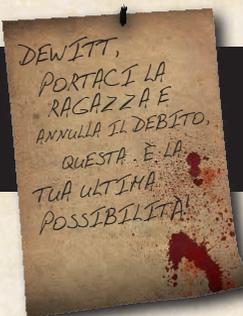




**BIO SHOCK**  
INFINITE

# 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



# 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

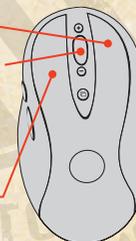
### COMANDI SKYLINE:

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



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

## 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.

## OGGETTIVO 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 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, rivolgi 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.

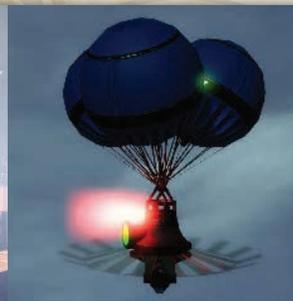


## AUTOMA DI SICUREZZA BASE

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 LANCIARAZZI** – 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.



## 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.

## 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 il 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.



## 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 Mojca** Progettista livelli  
**Seth Rosen** Progettista livelli associato  
**Francois Roughol** Progettista livelli senior  
**James Selen** Progettista livelli

### PROGETTAZIONE SISTEMI

**Adrian Balanon** Progettista sistemi capo  
**Adnan Chatriwala** 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 Syrnryk** Produttore  
**James Edwards** Produttore associato  
**Ashley Holey** 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 Sckel**  
**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 Armstong  
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 Osiander  
Sari Sabella  
Dennis Ruel  
Andy Strong  
Aaron Teixeira  
Anthony Tominia  
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  
Eryn 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  
Kamal Amarasingham  
Brett Aptiz  
Nathan Berla-Shulock  
Michael Carter  
Nick Vecellio  
Khai Meng Au Yeong

## IU AGGIUNTIVA

Mary Yovina  
Ben Driehuis

## TESTI AGGIUNTIVI

Kristina Drzica  
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 Tominia** 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  
**Iana 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  
Amanda 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 Omerigo  
Dustin Redmon  
Eric Febrache  
Erin Sears  
Evan Lacey  
Evan Lobenstein  
Francisco Ludena  
Helmo Cardenas  
Irma Ward  
James Erlick  
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 Klemper  
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

## GAPI CQ 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  
Dennis 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 Khan  
Chermine 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 Mannett 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.take2games.com/enu](http://www.take2games.com/enu). 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 DOCUMENTAZIONE ELETTRONICHE ED ONLINE ALLEGATI E QUALSIASI COPIA DEL SOFTWARE E DEI SUOI MATERIALI. APPRENDI INSTALLANDO E/O USANDO IL SOFTWARE O QUALSIASI MATERIALE INCLUSO NEL SOFTWARE. ACCETTATE 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 imitazioni, 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 accolti 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 dal CD-ROM o DVD-ROM allegato (questo divieto non è applicabile alle copie totali o parziali eventualmente effettuate automaticamente dal Software durante l'installazione o la 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 e 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 parti 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 (comprensivamente 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, copia, 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 mantenute 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 saranno considerate informazioni riservate che non divulghino la vostra identità né costituiscono informazioni personali. Tuttavia, qualora inseriate dei dati personali (ad es. i vostri 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 manod'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, promesso che il Software sia attualmente prodotto dal Cedente della licenza. Qualora il Software non sia più disponibile, il Cedente della licenza deterrà il diritto di sostituirlo con un Software simile, 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 nel 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 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 o 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 e 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 esplicita 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](mailto:assistenza@2k.com)

**NOTA: NON CONTATTARE IL PERSONALE DELL'ASSISTENZA TECNICA PER CHIEDERE SUGGERIMENTI SUL GIOCO. I TECNICI NON SONO NÉ 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](http://DarkHorse.com)