



BIO SHOCK
INFINITE

SOMMARIO

Benvenuto a Columbia!	1
Steam.....	1
Comandi di gioco	1
Come iniziare	2
Livelli di difficoltà.....	2
HUD.....	2
Skyline e Skyhook	3
Elizabeth	5
Armi.....	6
Vigor	9
Nemici.....	11
Equipaggiamento e vendita.....	14
Voxafoni e kinetoscopi	15
Riconoscimenti.....	16
Garanzia	23

DEWITT,
PORTACI LA
RAGAZZA E
ANNULLA IL DEBITO.
QUESTA È LA
TUA ULTIMA
POSSIBILITÀ!

BENVENUTO A COLUMBIA!

“Cos’è Columbia se non un’altra arca per altri tempi?”
– Z.H. COMSTOCK, il grande profeta.

Anno 1912. Sei Booker DeWitt, un ex detective di Pinkerton alle prese con debiti crescenti e costretto ad accettare un ultimo lavoro... Dovrai viaggiare verso la misteriosa città di Columbia per trovare una ragazza e riportarla sana e salva a New York.

STEAM

BioShock Infinite funziona attraverso Steam, una piattaforma di giochi e distributore online. Steam permette aggiornamenti automatici e accesso ai contenuti scaricabili. Per giocare a BioShock Infinite sono necessari Steam e una connessione Internet è richiesta solo la prima volta che si avvia il gioco. Visita <http://store.steampowered.com/> per maggiori informazioni sul servizio.

COMANDI DI GIOCO

COMANDI VIA TASTIERA

AZIONE	COMANDO
Guarda	Mouse
Muoviti avanti	W
Muoviti indietro	S
Muoviti a sinistra	A
Muoviti a destra	D
Spara con l'arma	Pulsante sinistro del mouse
Cambia arma	E
Ricarica arma	R
Attiva/Disattiva mirino	Pulsante centrale del mouse
Spara vigor	Pulsante destro del mouse
Cambia vigor/Tieni premuto per menu radiale Vigor	Q
Usa	F
Salta/Skyline (usa/colpisci)	Spazio
Accovacciati/Inversione skyline	Ctrl sx, C
Attiva/Disattiva scatto	Maiusc sx
Corpo a corpo/Tieni premuto per giustiziare	V
Aiuto	N
Menu di pausa	Esc
Menu di gioco	O
Riproduci voxafono	J

NOTA: sono disponibili altre configurazioni di comandi tramite il menu Opzioni.

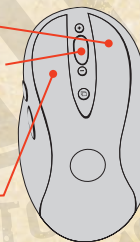
COMANDI SKYLINE:

AZIONE	COMANDO
Accelera/rallenta	W, S
Aiuto mira	Pulsante centrale del mouse
Inverti	Ctrl (SX)
Colpisci	Spazio
Scendi	Spazio

TASTI SCELTA RAPIDA VIGOR:

AZIONE	COMANDO
Seleziona Possessione	1
Seleziona Bacio del diavolo	2
Seleziona Corvi assassini	3
Seleziona Trappola elettrica	4
Seleziona Cavallo pazzo	5
Seleziona Carica	6
Seleziona Risacca	7
Seleziona Rispedisci al mittente	8

Pulsante destro
Spara vigor
Rotellina del mouse in su - Cambia arma
Rotellina del mouse in giù - Cambia arma
Pulsante centrale
Attiva/Disattiva mirino
Pulsante sinistro
Spara con l'arma



COME INIZIARE

GIOCA – Selezionando quest'opzione puoi iniziare una nuova partita, continuare da un punto di controllo precedente o caricare un capitolo.

OPZIONI – Qui puoi personalizzare la tua esperienza per adattarla al tuo stile di gioco. Assicurati di dare un'occhiata: ci sono moltissimi modi di creare l'esperienza ideale.

CONTENUTI SCARICABILI – Visualizza i nuovi contenuti scaricabili da acquistare, scaricali e sei pronto a giocare.

RICONOSCIMENTI – Visualizza la squadra che ha creato *BioShock Infinite*.

LIVELLI DI DIFFICOLTÀ

BioShock Infinite offre quattro diversi livelli di difficoltà. Anche se è possibile cambiare il livello di difficoltà in qualsiasi momento nel menu Opzioni, ricordati che farlo a metà partita potrebbe influire sugli Obiettivi.

FACILE – Se non hai molta esperienza con gli sparattutto, faresti bene a iniziare da qui.

NORMALE – Se hai un po' di esperienza con gli sparattutto e conosci le basi, questa è la modalità che fa per te.

DIFFICILE – Se giochi agli sparattutto da molto tempo e hai esperienza sufficiente per apprezzare le sfide, allora la modalità Difficile è quella che fa per te.

MODALITÀ 1999 – Solo per i giocatori duri e puri, la modalità 1999 spingerà le tue abilità al limite estremo. (Questa modalità si sblocca completando il gioco o tramite un codice segreto.)

HUD

1. INDICATORE SALUTE/SCUDO – La barra rossa mostra la salute attuale. La barra gialla mostra la solidità attuale dello scudo. Nota: lo scudo inizia a rigenerarsi se non subisci danni per qualche secondo. La salute può essere recuperata attraverso i kit medici, il cibo e gli alcolici.

2. VIGOR SELEZIONATO – L'icona visualizzata in primo piano mostra il vigor selezionato, mentre quella sullo sfondo mostra il vigor che può essere cambiato rapidamente. (Consulta la sezione Vigor radiale per selezionare uno qualsiasi dei vigor disponibili.)

3. INDICATORE SALI – La barra blu mostra la quantità di sali a disposizione per l'uso dei vigor. Ogni tacca sulla barra corrisponde a un utilizzo dei vigor.

4. ARMA SELEZIONATA – L'icona visualizzata in primo piano mostra l'arma selezionata, mentre quella sullo sfondo mostra l'arma che può essere cambiata rapidamente.



5. MUNIZIONI – Il numero sulla sinistra mostra quanti colpi puoi ancora sparare prima di dover ricaricare l'arma. Il numero sulla destra mostra quanti colpi hai di scorta.

6. MIRINO – Il mirino mostra il punto in cui stai mirando con l'arma.

7. INDICATORE DANNI – Questa barra mostra la salute del nemico.

OBBIETTIVO ATTUALE

Hai dimenticato cosa fare? Puoi ricordartelo semplicemente premendo **N**.

Quando non sai dove andare a Columbia, puoi usare il navigatore (**N**). Quando lo usi visualizzerai un percorso che ti condurrà all'obiettivo attuale.

SKYLINE

Le skyline erano state inizialmente costruite per il trasporto di merci a Columbia, ma la gioventù cittadina trovò ben presto il modo di usarle per spostarsi sfidando la morte. Con l'intensificarsi degli scontri tra le fazioni, a Columbia, sono diventate non solo un mezzo di trasporto, ma anche di combattimento.

Puoi viaggiare lungo il vasto sistema di skyline per superare i nemici in astuzia e strategia. Le skyline ti rendono più difficile da colpire e forniscono accesso a luoghi altrimenti irraggiungibili.

Quando ti trovi su una skyline per i nemici sarà più difficile colpirti, ma la tua abilità di mira (clicca con il pulsante centrale del mouse) sarà notevolmente migliorata.

SKYHOOK



COMANDI

Attaccati – Per saltare su una skyline da terra, rivolgilo sguardo verso di essa quando ti trovi abbastanza vicino da far apparire il comando **Spazio** e poi premi **Spazio**.

Accelera – Usa **W** e **S** per aumentare/ridurre la velocità.

Inverti – Premi **Ctrl sx** o **C** per cambiare la direzione di viaggio.

Salta – Per passare da una skyline a un'altra, rivolgilo sguardo verso di essa quando ti trovi abbastanza vicino da far apparire il comando **Spazio** e poi premi **Spazio**.

Scendi a terra – Per staccarti dalla skyline, rivolgilo sguardo a terra quando ti trovi abbastanza vicino da far apparire il comando **Spazio**.

ATTACCHI SPECIALI

Oltre che per viaggiare sulle skyline, Booker può usare lo skyhook per eseguire i seguenti attacchi speciali:

Corpo a corpo con skyhook – Premi **V** mentre sei a terra.

Esecuzione con skyhook – Mentre sei a terra, tieni premuto **V** quando la salute di un nemico è sufficientemente bassa (ti verrà mostrato da un teschio ☠ sopra la sua testa).

Colpo skyline – Premi **Spazio** mentre sei sulla skyline per tuffarti direttamente dalla skyline addosso al nemico puntato.

Schiacciata skyline – Premi **Spazio** mentre sei sulla skyline per far cadere dalla skyline il nemico puntato.

ELIZABETH

Elizabeth è prigioniera nella Monument Island di Columbia fin dall'infanzia. Conosciuta dalla gente di Columbia sia come "la concezione miracolosa" che come "l'agnello", Elizabeth è uno dei più grandi misteri della città.

TROVARE RIFORNIMENTI

Quando viaggiate insieme, Elizabeth cercherà gli oggetti che potrebbero servirvi durante la missione. Può recuperare quattro tipi di oggetti: soldi, sali, munizioni e kit medici. Quando trova qualcosa di cui hai bisogno, si offrirà di lanciartela. Premi **F** quando appare il comando per afferrare l'oggetto.

FORZARE LE SERRATURE



Ci sono molte cose interessanti da scoprire dietro le porte chiuse di Columbia. Se possiedi un numero sufficiente di grimaldelli, potrai chiedere a Elizabeth di aprirle sfruttando le sue abilità. Per farlo, rivolgilo sguardo verso la serratura quando sei abbastanza vicino da far apparire il comando **F** e premi **F**.

NOTA

- I grimaldelli si trovano sparsi per tutta Columbia e all'interno di alcuni distributori automatici Dollar Bill.
- Le varie serrature richiederanno un diverso numero di grimaldelli per essere aperte.

APRIRE GLI SQUARCI



Gli squarci sono spaccature spaziotemporali interdimensionali. Elizabeth, oltre a poter aprire gli squarci, può far apparire oggetti utili per la missione.

CI SONO TRE CATEGORIE PRINCIPALI DI SQUARCI:

RISORSA - Gli squarci risorsa procurano oggetti che forniscono rifornimenti utili nel momento del bisogno. Questi oggetti variano da una cassa piena di fucili da cecchino a una valigia di kit medici o a un distributore automatico.

STRUTTURALE - Gli squarci strutturali procurano oggetti che cambiano l'architettura di un luogo. Potrebbe trattarsi di un gancio da carico che ti permette di scappare più in alto, oppure un muro che fornisce il riparo necessario in combattimento.

OFFENSIVO - Gli squarci offensivi procurano oggetti che combattono a tuo vantaggio. Questi oggetti variano da una torretta automatica a una spirale Tesla che fulmina i nemici.

Ogni squarcio ha i propri vantaggi, ma è possibile aprirne solo uno alla volta. Per chiedere a Elizabeth di sfruttare uno squarcio, rivolgilo lo sguardo verso di esso quando ti trovi abbastanza vicino da far apparire il comando **F**, quindi premi e tieni premuto **F**.

ARMI

Il combattimento a Columbia è impegnativo e richiede l'apprendimento e l'utilizzo di una vasta gamma di strategie per sopravvivere. Ecco alcuni consigli sulle armi.

È importante capire quando usare una strategia veloce e aggressiva e quando invece prendersela con calma e attaccare i bersagli usando l'abilità mirino delle armi.

Per usare il mirino, clicca con il **pulsante centrale del mouse** per rallentare e sfruttare il mirino dell'arma e aumentare la precisione della mira.

Puoi trasportare soltanto due armi alla volta: scegli saggiamente. Cerca di scegliere le migliori armi per ogni combattimento.

Per passare da un'arma all'altra, premi brevemente **E**.

Le munizioni si trovano nell'ambiente, in contenitori e sui corpi. Possono anche essere acquistate ai distributori automatici Dollar Bill.

Le armi possono essere migliorate 4 volte ciascuna. Questi miglioramenti possono essere acquistati al distributore automatico Minuteman's Armory.

A COLUMBIA È POSSIBILE TROVARE LE SEGUENTI ARMI:



BORDATA (Pistola) - Premia la precisione e il grilletto rapido.



ROLSTON (Mitragliatore) - Spara con incredibile rapidità, ma alla lunga distanza perde precisione.



ROLSTON VOX (Mitragliatore) - Più dannoso della versione dei Fondatori, ma meno preciso e con caricatore e riserva più piccoli.



OCCHIO DEL RAPACE (Fucile da cecchino) - Spara un singolo proiettile con forza e precisione.



TUONO CINESE (Fucile) - Grande potenza di fuoco, ma è preciso solo a corta distanza.



TUONO CINESE VOX (Tuono) - Produce un effetto incendiario, ma ha caricatore e riserva più piccoli rispetto alla versione dei Fondatori.



DEMOLITORE (Lanciarazzi) – Spara missili che esplodono all'impatto.



CACCIATORE (Carabina) – Offre una precisione eccezionale grazie al mirino.



CACCIATORE VOX (Arma a raffica) – Ha un caricatore più capiente e fa più danno, ma ha meno precisione rispetto alla versione dei Fondatori.



SBATTITORE (Cannone portatile) – Compensa la mancanza di velocità e munizioni con una eccezionale potenza d'arresto.



IL MAIALE (Arma a scarica) – Lancia proiettili esplosivi e spara rapidamente, ma fa meno danno del lanciarazzi Demolitore.



IL MAIALE VOX (Fuoco a scarica) – Fa più danno della versione dei Fondatori, ma ha una riserva meno capiente.



TRITAPEPE (Arma a manovella) – Un'arma a manovella che scatena una potenza di fuoco devastante e concentrata, ma richiede tempo per ruotare e ha una mira scarsa.

VIGOR

"Una vita con i vigor è una vita più piena!"

– pubblicità Industrie Fink



I vigor forniscono un vantaggio in combattimento grazie a una vasta gamma di abilità offensive:

- I vigor sono alimentati dai sali, che si trovano nell'ambiente, nei contenitori, sui corpi o possono essere acquistati ai distributori automatici Dollar Bill.
- Ogni vigor possiede due metodi di fuoco, ciascuno con la sua utilità.
- Clicca brevemente con il **pulsante destro del mouse** per uno sparo rapido.
- Tieni premuto e rilascia il **pulsante destro del mouse** per un potente sparo alternativo.
- Prova a combinare i vigor sui bersagli e con i pericoli ambientali, come una pozzanghera o una chiazza d'olio.
- Per esempio, Risacca è ottima per trascinare i nemici nelle trappole e nei pericoli ambientali.
- Prenditi un momento per analizzare il campo di battaglia prima di buttartici a capofitto. Potresti riuscire a piazzare trappole di vigor prima che il nemico ti noti.
- Puoi sparare con le armi mentre sei appeso a una skyline, ma non puoi usare i vigor allo stesso tempo.
- Ogni vigor può essere migliorato due volte.
- I miglioramenti non cambiano solo le statistiche, fanno molto di più: cambiano anche il funzionamento del vigor.
- I miglioramenti possono essere acquistati ai distributori automatici Veni! Vidi! Vigor!
- Per passare da un vigor all'altro, premi brevemente **Q**.
- A ogni vigor è anche assegnato un tasto numerico per un accesso istantaneo.
- Per selezionare un qualsiasi vigor acquisito, tieni premuto **Q** per accedere al menu radiale Vigor, quindi evidenzia il vigor desiderato.

A COLUMBIA È POSSIBILE TROVARE I SEGUENTI VIGOR:



POSSESSIONE

PREMI BREVEMENTE per distorcere la percezione delle macchine (e, una volta migliorato, le emozioni dei cittadini di Columbia), facendole attaccare senza pietà chiunque ti minacci.

TIENI PREMUTO per creare una trappola.

NOTA

- Quando la Possessione svanisce, gli umani si suicideranno e gli automi torneranno a uno stato ostile.
- Usando la Possessione sui distributori automatici, questi produrranno soldi.
- Puoi usare la Possessione solo su un umano e su un automa alla volta.



BACIO DEL DIAVOLO

PREMI BREVEMENTE per sparare un proiettile esplosivo incendiario.

TIENI PREMUTO per creare una trappola.



CORVI ASSASSINI

PREMI BREVEMENTE per stordire e danneggiare i nemici con uno stormo di volatili infuriati.

TIENI PREMUTO per creare una trappola.



CAVALLO PAZZO

PREMI BREVEMENTE per creare un'onda d'urto che scaglia in aria i nemici.

TIENI PREMUTO per creare una trappola.



TRAPPOLA ELETTRICA

PREMI BREVEMENTE per rilasciare una scarica di elettricità e stordire il bersaglio.

TIENI PREMUTO per creare una trappola elettrica.



RISACCA

PREMI BREVEMENTE per creare un getto d'acqua che allontana violentemente i nemici.

TIENI PREMUTO per attirare verso di te i nemici nel campo di battaglia usando viticci d'acqua.



CARICA

PREMI BREVEMENTE per scagliarti addosso ai nemici con un poderoso attacco ravvicinato.

TIENI PREMUTO per aumentare il danno dell'attacco. Più a lungo tieni premuto e maggiore sarà la forza dell'impatto.



RISPEDISCI AL MITTENTE

PREMI BREVEMENTE per generare uno speciale scudo difensivo.

TIENI PREMUTO per creare uno scudo che assorbe i danni e poi spara una bomba adesiva. Maggiore è il danno che assorbe prima di venire lanciato, maggiore è il danno che infliggerà ai nemici.

NEMICI

I nemici a Columbia usano un vasto assortimento di armi, vigor e attacchi speciali per avere la meglio su Booker.

Gli avversari potrebbero essere invulnerabili a determinati tipi di attacchi e vulnerabili ad altri. Sperimenta con ogni arma e vigor per scoprire quali sono i più efficaci contro ogni tipo di nemico.

Alcuni nemici sono particolarmente vulnerabili in determinate parti del corpo. Per esempio, prova a sparare all'equipaggiamento sulla schiena del Patriota motorizzato, al cuore ricoperto di vetro dell'Handyman e al serbatoio sulla schiena dell'incendiario.

ECCO COSA PUOI ASPETTARTI DI INCONTRARE:

NEMICI STANDARD

A Columbia, persino i nemici ordinari possono essere difficili da affrontare.

I FONDATORI – I seguaci armati di Padre Comstock possono fare parte di diversi gruppi (civili, poliziotti, guardie e squadre di élite) e sono dotati di una grande varietà di armi: dai manganelli ai fucili da cecchino.



VOX POPULI – La fazione ribelle di Columbia può essere facilmente riconosciuta dal modo caratteristico di pitturarsi la faccia di rosso e dai vestiti. Non solo sono equipaggiati con le armi standard, ma sono anche dotati di pericolose varianti del mitragliatore Rolston, del fucile Tuono cinese e della carabina Cacciatore.

PEZZI GROSSI

Quando uno di questi formidabili nemici si unisce alla lotta, la battaglia si farà incredibilmente più ardua.

LA BESTIA – Questo nemico pesantemente corazzato è dotato di una pericolosa arma a scarica chiamata Il Maiale, che lancia esplosivi dalla distanza. La variante Vox della Bestia è differente nell'aspetto e possiede un Maiale Vox (Fuoco a scarica).

L'HANDYMAN – Una volta l'Handyman era un semplice uomo: il suo corpo è devastato dal cancro. A Columbia la sua carne malata è stata asportata e purificata e le sue parti sono state sostituite con miglioramenti meccanici. L'Handyman è più forte, più veloce, migliore... è l'ingegnosità di Columbia alla massima potenza.

L'HANDYMAN HA MOLTE ABILITÀ E PUÒ:

- Accelerare a velocità incredibili in un batter d'occhio.
- Saltare dagli edifici.
- Raccogliere e lanciare gli sventurati cittadini (vivi o morti).
- Lanciare sfere di elettricità in grado di far balzare via il giocatore dalle skyhook.
- Elettrificare le skyline per costringere il giocatore ad abbandonarle.
- Fare a pezzi gli sprovveduti.
- Esistono altre varianti dell'Handyman, ma cambiano solo nell'aspetto.

PATRIOTA MOTORIZZATO –

Il Patriota motorizzato è una macchina potente ma lenta che possiede la temibile arma a manovella Tritapepe. Quando non si comporta da spietata macchina di morte, intrattiene i visitatori delle fiere con versi di Columbia. Esistono diverse varianti del Patriota motorizzato, ma cambiano solo nell'aspetto.



ZELOTA DELLA SIGNORA – Ex devoti in rovina della santa Lady Comstock, queste guardie d'élite trasportano una bara sulla schiena come penitenza per non aver impedito la sua morte. Non solo utilizzano il vigor Corvi assassini come attacco, ma possono trasformarsi in uno stormo di uccelli per evitare di farsi del male quando sono in movimento. Esistono altre varianti di Zeloti della Signora a Columbia, ma cambiano solo nell'aspetto.

INCENDIARIO – Intrappolato in un'armatura simile a una vergine di ferro che lo brucia come punizione per i suoi sbagli, l'Incendiario utilizza il vigor Bacio del diavolo contro il giocatore. Quando l'Incendiario è prossimo alla morte, correrà incontro al giocatore per poi esplodere. Esistono varianti dell'Incendiario Vox e Fondatori, ma cambiano solo nell'aspetto.

FIGLI DEL SILENZIO – Nascosti dietro maschere di ferro e ciechi dalla giovinezza, i Figli del silenzio sono estremamente sensibili ai suoni e, se disturbati, grideranno forte chiedendo aiuto.

AUTOMA DI SICUREZZA BASE

Sebbene questi automi di sicurezza non siano temibili come il Patriota motorizzato, possono comunque rendere una battaglia dura ancora più difficile.

AUTOMA ARMATO – Questa torretta di sicurezza fissa è armata con il mitragliatore Rolston.

AUTOMA LANCIAZZAZZI – Questa torretta di sicurezza fissa è armata con il lanciarazzi Demolitore.



ZANZARA – Questa torretta di sicurezza volante è tenuta in aria da una mongolfiera e un'elica ed è armata con il mitragliatore Rolston.



EQUIPAGGIAMENTO

L'equipaggiamento è una parte importante della personalizzazione e della crescita del personaggio in *BioShock Infinite* ed è costituito da oggetti di abbigliamento speciali che, una volta trovati ed equipaggiati, aumentano ulteriormente le abilità o ne forniscono di nuove.

- L'equipaggiamento si trova in pacchi regalo sparsi per tutta Columbia, sia in luoghi importanti, sia lasciati dai nemici più forti dopo la loro morte.
- Ci sono 4 tipi di equipaggiamento: cappello, camicia, pantaloni e scarpe. Può essere posizionato un solo equipaggiamento per ogni slot.
- Quando trovi un equipaggiamento, puoi scegliere se metterlo nell'inventario, confrontarlo con quello che stai indossando in quello slot, oppure rimpiazzare quello che hai nello slot.
- Per visualizzare ed equipaggiare differenti equipaggiamenti, usa **O** e accedi al menu Equipaggiamento.



DISTRIBUTORI AUTOMATICI

Ci sono tre diversi tipi di distributori automatici in cui puoi acquistare i miglioramenti necessari e le risorse per completare la missione.

Dollar Bill – Offre rifornimenti di base come munizioni, pacchetti medici e fiale di sali.

Veni! Vidi! Vigor! – Offre miglioramenti per rendere i vigor ancora più potenti.

Minuteman's Armory – Offre miglioramenti per cambiare la capacità delle armi.

Per acquistare gli oggetti avrai bisogno delle monete d'argento, la valuta di Columbia. Le troverai sui corpi, nei contenitori e in giro per la città.

Premi **F** per cercare nei contenitori e sui corpi o per raccogliere le monete o i borsellini.



VOXAFONI

I dispositivi personali di registrazione chiamati voxafoni si trovano sparsi per tutta Columbia. Questi diari audio aiutano a comprendere meglio gli eventi che hanno contribuito alla storia di Columbia e a risolvere i suoi molti misteri.

La riproduzione dei voxafoni si avvia usando **J** o dal menu di gioco **O**.



KINETOSCOPI

Questi dispositivi riproducono cortometraggi riguardanti argomenti della vita quotidiana di Columbia: le ultime notizie, i momenti migliori della storia cittadina e altro. Guarda e impara.



IRRATIONAL GAMES

Ken Levine Capo sceneggiatore e direttore creativo
Rod Fergusson Vicepresidente esecutivo sviluppo
Leonie Manshanden Vicepresidente relazioni studio
Adrian Murphy Produttore progetto senior

SQUADRA GRAFICA

Scott Sinclair Direttore grafica
Shawn Robertson Direttore animazione

ANIMAZIONE

Grant Chang Animatore capo
Matt Boehm Animatore
Jim Christopher Animatore
Jon Mangagil Animatore
Pete Paquette Animatore
Shamil Rasizade Animatore

TECNICI ANIMAZIONE

Jeremy Carson Tecnico animazione capo
Ian Davis Modellatore/Tecnico animazione
Gwen Frey Tecnico animazione senior

MODELLAZIONE

Calen Brait Modellatore capo
Chad King Grafico senior
Paul Presley Grafico
Laura Zimmermann Grafico

BOZZETTI

Jorge Lacera Bozzettista capo
Mauricio Tejerina Bozzettista
Robb Waters Bozzettista

GRAFICA PERSONAGGI

Gavin Goulden Grafico personaggi capo
Adam Bolton Grafico personaggi

EFFETTI E TESTI

Stephen Alexander Grafico effetti capo
Jeremy Griffith Grafico effetti
Kyle Williams Grafico eventi narrativi

GRAFICA AMBIENTE

Jamie McNulty Grafico ambienti capo
Steve Allen Creatore livelli principale
Charles Bradbury Creatore livelli
Frank DaPonte Creatore livelli
Scott Duquette Grafico ambiente senior
John Fuhrer Creatore livelli associato
Dan Keating Creatore livelli
Murray Kraft Creatore livelli
Chad LaClair Creatore livelli
Brian McNett Creatore livelli
Mike Snight Creatore livelli senior

GRAFICA TECNICA

Spencer Luebbert Grafico tecnico

SQUADRA PROGETTAZIONE

PROGETTAZIONE LIVELLI

Forrest Dowling Progettista livelli capo
Andres Elias Gonzalez Tahhan Progettista combattimenti capo
Elisabeth Beinke Progettista livelli
Shawn Elliott Progettista livelli
Paul Green Progettista livelli senior
Patrick Haslow Progettista livelli
Amanda Jeffrey Progettista livelli
Steve Lee Progettista livelli
Albert Meranda Progettista livelli senior
Jason Mojica Progettista livelli
Seth Rosen Progettista livelli associato
Francois Roughol Progettista livelli senior
James Selen Progettista livelli

PROGETTAZIONE SISTEMI

Adrian Balanon Progettista sistemi capo
Adnan Chatrivala Progettista sistemi associato
Alexx Kay Progettista sistemi associato
Sean Madigan Progettista sistemi senior
Steve McNally Progettista sistemi senior
Justin Sonnekalb Progettista sistemi

SCENEGGIATURA

Jordan Thomas Autore senior
Kristina Drzaic Coordinatore eventi narrativi e doppiaggio
Drew Holmes Autore
Joe Fielder Autore
Andrew Mitchell Assistente coordinatore copione

SQUADRA PRODUZIONE

Elena Siegman Produttore marketing senior
Mike Syrnnyk Produttore
James Edwards Produttore associato
Ashley Hovey Assistente produzione
Sophie Mackey Assistente produzione
Don Roy Assistente produzione senior
Sarah Rosa Produttore associato
Nicole Sandoval Produttore associato
Mike Soden Assistente produzione

SQUADRA PROGRAMMAZIONE

Christopher Kline Direttore tecnico

PROGRAMMAZIONE DINAMICA DI GIOCO

John Abercrombie Programmatore capo dinamica di gioco
Tim Austin Programmatore dinamica di gioco
Matt Helbig Programmatore dinamica di gioco
Erik Irland Programmatore dinamica di gioco senior
Dan Kaplan Programmatore dinamica di gioco
Shane Mathews Programmatore dinamica di gioco
Iskander Umarov Programmatore IA
Nick Raines Programmatore IA
Arun Rao Programmatore IA
Dan Scholten Programmatore dinamica di gioco
Dustin Vertrees Programmatore animazioni

PROGRAMMAZIONE TECNICA

Steve Ellmore Programmatore tecnico capo
Dan Amato Programmatore tecnico
Steve Anichini Programmatore grafica principale
Jamie Culpon Programmatore tecnico
Michael Kraack Programmatore tecnico
Jeremy Lerner Programmatore tecnico
Doug Marien Programmatore terminale principale
Kristofel Munson Programmatore tecnico senior
Ian Pilipski Programmatore tecnico senior

SQUADRA AUDIO

Scott Haraldsen Capo audio
Pat Balthrop Direttore audio
Jim Bonney Direttore musica
Dan Costello Autore copione doppiaggio
Chris Duffey Autore copione doppiaggio
Jonathan Grover Progettista associato tecnico audio
Dan Johnson Autore copione doppiaggio
Katie Lafaw Autore copione doppiaggio
Jonathan Rubinger Assistente doppiaggio e localizzazione
Jeff Seamster Progettista audio senior

SQUADRA INTERFACCIA UTENTE

Kate Baxter Programmatore IU
Joshua M. Davis Progettista esperienza utente
David Fox Programmatore IU
Michael Swiderek Grafico IU

CONTROLLO QUALITÀ

Robert Tzong Responsabile CQ
Amanda Cosmos Capo CQ
Todd Raffray Capo CQ
Tara Voelker Capo CQ
Christopher Alberto Tester CQ senior
Jim Beals Tester CQ senior
Bill Fryer Tester CQ senior

TESTER CQ

Tim Ahern
Kyle Allison
Jeremy Almeida
Dan Beaulieu
Elizabeth Bergeron
Josh Bjornson
Tyler Caraway
Adam Cohen
Raymond Corsetti
Edmund Dubois
Charles Dworetz
Jonny Fawcett
Chris Fidalgo
Gage Hackford
Andrew Howard
Amy Keating
Patrick Knight
Cassandra Lease
Joshua Luther
Austin Maestre
Mike McCullough
Yu Heng Mo
Chris Moore

Shelly Njoo
Glenn A. Palmer
Lorry Rocha
Alex Skokol
Alex Teebagy
Jason Tocci
Nicholas Troy
Greg Vargas
Matt Wetzel
Husam Al-Ziab

MARKETING

Eric Barker Responsabile marketing interattivo
Zoe Brookes Progettista grafico
Bill Gardner Specialista esperienza utente
Ratana Huot Predicatore gioco online
Jesse Kearns Responsabile associato marchio
Dylan Schmidt Collaboratore marketing
Keith Shetler Specialista multimedia
Michelle Sinclair Consulente esperienza utente

OPERAZIONI STUDIO

Tracy Ryan Responsabile risorse umane
Alexis Yilmaz Coordinatore risorse umane
Shane Smith Direttore IT
Trever Chapin Amministratore sistemi associato
Ray Holbrook Amministratore sistemi
Rob King Programmatore sistemi
Matthew Krawczyk Sviluppatore Web
Jonathan LoPorto Responsabile operazioni
Kayla Belmore Assistente amministrativo di Rod Fergusson
Aisha Coston Assistente amministrativo
Ashlee Flagg Assistente esecutivo di Ken Levine
Tim Sivret Coordinatore impianti

PERSONAGGI

Troy Baker Booker DeWitt
Courtnee Draper Elizabeth (Voce)
Heather Gordon Elizabeth (Motion capture)
Kiff VandenHuevel Zachary Hale Comstock
Laura Bailey Lady Comstock
Kimberly D. Brooks Daisy Fitzroy (Voce)
Lyndsy Kail Daisy Fitzroy (Motion capture)
Oliver Vaquer Robert Lutece (Voce)
Ray Carbonel Robert Lutece (Motion capture)
Jennifer Hale Rosalind Lutece (Voce)
Lyndsy Kail Rosalind Lutece (Motion capture)
Bill Lobley Jeremiah Fink
Keith Szarabajka Cornelius Slate

BRUSIO

Steve Blum
Anthony Brophy
T.C. Carson
Vic Chao
Erin Cole
Dioni Michelle Collins
Jesse Corti
Roger Cross
Joey D'Auria
Stephanie D'Abruzzo
Greg Ellis

Robin Atkin Downes
 Daheli Hall
 Brad Grusnick
 Scott Holst
 Richard Herd
 Brian Kimmert
 Neil Kaplan
 Matthew Yang King
 Arif S. Kinchen
 Yuri Lowenthal
 Misty Lee
 Jim Meskimen
 Tess Masters
 Philip Moon
 Mimi Michaels
 Elle Newlands
 Masasa Moyo
 Dina Pearlman
 Liam O'Brien
 Amanda Philipson
 Patrick Pinney
 Brent Popolizio
 Sam Riegel
 Cindy Robinson
 Lori Rom
 Jeff Seamster
 T. Ryder Smith
 Spike Spencer
 April Stewart
 Mark Allan Stewart
 Kaiji Tang
 Faruq Tauheed
 Oliver Vaquer
 Gwendoline Yeo
 Kevin Yamada
 Patti Yasutake
 Catherine Zambri

MOTION CAPTURE AGGIUNTIVO E

STUNTMEN
 Courtney Adair
 Joey Armstrong
 Nick Bishop
 Cameron Crook
 Erica Denning
 Gil Espanto
 Jose Gutierrez
 Sasha de Guzman
 Jennifer Heinser
 Sharon Her
 Michael Howard
 Winnie Hsieh
 Nicole Hunter
 Matt Jackson
 Marcy Lee
 Shawna-Mara Kaia Lee
 Kamasu Livingston
 Edwin Li
 Jon Mangagil
 Christina Lowery
 Amanda McKamey
 Anton Maslennikov
 Jose Montesinos

Kirill Mikhaylov
 Steve Park
 Kurt Oslander
 Sari Sabella
 Dennis Ruel
 Andy Strong
 Aaron Teixeira
 Anthony Tomlinia
 Paulette Trinh
 Mike Wang
 Bryce Wang
 Cais Wang
 Neely Wang
 Brad Whelan
 Maria Zamaniego

2K AUSTRALIA

SQUADRA GRAFICA

Lorne Brooks Animatore capo
 Christian Martinez Ideatore livelli capo
 Jamie O'Toole Grafico capo
 Chris Chaproniere Bozzettista
 Mark Comedoy Animatore senior
 Stefan Doetschel Ideatore livelli senior
 Brendan George Grafico personaggi senior
 Darren Hatton Grafico ambiente
 James Sharpe Grafico effetti senior
 Cory Spooner Grafico tecnico

SQUADRA PROGETTAZIONE

Jonathan Pelling Direttore creativo
 Geoff Field Progettista livelli capo
 Chris Garnier Progettista livelli senior
 Andrew 'Ant' Orman Progettista senior
 Evyn Shuley Progettista senior

SQUADRA PROGRAMMAZIONE

Adam Boyle Direttore tecnico
 Adam Bryant Programmatore motore senior
 Weicheng Fang Programmatore motore senior
 Chris Fowler Programmatore dinamica di gioco senior
 Paul Geerts Programmatore grafica senior
 Sam Lee Programmatore terminale
 Michelle McPartland Programmatore IA
 Neil Richardson Programmatore motore

SQUADRA PRODUZIONE

Joel Eschler Produttore associato

SQUADRA AUDIO

Justin Mullins Capo progettista audio
 Des Shore Progettista audio

SQUADRA INTERFACCIA UTENTE

John-Paul Jones Grafico IU senior

OPERAZIONI STUDIO

Anthony Lawrence Responsabile generale studio
 Gareth Walters Responsabile sistemi ITC
 Callan O'Donohoe Amministratore sistemi
 Clarrissa Jamali Responsabile affari

CONTROLLO QUALITÀ

Steve Wenham Coordinatore CQ
 Andrew Downing Tester CQ

SVILUPPO AGGIUNTIVO

ANIMAZIONE AGGIUNTIVA

Steve Bodnar
 Lydia Hall
 Kevin Worth
 Nick Taylor
 Sean Danyi
 Colin Knueppel
 David Peng
 Jack Ebensteiner
 John Beauchemin
 ADIA Digital Art Co., LTD.
 John Malaska
 Liquid Development
 2K China
 Virtuos
 Plastic Wax

GRAFICA AGGIUNTIVA

Nate Wells
 Streamline Studios
 Tyler West
 Shaddy Safadi
 Exis, LLC
 Claire Hummel
 Dan Milligan
 Simeon Wilkins

ANIMAZIONE TECNICA AGGIUNTIVA

Lauren Dominique
 Emily Fietz
 Brian Pai

PROGETTAZIONE AGGIUNTIVA

Robert Hallwood
 Chris Rhinehart
 Ted Halsted
 Robert Howard

EFFETTI AGGIUNTIVI

Noa Kapuni-Barlow
 Joe Olson
 Lindsay Ruiz
 John Scrapper

CREAZIONE LIVELLI AGGIUNTIVA

Tuan Tran

MODELLAZIONE AGGIUNTIVA

Jeremy Brown
 Tristan Kernagis
 Bridget McCarthy
 Hung Nguyen
 Randy Redtzke
 Trystan Snodgrass
 Joshua Stubbles
 Ash Welch

SCENEGGIATURA AGGIUNTIVA

Jeremy Baldwin

PRODUZIONE ESECUTIVA AGGIUNTIVA

Timothy Gerritsen

PRODUZIONE AGGIUNTIVA

Jennie Morse
 Kyle Allard
 Rich Pelletier

PROGRAMMAZIONE AGGIUNTIVA

Ian Bond
 David Beswick
 Matt Campbell
 Mike Bowman
 Matthew Fawcett
 Ben Driehuis
 Kevin Guran
 Dave Forrest
 Kyle Hayward
 Qin Hu
 Richard Jobling
 Jesse Johnson
 Damian Isla
 Jeffrey Joyce
 Chris Keyser
 Darren Lafreniere
 Paul MacArthur
 Daniel Lamb
 Iain McManus
 Andrew Massari
 Luke Mordarski
 Nate Mefford
 Jason Neal
 Mathi Nagarajan
 John Plou
 Giovanni Pasteris
 Dan Roberts
 Jason Richardson
 Brian Rouleau
 Daniel Selnick
 Joseph Simons
 Ryan Smith
 Mark Wesley
 Mike Winfield
 Darryl Wisner
 Rowan Wyborn

AUDIO AGGIUNTIVO

Simon Amarasingham
 Kemal Amarasingham
 Brett Aptiz
 Nathan Berla-Shulock
 Michael Carter
 Nick Vecellio
 Khai Meng Au Yeong

IU AGGIUNTIVA

Mary Yovina
 Ben Driehuis

TESTI AGGIUNTIVI

Kristina Drzaic
Rhianna Pratchett

2K GAMES

Christoph Hartmann Presidente
David Ismaier Direttore generale
Greg Gobbi Vicepresidente sviluppo prodotto senior
John Chowanec Vicepresidente sviluppo prodotto
Josh Atkins Vicepresidente sviluppo creativo
Kate Kellogg Vicepresidente operazioni studio
Naty Hoffman Vicepresidente tecnologia
Melissa Miller Produttore esecutivo
Nico Bihary Produttore senior
Michael Kelly Produttore associato
Shawn Watson Produttore associato
Ben Holschuh Assistente produzione
Anton Maslennikov Assistenza produzione

ADDITIONAL SUPPORTO PRODUZIONE

Lulu LaMer Produttore senior
Jack Scalici Direttore produzione creativa
Chad Rocco Direttore produzione creativa
Josh Orellana Responsabile produzione creativa
Kaitlin Bleier Coordinatore produzione creativa
William Gale Assistente produzione creativa
David Washburn Supervisore motion capture
Steve Park Coordinatore motion capture
Anthony Tomlinia Integratore motion capture capo
Jose Gutierrez Specialista motion capture senior
Gil Espanto Specialista motion capture
Jen Antonio Specialista motion capture
Nick Bishop Tecnico sistemi motion capture
Jacob Hawley Direttore tecnologia
David Sullivan Ideatore senior
Louis Ewens Ideatore sistemi online
Dale Russell Programmatore rete
Adam Lupinacci Programmatore online
Ben Kvalo Coordinatore operazioni PD

MARKETING

Sarah Anderson Vicepresidente marketing senior
Matt Gorman Vicepresidente marketing
Matthias Wehner Vicepresidente marketing internazionale
Nik Karlsson Responsabile marchio Nord America
Phil McDaniel Responsabile prodotto associato
Ryan Jones Direttore relazioni pubbliche Nord America
Brian Roundy Responsabile relazioni pubbliche
Jennifer Heinser Coordinatore relazioni pubbliche
Jackie Truong Direttore produzione marketing
Ham Nguyen Assistente produzione marketing
Lesley Zinn Abarcar Direttore grafica marketing
Christopher Maas Progettista grafico senior
Gabe Abarcar Direttore web
Keith Echevarria Progettista web
Tom Bass Direttore social media e relazioni consumatore
David Eggers Responsabile comunità

Jeff Spoonhower Montaggio video
Kenny Crosbie Montaggio video
Doug Tyler Montaggio video associato
Michael Howard Montaggio video associato
Renee Ward Responsabile progetto marketing
Peter Welch Vicepresidente affari legali
Dorian Rehfield Direttore operazioni
Mike Salmon Direttore ricerca e pianificazione
Xenia Mul Concessione licenze/Specialista operazioni
Richelle Ragsdell Direttore partnership, promozioni e concessione licenze
Dawn Burnell Responsabile marketing, relazioni partner
Josh Vilorio Assistente responsabile relazioni partner
Ilana Budanitsky Responsabile canale marketing senior
Marc McCurdy Assistente canale marketing
Jordan Limor Coordinatore testing utente
Samantha Reinert Assistente testing utente

CONTROLLO QUALITÀ 2K

Alex Plachowski Vicepresidente controllo qualità
Grant Bryson Responsabile controllo qualità (Progetti)
Alexis McMullen Responsabile controllo qualità (Squadra supporto)
Doug Rothman Responsabile controllo qualità (Squadra supporto)
Casey Coleman Tester capo

LEAD TESTERS (SQUADRA SUPPORTO)

Nathan Bell
Scott Sanford
Will Stanley

TESTER SENIOR

Adam Klingensmith
Josh Lagerson
Justin Waller
Marc Perret
Matt Newhouse
Ruben Gonzalez

SQUADRA CONTROLLO QUALITÀ

Bill Lanker
Chad Cheshire
Chris Adams
Dale Bertheola
David Benedict
Jason Kolesa
Jeffrey Schrader
Jeremy Pryer
Jeremy Thompson
John Dickerson
Luis Nieves
Nick Chavez
Noah Ryan-Stout
Shane Coffin
Adrian Montoya
Alexander Carracino
Alex Jacobson

Alex Weldon
Aman Wali
Amanda Hoehn
Amancio Kiefer
Andrew Haymes
Angela Berry
Ashley Fountaine
Athena Abdo
Antonio Monteverde-Talarico
Benjamin Portner
Bruno Dueker
Brent Kiddoo
Christopher Duplessis
Christopher Hartstein
Dan Kurtz
Daniel Saffron
Danielle Burcky
Devin Reiche
Dibiansi Omerigbo
Dustin Redmon
Eric Ferbrache
Erin Sears
Evan Lacey
Evan Lobenstein
Francisco Ludena
Helmo Cardenas
Irma Ward
James Elrick
Jared Shipps
Jessica Maciejewski
Jessica Wolff
Joel Brink
Joel Youkhanna
Joseph Howard
Joycelyn Minor
Kara Boyd
Keith Leopold
Kevin Skorcz
Laura Jolly
Laura Portner
Leela Townsley
Marco Zamora
Mark Sagun
Megan Lagerson
Meghan House
Michael Rodeheaver
Michael Weiss
Michael Yarsulik
Nicholas Avina
Nickolas Ross
Patrick McDonnell
Patrick Thomsen
Pele Henderson
Rey Carmier
Riley Gravatt
Robert Hornbeck
Robert Klempner
Robert Meeks
Robert Warren
Ryan Walter
Samuel O. Smith
Sean Alston
Steve Yun

Thomas St. Clair
Travis Van Essen
William Cranmer
William Schoonover
RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Merja Reed
Rick Shawalker
Edie Visco
Lori Durrant
Travis Rowland
Chris Jones
Davis Kriehoff
Todd Ingram
Kendell Rogers
Casey Ferrell

2K INTERNATIONAL

Neil Ralley Responsabile generale
Sian Evans Responsabile marketing internazionale
Warner Guinée Responsabile prodotto internazionale senior
Markus Wilding Direttore pubbliche relazioni internazionali senior
Sam Woodward Assistente responsabile pubbliche relazioni internazionali
Megan Rex Assistente esecutivo pubbliche relazioni internazionali
Martin Moore Responsabile marketing digitale internazionale

SVILUPPO PRODOTTO 2K INTERNATIONAL

Sajjad Majid Produttore internazionale
Scott Morrow Produzione internazionale
Nathalie Mathews Responsabile localizzazione
Arsenio Formoso Assistente responsabile localizzazione

SQUADRE LOCALIZZAZIONE ESTERNE

Around the Word
Synthesis Iberia
Synthesis International srl
Coda Entertainment GmbH

Strumenti di localizzazione e supporto forniti da XLOC Inc.
Produzione localizzazione audio fornita da Liquid Violet.

CONTROLLO QUALITÀ 2K INTERNATIONAL

José Miñana Supervisore CQ internazionale
Wayne Boyce Programmatore masterizzazione
Alan Vincent Tecnico masterizzazione
Oscar Pereira Capo progetto CQ localizzazione

CAPICQ LOCALIZZAZIONE

Karim Cherif
Luigi Di Domenico

TECNICI CQ LOCALIZZAZIONE SENIOR

Florian Genthon
Fabrizio Mariani
Jose Olivares
Elmar Schubert

TECNICI CQ LOCALIZZAZIONE

Andrea De Luna Romero
Carine Freund
Christopher Funke
Cristina La Mura
Emilie Pelade
Enrico Sette
Harald Raschen
Iris Loison
Javier Vidal
Pablo Menéndez
Sergio Accettura
Stefan Rossi

SQUADRA PROGETTAZIONE

James Crocker
Tom Baker

SQUADRA 2K INTERNATIONAL

Agnès Rosique
Alan Moore
Ben Lawrence
Ben Seccombe
Bernardo Hermoso
Chau Doan
Chris Jennings
Dan Cooke
Diana Freitag
Diana Tan
Dominique Connolly
Erica Denning
Jan Sturm
Jean-Paul Hardy
Jesús Sotillo
Karen C.M. Teo
Lieke Mandemakers
Matt Roche
Natalie Gausden
Olivier Troit
Richie Churchill
Sandra Melero
Simon Turner
Solenne Antien
Stefan Eder
Yannick Lapalu

OPERAZIONI INTERNAZIONALI TAKE-TWO

Anthony Dodd
Martin Alway
Rickin Martin
Nisha Verma
Phil Anderton
Robert Willis
Denisa Polcerova

2K ASIA

Karen Teo Direttore marketing Asia
Diana Tan Responsabile marketing Asia
Yosuke Yano Responsabile localizzazione
Yasutaka Arita Assistente localizzazione
Chris Jennings Responsabile prodotto Asia

OPERAZIONI ASIA TAKE-TWO

Eileen Chong
Veronica Khuan
Chermaine Tan
Fumiko Okura

SVILUPPO AFFARI ASIA TAKE-TWO

Julian Corbett
Andrew Donovan
Ellen Hsu
Henry Park
Satoshi Kashiwazaki

CONTROLLO QUALITÀ 2K CINA

Zhang Xi Kun Responsabile CQ
Steve Manners Supervisore CQ

CAPI PROGETTO CQ LOCALIZZAZIONE

Chu Jin Dan
Zhu Jian
Shen Wei
Li Sheng Qiang

SQUADRA CONTROLLO QUALITÀ

Liu Yang
Zhang Qi Nan
Zhao Xiao Xu
Guo Wen Jie
Yi Wei
Zhu Ling Si
Cao Yi
Zuo Jun

MASTERIZZAZIONE E SUPPORTO IT

Zhao Hong Wei
Zhang Qing He

GARANZIA SOFTWARE LIMITATA, ACCORDO DI LICENZA E INFORMAZIONI SULLA RISERVATEZZA

Questo documento potrebbe essere aggiornato e la versione più recente verrà pubblicata all'indirizzo www.take2wogames.com/eula. L'uso di questo Software 30 giorni dopo la pubblicazione di una versione aggiornata del documento implica l'accettazione dei termini dello stesso.

QUESTO SOFTWARE È CONCESSO IN LICENZA E NON VENDUTO. INSTALLANDO, COPIANDO O USANDO IL SOFTWARE (COSÌ COME DEFINITO SOTTO), SI ACCETTA DI ESSERE VINCOLATI DALLE CONDIZIONI E DAI TERMINI DELLA GARANZIA LIMITATA DEL SOFTWARE E DELL'ACCORDO DI LICENZA ("ACCORDO") E DALLE CONDIZIONI INDICATE NEL PRESENTE DOCUMENTO. IL "SOFTWARE" COMPRENDE TUTTO IL SOFTWARE INCLUSO IN QUESTO ACCORDO, I MANUALI, LA CONFEZIONE E ALTRI SCRITTI, FILE, MATERIALI E DOCUMENTAZIONI ELETTRONICHE OD ONLINE ALLEGATI E QUALSIASI COPIA DEL SOFTWARE E DEI SUOI MATERIALI. APPRENDO, INSTALLANDO E/O USANDO IL SOFTWARE O QUALSIASI MATERIALE INCLUSO NEL SOFTWARE, ACCETTO I TERMINI DEL PRESENTE ACCORDO CON TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. ("CEDENTE DELLA LICENZA"). SE NON SI ACCETTANO I TERMINI DEL PRESENTE ACCORDO, NON SI OTTERRÀ IL PERMESSO DI INSTALLARE, COPIARE O USARE IL SOFTWARE.

I. LICENZA

LICENZA. Conformemente al presente Accordo e ai relativi termini e condizioni, il Cedente della licenza vi garantisce, con il presente, il diritto e la licenza non in esclusiva, non trasferibile e limitata per l'utilizzo di una copia del Software per uso personale e non commerciale su un solo computer (o piattaforma, se non diversamente specificato). I diritti che avete acquisito sono subordinati al rispetto di questo Accordo. La validità della licenza sotto questo Accordo partirà dalla data dell'installazione o altro utilizzo del Software e terminerà alla data o dell'eliminazione del Software o della cessazione dell'Accordo da parte del Cedente. La vostra licenza termina immediatamente se tentate di aggirare qualsiasi misura tecnica protettiva utilizzata in relazione al Software. Il Software viene concesso in licenza; con il presente dichiarate di accettare che non vi sia trasferito o assegnato alcun titolo o proprietà nel Software e che il presente Accordo non sarà inteso quale vendita di qualsivoglia diritto nel Software. Tutti i diritti non specificatamente garantiti nel presente Accordo sono riservati dal Cedente della licenza e, qualora applicabile, dai relativi licenziatari.

PROPRIETÀ. Il Cedente della licenza detiene tutti i diritti, i titoli e gli interessi a fronte di questo Software, ivi inclusi, senza essere a questi limitati, i diritti d'autore, i marchi di fabbrica, i segreti commerciali, i nomi societari, i diritti di proprietà, i brevetti, i titoli, i codici informatici, gli effetti audiovisivi, gli argomenti, i personaggi, i nomi dei personaggi, le storie, i dialoghi, le impostazioni, i bozzetti, gli effetti audio, i brani musicali e i diritti morali. Il Software è protetto dalla legislazione degli Stati Uniti sui diritti d'autore e i marchi di fabbrica e da tutte le legislazioni e le convenzioni in vigore a livello mondiale. Il Software non può essere copiato, riprodotto o divulgato in alcun modo e con nessun mezzo, sia totalmente, sia parzialmente, senza previa autorizzazione scritta da parte del Cedente della licenza. Qualsiasi persona che copi, riproduca o divulghi tutto o qualsiasi parte del Software, in qualsivoglia modo o con qualsiasi mezzo, violerà intenzionalmente le legislazioni sui diritti d'autore e potrà essere soggetta a sanzioni civili e penali negli USA e nel proprio Paese. Va tenuto presente che le violazioni dei diritti d'autore negli USA sono soggette a sanzioni stabilite dalla legge fino a 150.000\$ per singola violazione. Il Software contiene determinati materiali accordati in licenza e, in caso di violazione del presente Accordo, i cedenti del Cedente della licenza potrebbero anche proteggere tali diritti. Tutti i diritti non espressamente garantiti in questa sede sono riservati dal Cedente.

CONDIZIONI DELLA LICENZA.

Con il presente confermate il vostro accordo a non: a. utilizzare il Software per scopi commerciali; b. divulgare, noleggiare, offrire in licenza, vendere, affittare o comunque trasferire o cedere il presente Software, senza previa autorizzazione esplicita scritta da parte del Cedente della licenza o come stabilito in questo Accordo; c. effettuare una copia del Software o di qualsiasi parte dello stesso (salvo per quanto stabilito nel presente Accordo); d. rendere disponibile una copia del Software su una rete per l'utilizzo o il download da parte di più utenti; e. se non diversamente specificato dal Software o nel presente Accordo, utilizzare o installare il Software (o consentire ad altri di farlo) su una rete, per utilizzo online, o su più computer o unità di gioco contemporaneamente; f. copiare il Software su un disco fisso o su altri dispositivi di memorizzazione al fine di bypassare il requisito di utilizzo del Software da CD-ROM o DVD-ROM allegato (questo divieto non è applicabile alle copie totali o parziali eventualmente effettuate automaticamente dal Software durante l'installazione a garanzia di funzionamento più efficiente); g. utilizzare o copiare il Software presso un centro di giochi per computer o qualsiasi altro luogo, a meno che il Cedente della licenza vi offra un accordo di licenza in loco separato che renda il Software disponibile per l'utilizzo commerciale; h. decodificare, decompilare, smontare, preparare opere derivate basate su di esso o comunque modificare il Software, totalmente o parzialmente; i. rimuovere o modificare qualsiasi notifica, marchio o etichetta di proprietà riportata sul o nel Software; e j. trasportare, esportare o riesportare (direttamente o indirettamente) in qualsiasi Paese in cui viga il divieto di ricezione di tale Software, così come stabilito da qualsivoglia legislazione o relativa normativa USA sulle esportazioni, o comunque violare le legislazioni o le normative che potrebbero essere emendate di volta in volta.

ACCESSO A FUNZIONI E/O SERVIZI SPECIALI, COMPRESSE LE COPIE DIGITALI. Il download di software, il riscatto di un codice seriale unico, la registrazione del Software, l'iscrizione a servizi di parte terze e/o a servizi del Cedente della licenza (insieme all'accettazione delle relative condizioni e politiche) possono tutti essere richiesti per accedere alle copie digitali del Software o a certi contenuti, servizi e/o funzioni sbloccabili, scaricabili, online o altrimenti speciali (collettivamente denominate "funzionalità aggiuntive"). L'accesso alle Funzionalità aggiuntive è limitato a un singolo account per codice seriale e non può essere trasferito, venduto, o ri-registrato da un altro utente, salvo nei casi in cui è diversamente previsto. Le norme del presente paragrafo prevalgono su qualsiasi altra condizione posta dal presente Accordo.

TRASFERIMENTO DI COPIE PRE-REGISTRATE. È possibile trasferire ad altri e in maniera definitiva l'intera copia fisica del Software pre-registrato e la documentazione allegata purché non venga trattenuta per sé alcuna copia del Software (compresa quella di backup o archiviazione) e della documentazione allegata, in tutto o in parte, e il cessionario accetti le condizioni del presente Accordo. Le Funzionalità aggiuntive, compresi i contenuti altrimenti non disponibili senza il codice seriale unico, non sono trasferibili in nessun caso ad altri e potrebbero cessare di funzionare se la copia d'installazione originale del Software è cancellata o se la copia pre-registrata del gioco non vi è più disponibile. Il Software può essere utilizzato solo a fini privati. SENZA LEADERE QUANTO APPENA DICHIARATO, NON È POSSIBILE TRASFERIRE COPIE PRE-PUBBLICAZIONE DEL SOFTWARE.

PROTEZIONI TECNICHE. Il Software potrebbe includere misure atte a controllare l'accesso al Software o a certe funzioni o contenuti, a prevenire copie non autorizzate o altrimenti a tentare di impedire a chiunque di superare i diritti e la licenza limitati concessi in questo Accordo. Se il Software permette l'accesso alle Funzionalità aggiuntive, solo una copia del Software alla volta potrà accedervi. Potrebbe essere necessario accettare termini aggiuntivi o effettuare un'ulteriore registrazione per accedere ai servizi online e scaricare aggiornamenti e patch per il Software. Solo il Software soggetto a una licenza valida può essere usato per accedere a servizi online, compresi lo scaricamento di aggiornamenti o patch. Non sarà possibile interferire con tali misure di controllo o tentare di disabilitare o aggirare dette funzionalità di sicurezza. Nel caso in cui le misure tecniche di protezione vengano disabilitate o si creino interferenze con esse il Software non funzionerà correttamente.

CONTENUTI CREATI DALL'UTENTE: il Software potrebbe permettere di creare contenuti, compresi ma non limitati a mappe di gioco, scenari, foto di un progetto d'automobile o video di partite giocate. In cambio per l'utilizzo del Software e, fino al caso in cui i contributi realizzati attraverso l'utilizzo del Software possano creare un qualsiasi interesse riguardante i diritti, con il presente garantite al Cedente diritti e licenze esclusivi, perpetui, irrevocabili, totalmente trasferibili, sub-patentabili e internazionali di utilizzare tali contributi in qualsiasi modo e per qualsiasi scopo in collegamento al Software e ai relativi beni e servizi, tra cui i diritti di riproduzione, copiare, adattare, modificare, esibire, mostrare, trasmettere, inviare o altrimenti comunicare al pubblico con qualsiasi mezzo ora conosciuto o sconosciuto senza ulteriore avviso o compenso di qualsiasi tipo, per l'intera durata della protezione garantita alla proprietà intellettuale dalle leggi applicabili e dalle convenzioni internazionali. Con il presente rinunciate a qualsiasi diritto morale di paternità, pubblicazione, reputazione o attribuzione in rispetto all'utilizzo e al godimento, da parte del Cedente e di altri utenti, di tali contributi in collegamento con il Software e i relativi beni e servizi sotto le leggi vigenti. Tale concessione di licenza al Cedente, e la suddetta rinuncia a qualsiasi diritto morale applicabile, sopravvivono a qualsiasi cessazione di questa Licenza.

COLLEGAMENTO A INTERNET. Il Software potrebbe richiedere un collegamento a Internet per accedere a funzionalità basate su Internet, per l'autenticazione del Software o per lo svolgimento di altre funzioni. Affinché certe funzionalità del Software possano funzionare correttamente, vi potrebbe essere richiesto di avere e mantenere (a) un adeguato collegamento a Internet e/o (b) un account attivo e valido con un servizio online, come specificato dalla documentazione del Software, incluso ma non limitato a piattaforme di terze parti, il Cedente o un affiliato del Cedente. Se non mantenete tali account, alcune funzionalità del Software potrebbero non essere operative o cessare di funzionare correttamente, completamente o in parte.

Per i riconoscimenti completi della musica, visita:
<http://www.bioshockinfinite.com/music>

II. ACQUISIZIONE E UTILIZZO DELLE INFORMAZIONI.

Installando e utilizzando questo software, accettate l'acquisizione e l'utilizzo di informazioni, compresi (dove possibile) invio di dati al Cedente e compagnie affiliate verso una nazione al di fuori della Comunità Europea e dello Spazio Economico Europeo. Qualora vi collegate a Internet durante l'utilizzo del Software, tramite la rete di una piattaforma di gioco, o qualsiasi altro metodo, il Cedente della licenza potrà essere informato dai produttori dell'hardware o dagli host delle piattaforme di gioco e potrà automaticamente acquisire determinate informazioni del vostro computer o unità di gioco. Tali informazioni potranno includere, senza essere a queste limitate, gli ID degli utenti (ad es. gamertag e nomi a video), i punteggi ottenuti nei giochi, gli obiettivi, le performance di gioco, le ubicazioni visitate, le buddy list, l'indirizzo MAC dell'hardware, l'indirizzo del protocollo di Internet e il vostro utilizzo delle varie funzioni di gioco. Tutte le informazioni acquisite dal Cedente della licenza non considerate informazioni riservate che non divulghino la vostra identità né costituiscono informazioni personali. Tuttavia, qualora inserite dei dati personali (ad es. il vostro nome reale) nell'ID utente, tali dati personali saranno automaticamente trasferiti al Cedente della licenza e utilizzati come descritto in questo Accordo.

Le informazioni acquisite dal Cedente della licenza potranno essere immesse su siti Web ad accesso pubblico, condivise con i produttori di hardware, condivise con gli host delle piattaforme, condivise con partner commerciali del Cedente della licenza o utilizzate dal Cedente della licenza per qualsiasi altro scopo legalmente ammesso. Utilizzando questo Software acconsentite all'uso dei relativi dati da parte del Cedente, tra cui la pubblica esposizione di dati come l'identificazione di contenuti da voi creati o l'esposizione di punteggi, classifiche, obiettivi e altri dati di gioco. Qualora non desideriate che i vostri dati siano condivisi come sopra indicato, si raccomanda di non utilizzare il Software.

III. GARANZIA

GARANZIA LIMITATA: Il Cedente della licenza vi garantisce, per 90 giorni dalla data d'acquisto, (qualora siate l'acquirente iniziale e originale del Software) che il supporto di stoccaggio originale del Software non presenta difetti di materiali o mano d'opera, promesso che sia utilizzato in modo normale e ne sia garantita la manutenzione. Il Cedente garantisce che questo Software è compatibile con un personal computer che soddisfi i requisiti minimi di sistema elencati nella documentazione del Software o che è stato certificato, dal produttore dell'unità di gioco, come compatibile con l'unità di gioco per cui è stato pubblicato, tuttavia, a causa delle variazioni hardware, software, nel collegamento a Internet e nell'utilizzo individuale, il Cedente non garantisce la prestazione di questo Software sul vostro specifico computer o unità di gioco. Il Cedente non garantisce contro le interferenze nel vostro godimento del Software; che il Software soddisferà le vostre necessità; che il funzionamento del Software sarà ininterrotto o libero da errori, o che il Software sarà compatibile con software o hardware di terze parti o che qualsiasi errore nel Software verrà corretto. Nessun consiglio orale o scritto, da parte del Cedente o di qualsiasi rappresentante autorizzato, creerà una garanzia. Dato che alcune giurisdizioni non permettono l'esclusione o la limitazione di garanzie implicite o la limitazione dei diritti legali vigenti del consumatore, alcune o tutte le suddette eccezioni o limitazioni potrebbero non essere applicabili.

Qualora, per qualsivoglia motivo, durante il periodo di garanzia, riscontriate dei difetti nel supporto di memorizzazione o nel Software, il Cedente della licenza conferma il proprio accordo a sostituire, a titolo gratuito, qualsiasi Software riscontrato difettoso nel corso di validità della garanzia, premesso che il Software sia attuale/cedente prodotto del Cedente della licenza. Qualora il Software non sia più disponibile il Cedente della licenza deterrà il diritto di sostituirlo con un Software similare, di pari valore o di valore superiore. La presente garanzia è limitata al supporto di memorizzazione e al Software, così come originariamente fornito dal Cedente della licenza e non è applicabile in caso di normale usura. La presente garanzia non sarà applicabile e sarà considerata nulla qualora il difetto si verificasse a causa di abuso, utilizzo inadeguato o negligenza. Qualsiasi garanzia implicita stabilita legalmente è espressamente limitata al periodo di 90 giorni sopra menzionato.

Fatto salvo tutto quanto sopra riportato, la presente garanzia sostituisce qualsiasi altra garanzia, verbale e scritta, esplicita o implicita, ivi inclusa qualsiasi altra garanzia di commerciabilità, adeguatezza a un determinato scopo o non violazione e il Cedente della licenza non sarà vincolato da nessun'altra dichiarazione o garanzia di alcun tipo.

Alla restituzione del Software oggetto della suddetta garanzia limitata, si raccomanda di spedire solo il Software originale, all'indirizzo del Cedente della licenza, di seguito specificato, e di includere: il proprio nome e l'indirizzo postale, una fotocopia della ricevuta d'acquisto con apposizione della data, una breve nota in cui si descriva il difetto e il sistema su cui si utilizza il Software.

IN NESSUN CASO, IL CEDENTE DELLA LICENZA SARÀ RITENUTO RESPONSABILE DI DANNI PARTICOLARI, INCIDENTALI O CONSEGUENZIALI DOVUTI AL POSSESSO, ALL'UTILIZZO O AL MALFUNZIONAMENTO DEL SOFTWARE, IVI INCLUSI MA NON LIMITATI A DANNI ALLE APPARECCHIATURE, PERDITA DEL VALORE DI AVVIAMENTO, GUASTI O MALFUNZIONAMENTI DEL COMPUTER E, FINO A UN LIVELLO LEGALMENTE AMMESSO, INFORTUNI PERSONALI, DANNI ALLA PROPRIETÀ, PERDITA DI PROFITTI O PUNIZIONI ESEMPLARI DA CAUSE DI AZIONI DERIVANTI DA O RELATIVE A QUESTO ACCORDO O AL SOFTWARE, SIANO ESSE DOVUTE A ILLECITI CIVILI (INCLUSA LA NEGLIGENZA), CONTRATTI, PRECISA RESPONSABILITÀ GIURIDICA O ALTRO, ANCHE QUALORA IL CEDENTE DELLA LICENZA SIA STATO INFORMATO DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI. IN NESSUN CASO LA RESPONSABILITÀ DEL CEDENTE PER TUTTI I DANNI (SALVO OVE RICHIESTO DALLE LEGGI VIGENTI) SUPERERÀ IL PREZZO EFFETTIVAMENTE PAGATO A FRONTE DELL'UTILIZZO DEL SOFTWARE.

IN ALCUNI STATI/PAESI, NON È CONSENTITO ALCUN LIMITE SULLA DURATA DELLA GARANZIA IMPLICITA E/O SULL'ESCLUSIONE O SULLA LIMITAZIONE DI DANNI INCIDENTALI O CONSEGUENZIALI. IN TAL CASO, LE SUDDETTE LIMITAZIONI E/O ESCLUSIONI O LIMITAZIONI DI RESPONSABILITÀ POTREBBERO NON ESSERE APPLICABILI. LA PRESENTE GARANZIA NON SARÀ APPLICABILE ESCLUSIVAMENTE NELLA MISURA IN CUI QUALSIASI SPECIFICA CLAUSOLA DI QUESTA GARANZIA SIA PROIBITA DA LEGGI FEDERALI, STATALI O MUNICIPALI, CHE NON POSSANO ESSERE PREVENUTE. LA PRESENTE GARANZIA VI ASSEGNA DETERMINATI DIRITTI LEGALI OLTRE AD ALTRI DIRITTI CHE POTRESTE DETENERE E CHE POTREBBERO VARIARE DA GIURISDIZIONE A GIURISDIZIONE.

CESSAZIONE: Il presente Accordo sarà efficace fino a quando non vi verrà posto termine dall'utente o dal Cedente della licenza, oppure decadrà automaticamente nel caso vengano violate le regole e condizioni. Con la cessazione, si ha l'obbligo di distruggere o restituire la copia fisica del Software al Cedente della licenza, oltre che di distruggere permanentemente tutte le copie del Software e dei materiali e della documentazione allegata in possesso dell'utente o sotto il suo controllo (per esempio, quelle presenti sui server client o sui computer sui quali era stato installato).

DIRITTI LIMITATI DEL GOVERNO USA: Il Software e la documentazione sono stati completamente implementati a proprie spese e sono forniti come "Software commerciale per computer" o "software limitato per computer." L'utilizzo, la duplicazione o la divulgazione da parte del Governo USA o da un subappaltatore del Governo USA sono soggetti alle limitazioni riportate al paragrafo (c)(1)(ii) delle clausole in Diritti nei dati tecnici e nei software per computer (Rights in Technical Data and Computer Software) in DFARS 252.227-7013 o ai sottoparagrafi (c)(1) e (2) delle clausole dei Diritti limitati per software commerciali per computer (Commercial Computer Software Restricted Rights) al FAR 52.227-19, come applicabile. Il Contraente / Produttore corrisponde al Cedente della licenza nell'ubicazione di seguito elencata.

RIMEDI EQUI: Con il presente, confermate di essere a conoscenza che, qualora i termini del presente Accordo non fossero specificamente autorizzati applicati, il Cedente della licenza subirebbe danni irreparabili e quindi confermate il vostro accordo affinché il Cedente della licenza sia autorizzato, senza vincolo alcuno, altre garanzie, prove dei danni, ad adottare dei rimedi equi in conformità al presente Accordo, oltre a qualsiasi altro rimedio disponibile.

INDENNITÀ: Confermate di difendere e mantenere indenni il Cedente della licenza, i suoi partner, cedenti di licenza, filiali, appaltatori, funzionari, amministratori, dipendenti e agenti da qualsiasi danno, perdita e spesa dovuta, direttamente o indirettamente, alle vostre azioni e omissioni nell'ambito dell'utilizzo del Software, in conformità ai termini del presente Accordo.

VARI: Il presente Accordo rappresenta l'accordo globale relativamente a questa licenza tra le Parti e sostituisce qualsiasi accordo e dichiarazione precedente tra di loro. Potrà essere emendato solamente in forma scritta di comune accordo tra le Parti. Qualora qualsivoglia clausola del presente Accordo sia considerata non applicabile, per qualsiasi motivo, tale clausola sarà emendata solamente fino al limite necessario a renderla applicabile e le restanti clausole del presente Accordo non ne saranno influenzate.

LEGGE IN VIGORE. Il presente accordo sarà interpretato (senza tenere conto di conflitti o scelta di principi legislativi) in conformità alla legislazione dello Stato di New York, così come applicabile agli accordi tra residenti dello Stato di New York stipulati ed eseguiti nello Stato di New York, ad eccezione di quanto stabilito dalla legislazione federale. Qualora non vi sia stata espressa rinuncia scritta da parte del Cedente per il particolare caso o sia in contrasto con le leggi locali, la giurisdizione unica ed esclusiva e la sede processuale saranno le Corti statali e federali situate nella principale sede d'affari del Cedente (Contea di New York, New York, U.S.A.). Entrambe le parti concordano sulla giurisdizione di tali Corti e accettano che eventuali processi vengano celebrati come specificato dalle presenti norme per la notifica di avvisi o altrimenti come consentito dalla legge dello Stato di New York o dalla legge federale. Le parti convengono che la convenzione delle Nazioni Unite sui contratti per la vendita internazionale di beni (Vienna, 1980) non riguarda il presente Accordo né qualunque disputa o transazione che scaturisca dal presente Accordo.

PER DOMANDE CONCERNENTI LA PRESENTE LICENZA, È POSSIBILE SCRIVERE A TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012.

ASSISTENZA

In caso di problemi con uno dei nostri prodotti, potrai contattare il personale della nostra assistenza tecnica in diversi modi:

Telefono: 0236049218*.

Dal lunedì al venerdì dalle 13:00 alle 21:00

*(Contatta il tuo operatore telefonico per conoscere l'esatto costo della telefonata).

Sito web: <http://support.2k.com>

Email: assistenza@2k.com

NOTA: NON CONTATTARE IL PERSONALE DELL'ASSISTENZA TECNICA PER CHIEDERE SUGGERIMENTI SUL GIOCO. I TECNICI NON SONO NE AUTORIZZATI NÉ QUALIFICATI A FORNIRE TALI INFORMAZIONI.

Importanti avvertenze per la salute: disturbi dovuti alla fotosensibilità

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare "attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità" durante l'utilizzo di videogiochi. I sintomi possono includere vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione, perdita temporanea dei sensi e perdita di conoscenza o convulsioni che possono generare infortuni dovuti a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti. In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico. Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi, i genitori sono tenuti a osservare o farsi descrivere l'eventuale insorgenza dei suddetti sintomi. È possibile ridurre il rischio di attacchi sedendosi lontano dallo schermo, utilizzando uno schermo di dimensioni inferiori, giocando in una stanza ben illuminata ed evitando di giocare quando si è stanchi o affaticati. Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.



Approfondisci la conoscenza del mondo di BioShock Infinite e della mitica metropoli fluttuante di Columbia!

Questo pregiato artbook rilegato presenta disegni di produzione e illustrazioni preparatorie incentrate sui personaggi principali Elizabeth, Booker e Songbird, oltre a capitoli che descrivono l'evoluzione dei Pezzi grossi, della popolazione di Columbia, dello skyhook, dei Vox Populi, dei vigor, dei dirigibili e di molto altro ancora! Il volume presenta anche una prefazione del Direttore creativo Ken Levine.



DISPONIBILE NELLE FUMETTERIE E NELLE LIBRERIE SPECIALIZZATE.

Per informazioni o ordini, visita DarkHorse.com