Residenzen von V.I.P.s wie Berühmtheiten oder hohen Staatsdienern.

Manche dieser unabhängigen Gebäude beherbergen Informanten – sie enthüllen neue geschäftliche Möglichkeiten in der Nachbarschaft und erlauben es Ihnen so, Ihr kriminelles Imperium weiter auszubauen.

Der Rest der unabhängigen Gebäude stehen für unterschiedliche Gelegenheiten – manche können Sie beispielsweise überfallen, andere unterstützen oder aufkaufen. Um eine solche Aktion auszuführen, müssen Sie einen Ihrer Gangster dorthin schicken. Mitunter hat die Spezialisierung des Gangsters (Vollstrecker, Gauner, Drahtzieher, Killer oder Dieb) einen hilfreichen Einfluss auf das Ergebnis.

Manche dieser Aktionen verursachen zusätzliche Kosten oder benötigen bestimmte Voraussetzungen, so setzt beispielsweise eine Aktion eventuell ein gutes Verhältnis mit dem Besitzer voraus.

JOBS

Jobs werden Ihnen von Ihren unterschiedlichen Kontakten in Atlantic City verschafft. Um verfügbare Jobs zu sehen, halten Sie RT und drücken Sie X. Jobs gehören zu einer von fünf Kategorien - Bier, Schnaps, Waffen, Geld und Spezial. Verfügbare Jobs wechseln, während Sie im Spiel vorankommen, also sehen Sie sich regelmäßig nach neuen Aufträgen um.

“GEFÜRCHTET” UND “GESCHÄTZT”- ANSEHEN

“Gefürchtet” und “Geschätzt“-Ansehen geben wieder, wie die Bewohner von Atlantic City Sie und Ihre Gang wahrnehmen. Dieses Ansehen ändert sich durch Ihre Gebäude, Ihre Aktionen und

Entscheidungen und sorgt für unterschiedliche Vorteile. Werden Sie mehr und mehr "beliebt", sinken die Mieten in Ihrem Bezirk. Sind Sie "gefürchtet", fallen die Grundstückspreise und Sie können neue Bauvorhaben viel günstiger umsetzen. Beide Ansehen haben also Vorteile in verschiedenen Geschäften, die Sie tätigen. Es ist dabei auch kein Problem, gleichzeitig sehr "gefürchtet" und sehr "beliebt" zu sein: Fürchtet man Sie, bedeutet das nicht, dass man Sie deshalb weniger schätzt.

KÄMPFE

*Man kommt viel weiter mit einem netten Wort und einer Knarre, als mit einem netten Wort allein.
Al Capone*

Sobald es zu einer Kampf-Begegnung kommt, versetzt Sie das Spiel in die Taktische Sicht. Der Kampf in "Omerta: City of Gangsters" ist rundenbasiert. Nur ein Charakter ist zu Beginn einer Runde aktiv, der Rest agiert danach in der Reihenfolge, die oben auf dem Bildschirm eingeblendet ist.

Wenn Sie einem Charakter alle Befehle gegeben haben, die Sie geben wollten, beenden Sie seine Runde, indem Sie auf RB drücken.

- **Aktionspunkte (AP)** ermöglichen es Ihrem Charakter anzugreifen oder spezielle Fähigkeiten zu nutzen. Angriffe und Talente können unterschiedlich viele Punkte verbrauchen.
- **Bewegungspunkte (BP)** zeigen, wie weit sich der Charakter in dieser Runde bewegen kann. Die meisten Angriffe verbrauchen auch alle Bewegungspunkte, also bewegen Sie den Charakter zuerst, bevor Sie angreifen.
- **Gesundheit** zeigt den momentanen Zustand des Charakters. Wird er getroffen, verliert er Gesundheit. Verliert er die gesamte Gesundheit, wird er bewusstlos. Ihre Handlanger sind zäh und werden das überleben, aber sie können Verletzungen davontragen, die sie behindern, bis sie behandelt werden. Sind alle Ihre Charaktere bewusstlos, haben Sie den Kampf verloren.

- **Mut** zeigt den geistigen Zustand Ihrer Charaktere an, ähnlich wie Gesundheit für den Körper. Jede Runde wird eine kleine Menge Mut wiederhergestellt. Wird ein Charakter zu mutlos, bekommt er Panik und verliert AP und BP, bis er sich wieder zusammenreißen kann.

KAMPFATTRIBUTE

Muskeln

Muskeln stehen für die physische Stärke und die Fitness eines Charakters. Die Bewegungsrate und der Umgang mit Nahkampfwaffen werden von diesem Wert beeinflusst.

Gewandtheit (Raffinesse)

Gewandtheit steht für Geschick und Reflexe des Charakters und hat Auswirkungen auf dessen Umgang mit Feuerwaffen.

Zähigkeit

Zähigkeit steht für die Nehmerqualitäten des Charakters und erhöht die Gesundheit.

Cleverness

Dieser Wert sagt etwas über die Intelligenz des Charakters aus – ein hoher Wert erlaubt es, häufiger zu agieren.

Tapferkeit

Das Attribut steht für Mut und Entschlossenheit. Viel Tapferkeit sorgt für mehr Mutpunkte und schnellere Reaktionen im Kampf.

List

List steht für Schläue und Gerissenheit des Charakters. Es legt die AP fest und beeinflusst die Chance auf einen kritischen Treffer.

WAFFENARTEN

Im Lauf des Spiels werden Sie die unterschiedlichsten Waffen in die Hände bekommen, unterteilt in acht Gruppen. Unterschiedliche Waffen haben auch verschiedene Angriffsmöglichkeiten.

Sie können Ihre Charaktere mit neuen Waffen ausrüsten, wenn Sie Ihre Profile im Team Management-Bildschirm in der Bezirksübersicht auswählen – aber niemals im Kampf selbst. Denken Sie stets daran, dass Charaktere mit hoher Gewandtheit besser mit Fernkampfwaffen sind, während Charaktere mit vielen Muskeln effektiver mit Nahkampfwaffen sind.

Pistole

Pistolen sind die effektivsten Waffen auf kurze Distanz und verbrauchen wenig AP.

Revolver

Revolver kosten viele AP pro Angriff, feuern dafür normalerweise mehrere Schüsse pro Attacke ab. Ist ein Charakter mit Revolvern ausgerüstet, schießt er automatisch beim ersten Gegner zurück, der ihn aus der Ferne angreift.

Schrotflinte

Schrotflinten-Angriffe sind sehr effektiv auf kurze Distanz und treffen jedes Ziel in einem kegelförmigen Bereich vor dem Schützen. Sie zerstören auch schneller die Deckung des Gegners als jede andere Waffe.

Gewehr

Gewehre sind die genauesten Waffen, sehr präzise auf lange Distanz.

Maschinenpistole

Maschinenpistolen sind verheerende Automatikwaffen, die jedem in weitem Umkreis treffen. Hat sich ein Charakter noch gar nicht bewegt, bevor er damit feuert, verursacht der Angriff noch mehr Schaden.

Schlagring

Diese Waffe verursacht nur geringen Schaden, verbraucht aber auch nur wenig AP. Entgegen aller anderen Angriffe, verbraucht die Attacke mit dem Schlagring keine BP, sodass ein Charakter mit dieser Waffe angreifen und sich danach noch bewegen kann.

Messer

Das Messer ist in Schaden und AP-Verbrauch durchschnittlich. Man kann es auf kurze Distanz auch werfen. Kommt ein Gegner in die Nähe eines Charakters mit einem Messer, wird Ihr Mann angreifen, selbst wenn er noch gar nicht an der Reihe ist.

Baseballschläger

Diese Waffe verursacht heftigen Schaden, kostet aber auch viele AP. Schläge damit verursachen beim Gegner eine Gehirnerschüttung und ziehen ihm dadurch AP für die nächste Runde ab.

LEVEL AUFSTEIGEN

Manchmal werden Ihre Gangster nach einem harten Kampf oder einer anderen Herausforderung einen Level aufsteigen. Um das zu tun, gehen Sie in sein Profil auf der Team-Management-Seite.

Jedes Mal, wenn ein Gangster ein Level aufsteigt, bekommt er eine neue Fähigkeit. Sie können dabei eine von vielen verschiedenen Fähigkeiten aussuchen, auf höheren Leveln wird die Auswahl sogar noch größer.

TALENTE

Talente sind besondere Fähigkeiten zur Unterstützung, die besondere Möglichkeiten im Kampf eröffnen. Manche sind frei verfügbar, andere lassen sich pro Kampf nur einmal einsetzen. Wieder andere verbrauchen sich bei Verwendung, können aber durch einen Sieg gegen einen Feind wieder aufgeladen werden.

Alle Gangster haben wenigstens ein Talent. Sie bekommen je ein weiteres auf Level 4 und Level 8.

TECHNISCHER KUNDENDIENST

Sollten Sie Fragen zu einem unserer Produkte haben, besuchen Sie bitte zunächst unser allgemeines Forum, in dem wir häufig gestellte Fragen beantworten und Hilfestellung leisten:

forum.kalypsomedia.com

Sie können unseren technischen Support per Email unter **support@kalypsomedia.com** oder telefonisch erreichen:

Tel: 0049 (0)6241 50 22 40 (ausschließlich Mo - Fr 11:00 - 16:00)

Fax: 0049 (0)6241 506 19 11

Stellen Sie vor Ihrer Kontaktaufnahme bitte sicher dass Sie den kompletten Produktnamen kennen und falls nötig einen Kaufbeleg vorweisen können. Seien Sie bitte bei Problem- und Fehlerbeschreibungen so präzise wie möglich und nennen Sie die Inhalte von Fehlermeldungen oder anderweitige Informationen, die die Fehlersuche vereinfachen. Wir bitten um Verständnis dafür, dass wir Fragen bezüglich allgemeiner Spielabläufe und Tipps nicht per Email oder Telefon beantworten können.

ENDNUTZER-LIZENZBEDINGUNGEN

Dieses Produkt, einschliesslich der Verpackung, Handbuecher u. ae. ist sowohl urheber- als auch markenrechtlich geschuetzt. Es darf nur durch den autorisierten Handel verkauft und ausschliesslich privat genutzt werden. Die Vermietung, gleich ob privat, oder kommerziell ist ausdruuecklich verboten.

Bevor Sie die Software verwenden, lesen Sie bitte die unten stehenden Regelungen aufmerksam durch. Durch die Installation oder Verwendung der Software erklaren Sie sich mit der Geltung der Regelungen einverstanden.

GEWAHRLEISTUNG

Da Software naturgemaess komplex ist und nicht immer fehlerfrei sein kann, garantiert Kalypso Media GmbH nicht, dass der Inhalt dieses Produktes Ihren Erwartungen entspricht und dass die Software unter allen Bedingungen fehlerfrei laeuft. Kalypso Media GmbH uebernimmt auch keine Garantie fuer spezifische Funktionen und Ergebnisse der Software, soweit dies ueber den aktuellen Mindeststandard der Softwaretechnologie zum Zeitpunkt der Programmerstellung hinausgeht. Gleiches gilt fuer die Richtigkeit oder Vollstaendigkeit der beigeuegten Dokumentation.

Sollte das Produkt bei Ablieferung defekt sein, sodass ein bestimmungsgemaesser Gebrauch trotz sachgemaesser Bedienung zum Tag des Verkaufes nicht moeglich ist, so wird Kalypso Media GmbH Ihnen innerhalb von zwei Jahren ab dem Kaufdatum nach eigener Wahl Ersatz liefern oder den Kaufpreis erstatten. Dies gilt nur fuer Produkte, die Sie direkt bei Kalypso Media GmbH bezogen haben. Voraussetzung ist, dass Sie die gekaufte Ware mit Kaufbeleg und Angabe des Fehlers und der unter Technische Information genannten Informationen an Kalypso Media GmbH senden. Darueber hinaus uebernimmt Kalypso Media GmbH keine Haftung fuer mittelbare oder unmittelbare Schaeden, die durch die Benutzung des Produktes entstehen, soweit diese Schaeden nicht auf Vorsatz oder grober Fahrlaessigkeit beruhen oder eine Haftung gesetzlich zwingend vorgeschrieben ist.

Die Haftung ist in jedem Fall der Hoehe nach auf den Preis des Produktes begrenzt. Kalypso Media GmbH haftet in keinem Fall fuer unvorhersehbare oder untypische Schaeden. Ansprueche gegen den Haendler, bei dem Sie das Produkt erworben haben, bleiben unberuehrt.

Kalypso Media GmbH uebernimmt keine Haftung fuer Schaeden, die durch unsachgemaesse Behandlung, insbesondere auch Nichtbeachtung der Betriebsanleitung, fehlerhafte Inbetriebnahme, fehlerhafte Behandlung

oder nicht geeignetes Zubehoer entstehen, sofern die Schaeden nicht von Kalypso Media GmbH zu vertreten sind.

NUTZUNGSRECHT

Durch den Erwerb der Software wird dem Benutzer das nicht-exklusive persoenliche Recht eingeraeumt, die Software auf einem einzigen Computer zu installieren und zu nutzen. Jede andere Nutzung ohne vorherige Zustimmung von Kalypso Media GmbH ist untersagt.

Die Erstellung von Sicherungskopien der gesamten Software oder Teilen davon, auch zum rein privaten Gebrauch, ist nicht gestattet.

Falls dieses Produkt fehlerhaft werden sollte, raeumt Kalypso Media GmbH Ihnen ein sechsmonatiges Umtauschrecht ein. Dies gilt unabhaengig von den Gewaehrleistungsregeln und nur fuer direkt bei Kalypso Media GmbH gekaufte Produkte. Der Original Kaufbeleg sowie die fehlerhafte CD-ROM incl. Originalverpackung sind dafuer zwingend erforderlich und beizufuegen, die Versandkosten werden NICHT von Kalypso Media GmbH erstattet.

Der Umtausch ist ausgeschlossen, wenn der Fehler der CD-ROM auf unsachgemaesse Behandlung zurueckzufuehren ist. Ueber den Umtausch hinausgehende Ansprueche sind ausdruuecklich ausgeschlossen.

Die Dekompilierung oder andere Veraenderung der Software ist ausdruuecklich untersagt.

Wer Software unzuulaessigerweise vervielfaeltigt, verbreitet oder oeffentlich wiedergibt oder hierzu Beihilfe leistet, macht sich strafbar.

Die unzuulaessige Vervielfaeltigung der Software kann mit Freiheitsstrafe bis zu fuenf Jahren oder mit Geldstrafe bestraft werden. Unzuulaessig kopierte CD-ROMs koennen von der Staatsanwaltschaft eingezogen und vernichtet werden.

Kalypso Media GmbH behaelt sich ausdruuecklich zivilrechtliche Schadensersatzansprueche vor.

Fuer den Fall dass eine Bestimmung dieses Vertrages ganz oder teilweise unwirksam ist oder wird, bleibt die Wirksamkeit der Uebrigen Bestimmungen hiervon unberuehrt.

Kalypso Media GmbH
Wilhelm-Leuschner-Str. 11-13
67547 Worms

Tel. 06241 / 506 19-00

Fax. 06241 / 506 19-11

www.kalypsomedia.com

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 Schlütter

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



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