



BIOSHOCK
INFINITE

PRECAUCIONES

• Este disco contiene software para el sistema PlayStation®3. Nunca lo use en otro sistema, pues podría llegar a dañarlo. • Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation®3 para el mercado PAL exclusivamente. No se puede utilizar en otras versiones de PlayStation®3. • Lea con atención el Manual de Instrucciones del sistema PlayStation®3 para garantizar un uso correcto. • Introduzca siempre el disco en el sistema PlayStation®3 con la cara solicitada para la reproducción mirando hacia abajo. • Al manipular el disco, no toque la superficie. Sujételo por los extremos. • Mantenga el disco limpio y a salvo de arañazos. En caso de que la superficie se ensucie, pásele suavemente un trapo seco. • No deje el disco cerca de fuentes de calor o expuesto directamente a la luz del sol y tampoco en un ambiente con exceso de humedad. • No utilice discos que presenten formas irregulares, estén rotos, torcidos o hayan sido unidos con adhesivos. Provocarían el mal funcionamiento del sistema.

RECOMENDACIONES EN MATERIA DE SALUD

Juegue siempre en un entorno bien iluminado. Haga descansos frecuentes de al menos 15 minutos por cada hora de juego. Deje de jugar si experimenta mareos, náuseas, cansancio o dolor de cabeza. Las luces o formas luminosas parpadeantes y los patrones y formas geométricas pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Consulte a su médico antes de usar videojuegos si sufre de epilepsia o experimenta alguno de estos síntomas mientras juega: visión borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimiento involuntario, desorientación, confusión o convulsiones.

AVISO DE SALUD SOBRE LOS CONTENIDOS EN 3D

Algunas personas experimentan molestias (como tensión ocular, fatiga visual o náuseas) al utilizar un televisor 3D para ver imágenes de video en 3D o para jugar a videojuegos en 3D estereoscópico. Si experimenta dichas molestias, deje de usar el televisor hasta que hayan desaparecido.

Por regla general, le recomendamos que evite el uso prolongado de su sistema PlayStation®3 y que descansa quince minutos por cada hora de juego. Sin embargo, cuando se trata de videojuegos en 3D estereoscópico o de videos en 3D, la duración y la frecuencia de los periodos de descanso varían de una persona a otra; descansa el tiempo suficiente para que desaparezca cualquier molestia que sufra. Si los síntomas continúan, consulte con su médico.

La vista de los niños pequeños (sobre todo los menores de seis años) aún se está desarrollando. Le recomendamos que consulte al pediatra o al oculista de su hijo antes de permitirle ver videos en 3D o jugar a videojuegos en 3D estereoscópico. Los adultos deben supervisar a los niños pequeños para asegurarse de que siguen estas recomendaciones.

PIRATERÍA

La reproducción no autorizada de todo o parte de este producto y el uso no autorizado de marcas registradas puede constituir un acto delictivo. La PIRATERÍA perjudica a los consumidores, así como a los desarrolladores, editores y distribuidores. Si sospecha que este producto es una copia no autorizada, o tiene información sobre copias ilegales, póngase en contacto con el Servicio de atención al cliente a través de los números proporcionados al final de este manual.

ACTUALIZACIONES DEL SOFTWARE DEL SISTEMA

Si desea más información sobre cómo realizar actualizaciones del software del sistema para el sistema PlayStation®3, visite eu.playstation.com o consulte el documento de Referencia rápida de PS3™.



Si desea los números de teléfono de Atención al Cliente, consulte la parte final de manual.

SISTEMA DE CLASIFICACIÓN POR EDADES DE INFORMACIÓN PANEUROPEA SOBRE JUEGOS (PEGI)

El sistema PEGI protege a los menores de juegos no apropiados para su grupo de edad. RECUERDE que no es una guía sobre la dificultad del juego. Encontrará más información en www.pegi.info.

El sistema se compone de tres partes y permite a los padres y a quienes compren juegos para niños hacer una elección adecuada a la edad del jugador. La primera parte es una clasificación por edades:



La segunda parte consiste en uno o más descriptores que indican el tipo de contenido del juego. En función del juego, varía el número de dichos descriptores. La clasificación por edades del juego refleja la intensidad de este contenido. Los descriptores son:



La tercera parte es una etiqueta que indica que el juego puede jugarse online. Esta etiqueta solo pueden usarla proveedores online del juego que se hayan comprometido a respetar ciertas normas, entre las que se incluye la protección de los menores durante el juego online.



Encontrará más información en www.pegionline.eu

CONTROL PARENTAL

Este juego tiene un Nivel de Control Parental preestablecido que se basa en su contenido. Puede modificar el Nivel de Control Parental de la PlayStation®3 para impedir la reproducción de material con un nivel más alto que el establecido en el sistema PS3™. Si desea más información, consulte el manual de instrucciones del sistema PS3™.

Este producto sigue el sistema de clasificación por edades PEGI. Las marcas de clasificación por edades PEGI y la descripción de contenidos se muestran en el embalaje del producto (excepto donde, por ley, se apliquen otros sistemas de clasificación). A continuación, se muestra la correspondencia entre el sistema de clasificación por edades PEGI y el Nivel de Control Parental:

NIVEL DE CONTROL PARENTAL	9	7	5	3	2
GRUPO DE EDAD — PEGI	18	16	12	7	3

En casos excepcionales, el nivel de restricción de control paterno de este producto puede ser más estricto que la clasificación por edades aplicada en su país, esto se debe a las diferencias en los sistemas de clasificación por edades que hay entre los países en los que se distribuye el producto. Puede que tenga que restablecer el nivel de control paterno de su sistema PS3™ para poder jugar.

BLES-01705

PARA USO DOMESTICO SOLAMENTE: La licencia de este software se concede únicamente para su reproducción en los sistemas PlayStation3 autorizados. Puede ser necesaria una actualización del software del sistema de PlayStation3. Queda prohibido cualquier acceso, uso o transferencia no autorizados al producto o a marca registrada correspondientes. Consulte sus derechos completos de uso en eu.playstation.com/terms. Derechos de Programas de Biblioteca ©1997-2013 Sony Computer Entertainment Inc. cedidos exclusivamente a Sony Computer Entertainment Europe (SCEE). QUEDA PROHIBIDA LA REVENTA O ALQUILER A MENOS QUE ESTE EXPRESAMENTE AUTORIZADO POR SCEE. PlayStationNetwork, PlayStationStore y PlayStationHome están sujetas a los términos de uso y no están disponibles en todos los países e idiomas (eu.playstation.com/terms). Es necesario disponer de servicio a Internet. El usuario es responsable del pago de las tarifas de acceso a banda ancha. Algún contenido se facilita previo pago. Los usuarios deben tener 7 años o más y los usuarios menores de 18 años necesitan permiso paterno. Las funciones de PlayStationNetwork pueden retirarse mediante previo aviso razonable; véase más información en eu.playstation.com/gameservers. Licencia para su venta sólo en Europa, Oriente Medio, África, India y Oceanía.



“PS”, “PlayStation”, “PS3”, “PSX”, “SIXAXIS”, “DUALSHOCK” and “PS” are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. “Blu-ray Disc™” and “Blu-ray™” are trademarks of the Blu-ray Disc Association. BioShock Infinite © 2013 Take-Two Interactive Software, Inc. Published by Take-Two Interactive Software, Inc. Developed by Irrational Games. Made in Austria. All rights reserved.

ÍNDICE

¡Bienvenido a Columbia!	4
Controles del juego	4
Primeros pasos	5
Niveles de dificultad	5
Visor frontal de datos (HUD)	6
Aerocarriles	7
El gancho aéreo	8
Elizabeth	9
Armas	11
Vigorizadores	14
Enemigos	16
Equipo	19
Máquinas expendedoras y voxáfonos	20
Kinetoscopios	21
Créditos	22
Garantía limitada	30

CONFIGURACIÓN

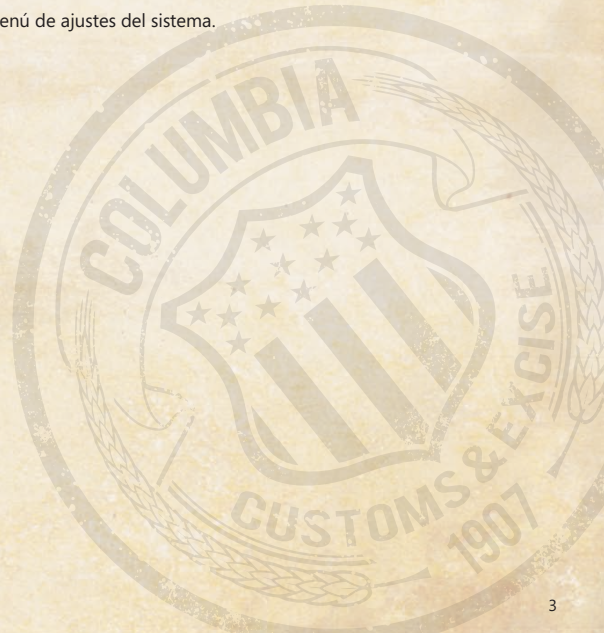
Configura el sistema de entretenimiento informático PlayStation®3 según lo indicado en el manual de instrucciones. Al iniciarse, el indicador de encendido se iluminará con un color rojo para indicar que el sistema de entretenimiento informático PlayStation®3 está en modo en espera. Pulsa el botón de encendido y la luz del indicador de encendido se volverá de color verde.

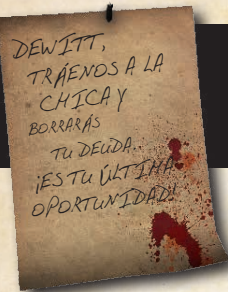
Inserta el disco de **BioShock Infinite** en la ranura para disco con la etiqueta hacia arriba. Selecciona el icono  en el menú XMB™ y pulsa el botón  para continuar. Asegúrate de que haya bastante espacio libre en el disco duro antes de empezar a jugar. No insertes ni extraigas periféricos una vez el sistema está encendido. Consulta el manual de instrucciones del sistema PlayStation®3 para más detalles sobre cómo configurar mandos inalámbricos.

NOTA: la información proporcionada en este manual era correcta en el momento de su impresión, pero es posible que se haya producido algún cambio posterior en el desarrollo del producto. Todas las capturas de pantalla de este manual se han sacado de la versión inglesa del mismo.

Este juego utiliza la función de carga automática y de autoguardado. Los datos se guardarán automáticamente en ciertos puntos de la partida. Todos los datos previamente guardados se cargarán automáticamente al inicio. No reinicies ni apagues el sistema mientras el indicador de acceso disco duro esté parpadeando.

Selecciona tu idioma en el menú de ajustes del sistema.





BIENVENIDO A COLUMBIA

¿Y qué es Columbia sino otra arca, para otro tiempo?

— Z.H. COMSTOCK, el Gran Profeta

Corre el año 1912. Eres Booker DeWitt, un antiguo detective de Pinkerton acuciado por las deudas que se ve obligado a aceptar un último trabajo: viajar a la misteriosa ciudad de Columbia para encontrar a una joven y devolverla sana y salva a la ciudad de Nueva York.

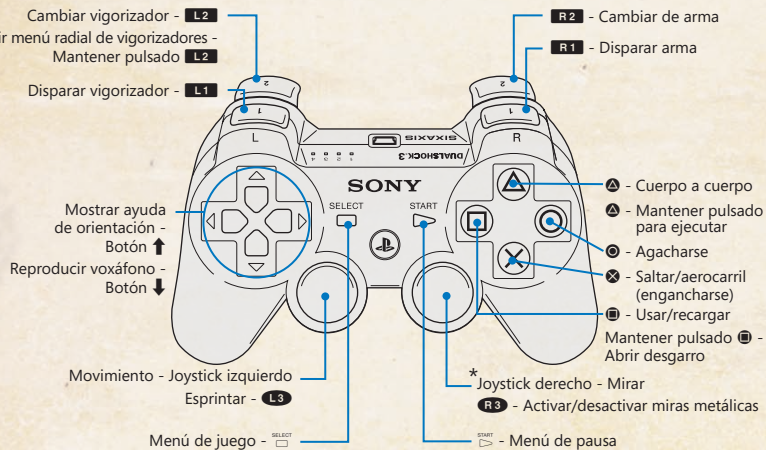
CONTROLES DEL JUEGO

NOTA: hay otras configuraciones de controles disponibles a través del menú Opciones.

Cambiar vigorizador - **L2**

Abrir menú radial de vigorizadores -
Mantener pulsado **L2**

Disparar vigorizador - **L1**



DISPOSICIÓN PREDETERMINADA: EN EL AEROCARRIL:

Joystick izquierdo - Acelerar

R3 - Fijar blanco

⊙ - Darse la vuelta

⊗ - Golpear

⊗ - Bajar

* Tanto el joystick izquierdo como el joystick derecho permiten al jugador desplazarse por el menú radial de vigorizadores.

CONTROLES DEL MANDO DE MOVIMIENTO

MANDO DE NAVEGACIÓN:

Joystick izquierdo - Movimiento

L3 - Activar/desactivar esprintar

Botón **↑** - Mostrar ayuda de orientación

Botón **↓** - Reproducir voxáfono

L1 - Disparar vigorizador

⊗ - Usar/recargar

⊙ - Agacharse/Media vuelta en aerocarril

MANDO DE MOVIMIENTO:

⊙ - Cambiar de arma

⊗ - Usar/Recargar

Mantener pulsado **⊗** - Abrir desgarró

⊙ Botón Move - Activar/desactivar
miras metálicas

⊙ - Saltar/aerocarril (engancharse)

⊙ - Agacharse/Media vuelta en aerocarril

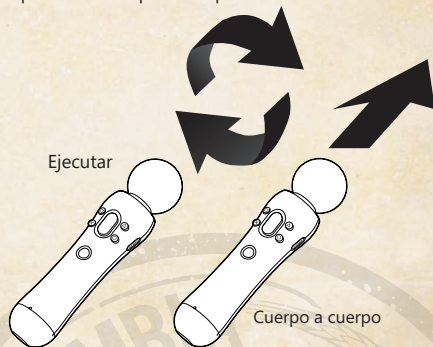
SELECT - Menú de juego

START - Menú de pausa

GESTOS:

Girar - Ejecutar

Apuñalar - Cuerpo a cuerpo



PRIMEROS PASOS

JUGAR PARTIDA: al elegir esta opción, podrás empezar una Nueva partida, Continuar desde un control guardado anteriormente o Cargar un capítulo.

OPCIONES: aquí podrás personalizar tu experiencia para ajustarla a tu estilo de juego. No dejes de echar un vistazo, ya que hay un buen número de maneras de conseguir una experiencia ideal para ti.

CONTENIDOS EXTRA: busca nuevas descargas de contenido para comprar, descargar y jugar.

CRÉDITOS: mira el equipo responsable de la creación de *BioShock Infinite*.

NIVELES DE DIFICULTAD

BioShock Infinite cuenta con cuatro niveles de dificultad distintos. Aunque puedes cambiar de nivel de dificultad en cualquier momento en el menú Opciones, ten en cuenta que cambiarlo en mitad de una partida puede afectar a los trofeos.

FÁCIL: si no eres un veterano de los juegos de acción en primera persona, este es un buen lugar para empezar.

NORMAL: si tienes cierta experiencia con los juegos de acción en primera persona y conoces lo básico, este es el mejor lugar para empezar.

DIFÍCIL: si has dedicado mucho tiempo a los juegos de acción en primera persona y tienes la experiencia necesaria para apreciar un juego que te suponga un reto, este es tu modo.

MODO 1999: este modo es estrictamente para los más duros entre los duros, te obligará a exprimir al máximo todas tus habilidades (este modo se desbloquea al terminar el juego o utilizar un código secreto).

VISOR



1. INDICADOR DE SALUD/ESCUDO – La barra roja indica tu salud actual. La amarilla, el estado de tu escudo en cada momento. (Nota: el escudo empieza a regenerarse si no recibes daño en unos segundos. Puedes reponer tu salud mediante botiquines, tentempiés y alcohol.)

2. VIGORIZADOR SELECCIONADO – El icono en primer plano muestra el vigorizador que tienes seleccionado en cada momento, mientras que el icono en segundo plano indica el vigorizador que puede cambiarse rápidamente. (Para seleccionar cualquiera de los Vigorizadores, consulta el apartado sobre el menú radial de Vigorizadores).

3. INDICADOR DE SALES – La barra azul indica la cantidad de sales que tienes para potenciar el uso de vigorizadores. Cada muesca en la barra indica un uso de vigorizadores.


4. ARMA SELECCIONADA – El icono en primer plano muestra el arma que tienes seleccionada en cada momento, mientras que el icono en segundo plano indica el arma que se puede cambiar rápidamente.


5. CANTIDAD DE MUNICIÓN – El número de la izquierda indica cuántos tiros puedes disparar antes de que tengas que recargar el arma. La cifra de la derecha indica cuántos tiros tienes en reserva.

6. PUNTO DE MIRA – La retícula de apuntado muestra hacia dónde estás apuntando con el arma.

7. INDICADOR – Esta barra indica la salud de tu enemigo en cada momento.

OBJETIVO ACTUAL

¿Has olvidado qué debes hacer a continuación? Hay un recordatorio con solo pulsar el botón .

Si te llegas a sentir perdido en Columbia, puedes usar la ayuda de orientación, que traza un camino hasta el objetivo  actual.

AEROCARRILES



Los aerocarriels se construyeron inicialmente como medio para enviar y trasladar mercancías en Columbia, pero los jóvenes de la ciudad empezaron a usarlos enseguida como medio de transporte que desafiaba a la muerte. A medida que se intensificaba la lucha entre facciones en Columbia, se convirtieron no solo en medio de transporte, sino también en instrumento para facilitar el combate.


Puedes recorrer la extensa red de aerocarriels interconectados para escapar de los enemigos y derrotarlos. Los aerocarriels hacen que sea más difícil darte y te ofrecen mayor acceso a distintos lugares.

Mientras te encuentres en un aerocarriel, a los enemigos les resultará más difícil apuntarte, pero tu capacidad de disparar con miras metálicas (**R3**) aumentará considerablemente.


GANCHO AÉREO





CONTROLES

Engancharse – Para saltar a un aerocarril desde el suelo, apunta hacia él con el punto de mira mientras estás lo bastante cerca para que aparezca el botón  y púlsalo.

Acelerar – Usa el **joystick izquierdo** para aumentar/reducir la velocidad.


Marcha atrás– Pulsa  para cambiar el sentido de desplazamiento.



Saltar carriles – Para saltar de un aerocarril a otro, apunta hacia él con el punto de mira mientras estás lo bastante cerca para que aparezca el botón  y púlsalo.


Bajarse – Para soltarte del aerocarril, apunta con el punto de mira al suelo mientras estás lo bastante cerca para que aparezca el botón  y púlsalo.


ATAQUES ESPECIALES

Además de utilizar el gancho aéreo para ir por el aerocarril, Booker puede usar el aparato para realizar los ataques especiales siguientes:

Gancho aéreo cuerpo a cuerpo – Pulsa  mientras estés en el suelo.

Ejecución con gancho aéreo – Mientras estés en el suelo, mantén pulsado  cuando la salud de un enemigo esté lo bastante baja (indicado mediante una calavera  encima de su cabeza).


Golpe de aerocarril – Pulsa  mientras estés en el aerocarril para caer desde él directamente sobre el enemigo apuntado.

Arrollar con aerocarril – Pulsa  mientras estés en el aerocarril para tirar de él al enemigo apuntado.


ELIZABETH

Elizabeth ha estado encerrada en Columbia desde que era niña. Conocida por la gente de Columbia como “la niña milagrosa” y “el cordero”, Elizabeth es uno de los grandes enigmas de la ciudad.

CÓMO ENCONTRAR VITUALLAS

Mientras viajáis juntos, Elizabeth rapiñará objetos que podéis necesitar durante la misión. Hay cuatro tipos distintos de cosas que puede encontrar: dinero, sales, munición y botiquines. Cuando haya encontrado algo que necesites, se ofrecerá a lanzártelo. Solo tienes que pulsar  para coger el objeto cuando se te pregunte.

CÓMO FORZAR CERRADURAS

Hay muchas cosas interesantes esperando a ser descubiertas tras las puertas cerradas de la ciudad de Columbia. Si tienes bastantes ganzúas, puedes pedirle a Elizabeth que use su habilidad para que te las abra. Para ello, basta con que apuntes con el punto de mira a la cerradura mientras estás lo bastante cerca como para que aparezca el botón  y lo pulses.





NOTA

- Por toda Columbia se pueden encontrar ganzúas tiradas, y también en algunas máquinas expendedoras Dollar Bill.
- Distintas cerraduras requieren distintos números de ganzúas para abrirse.

CÓMO ABRIR DESGARROS

Los desgarros son grietas interdimensionales en el espacio-tiempo. Elizabeth no solo tiene la capacidad de abrirlos, sino que además puede sacar de ellos objetos para que te ayuden en la misión.

HAY TRES CATEGORÍAS PRINCIPALES DE DESGARROS EN EL JUEGO:

DE RECURSOS – Estos desgarros traen objetos que proporcionan suministros adicionales cuando se necesitan. Puede ser cualquier cosa, desde un barril lleno de fusiles de francotirador a una caja de botiquines o una máquina expendedora.

ESTRUCTURALES – Estos desgarros traen objetos que cambian la arquitectura de un lugar. Puede ser un gancho de carga que te permita escapar a un terreno más elevado o una pared que te proporcione la cobertura necesaria en combate.

DE ATAQUE – Estos desgarros traen objetos cuyo propósito es luchar por ti. Puede tratarse de cualquier cosa, desde una torreta automatizada hasta una bobina Tesla gigante que electrocute a tus enemigos.



Cada desgarrado tiene su propio tipo de ventajas, pero solo se puede abrir uno a la vez. Para pedirle a Elizabeth que abra uno, basta con apuntar con el punto de mira mientras se está lo bastante cerca como para que aparezca el botón **X** y pulsarlo.

ARMAS

El combate en Columbia ofrece desafíos constantes y requiere aprender y adoptar un amplio espectro de estrategias para sobrevivir. Aquí tienes unos cuantos consejos sobre armas para empezar:

Es importante saber cuándo hay que usar un asalto con tiroteo rápido y cuándo es el momento de acabar cuidadosamente con los enemigos usando la capacidad de disparo de miras metálicas de un arma.

Para ello, basta con que pulses **R3** y saques las miras del arma para aumentar su precisión.

Solo puedes llevar dos armas a la vez, así que elige con cuidado. Intenta asegurarte de que tienes las mejores armas para la lucha.

Para alternar entre las dos armas que tengas disponibles, basta con que pulses **R2**.

Se puede encontrar munición en el entorno, en contenedores y en cadáveres, y comprarla en máquinas expendedoras Dollar Bill.

Puedes mejorar un arma hasta cuatro veces. Estas mejoras se pueden encontrar en las máquinas expendedoras Minuteman's Armory.

EN COLUMBIA SE PUEDE ENCONTRAR EL SIGUIENTE ARSENAL DE ARMAS:



ANDANADORA (pistola): prima la precisión y el gatillo fácil.



TRIPLE R (ametralladora): dispara increíblemente rápido, pero pierde precisión con la distancia.



FUSIL DE REPETICIÓN VOX (ametralladora): hace más daño que la versión de los Fundadores, a costa de una menor precisión y menor tamaño del cargador y de la reserva.



OJO DE ÁGUILA (fusil de precisión): efectúa un solo disparo con gran potencia y precisión.



ESCOBA CHINA (escopeta): hace mucho daño por ráfaga, pero solo tiene precisión a corta distancia.



CALENTADOR VOX (escopeta): tiene un efecto incendiario, pero el cargador y la reserva tienen menor tamaño que la versión de los Fundadores.



REVIENTAGRANEROS (lanzacohetes): lanza proyectiles que explotan al impactar.



CAZADOR (carabina): ofrece una precisión extraordinaria a través de su mira metálica.



CAÑÓN DE RÁFAGA VOX (carabina): su cargador tiene mayor tamaño y hace más daño, pero es menos preciso que la versión de los Fundadores.



AZOTADORA (cañón de mano): una inmensa fuerza vulnerante, a costa de menor velocidad y munición.



EL CERDO (cañón de andanada): lanza pequeños proyectiles explosivos y dispara rápido, pero hace menos daño que el Revientagraneros.



LLUVIA DE FUEGO VOX (cañón de andanada): hace más daño que la versión de los Fundadores, a costa de una reserva menor.



MOLINILLO DE PIMIENTA (cañón de manivela): un cañón de manivela que ofrece un devastador fuego concentrado, pero tarda tiempo en arrancar y no permite usar miras metálicas.

VIGORIZADORES

“¡La vida con vigorizadores es mucho mejor!”

– Anuncio de Fábricas Fink



Los vigorizadores te dan ventaja en combate al proporcionarte un gran abanico de capacidades ofensivas:

- Los vigorizadores se ven potenciados mediante sales, que pueden encontrarse en el entorno, en contenedores y en cadáveres, y comprarse en las máquinas expendedoras Dollar Bill.
- Cada vigorizador tiene dos métodos distintos de disparo, y descubrirás que los dos son útiles.
 - Pulsa **L1** para disparar rápido.
 - Mantén pulsado y suelta **L1** para un potente disparo alternativo.
- Prueba a combinar vigorizadores en los objetivos y con los elementos peligrosos del entorno, como los charcos de agua o las manchas de aceite.
 - Por ejemplo, Tirón de fondo es genial para arrastrar a los enemigos hasta las trampas y los elementos peligrosos.
- Prueba a pasar un momento inspeccionando el campo de batalla antes de precipitarte a combatir. Es posible que puedas montar trampas con los vigorizadores antes de que los enemigos se fijen en ti.
- Aunque puedes disparar armas mientras cuelgas de un aerocarril o de un gancho de carga, no puedes usar vigorizadores a la vez.
- Los vigorizadores pueden mejorarse dos veces cada uno.
- Las mejoras son mucho más que un cambio de cifras: cambian la manera en que funcionan los vigorizadores.

- Las mejoras pueden adquirirse en las máquinas expendedoras Veni! Vidi! Vigor!
- Para alternar entre los dos vigorizadores que tienes disponibles, pulsa **L2**.
- Para seleccionar cualquier vigorizador que hayas adquirido, mantén pulsado **L2** para hacer que aparezca el menú radial de vigorizadores y luego usa el joystick izquierdo o el joystick derecho para resaltar el vigorizador que quieras.

EN COLUMBIA SE PUEDEN ENCONTRAR LAS SIGUIENTES VARIEDADES DE VIGORIZADORES:



POSESIÓN

PULSAR: para alterar la percepción de las máquinas (y, una vez mejorado, las emociones de los ciudadanos de Columbia), haciendo que ataquen sin piedad a todo el que te amenace.

MANTENER: para crear una trampa de proximidad.

NOTA

- Cuando Posesión se agote, los humanos se suicidarán y los autómatas poseídos recuperarán su estado hostil.
- Al usar Posesión con una máquina expendedora, dicha máquina dará dinero.
- Solamente se puede usar Posesión con humanos y autómatas de uno en uno. No se puede tener más de un humano o autómata poseído.



BESO DEL DIABLO

PULSAR: para lanzar un proyectil ígneo explosivo.

MANTENER: para crear una trampa de proximidad.



CUERVOS ASESINOS

PULSAR: para aturdir y hacer daño a enemigos con una bandada de aves furiosas.

MANTENER: para crear una trampa de proximidad.



CABALLO SALVAJE

PULSAR: para crear una onda expansiva que lanza a los enemigos por los aires.

MANTENER: para crear una trampa de proximidad.



JINETE ELÉCTRICO

PULSAR: para soltar una descarga eléctrica que electrocute y aturda a tu blanco.

MANTENER: para crear una trampa eléctrica de proximidad.



TIRÓN DE FONDO

PULSAR: para crear un chorro de agua que hace retroceder violentamente al enemigo.

MANTENER: para tirar con fuerza y traer al enemigo hacia ti desde el otro lado del campo de batalla mediante zarcillos de agua.



CARGA

PULSAR: para lanzarte contra el enemigo con un dañino ataque cuerpo a cuerpo.

MANTENER: para acumular daño para el ataque cuerpo a cuerpo (cuanto más rato se mantenga, mayor será la fuerza del impacto).



DEVUÉLVASE AL REMITENTE

PULSAR: para generar un escudo defensivo especial.

MANTENER: para crear un escudo que absorbe daño y luego lanza una mina adhesiva (cuanto más daño absorba antes de lanzarla, más daño infligirá al enemigo).

ENEMIGOS

Tus adversarios de Columbia usan una amplia variedad de armas, vigorizadores y ataques especiales para sorprender a Booker.

Tus enemigos pueden ser invulnerables a ciertos tipos de ataques y especialmente vulnerables a otros. Prueba con distintos tipos de armas y vigorizadores contra ellos para descubrir cuáles son más eficaces contra cada tipo de adversario.

Algunos enemigos son especialmente vulnerables en puntos específicos de su cuerpo. Por ejemplo, prueba a disparar a los engranajes de la espalda del Patriota motorizado, al corazón recubierto de cristal del Handyman o al tanque de la espalda del Incendiario.



ESTO ES LO QUE PUEDES ESPERAR ENCONTRARTE:

ENEMIGOS NORMALES

Incluso un adversario corriente de Columbia puede ser duro de pelar.

LOS FUNDADORES: los seguidores armados del padre Comstock van desde civiles y guardias a policías o las tropas de élite del pelotón volador, y lucen gran variedad de armas, desde porras hasta fusiles de precisión.

VOX POPULI: la facción insurgente de Columbia es inconfundible por su característico uso de ropa roja y caras pintadas de ese mismo color. No solo están equipadas con el arsenal normal de armas disponibles, sino que también pueden llevar variantes brutales de la ametralladora Triple R, la escopeta Escoba china y la carabina Cazador.



PESOS PESADOS

Cuando uno de estos formidables enemigos entra en combate, puedes tener la certeza de que las cosas se te acaban de complicar significativamente.



LA BESTIA: este adversario de gruesa coraza está armado con el temible cañón de andanada conocido como el Cerdo, que lanza proyectiles explosivos a distancia. La variante Vox de la Bestia difiere en aspecto y está armada con el denominado Lluvia de fuego.

HANDYMAN: Un Handyman fue en otro tiempo un hombre corriente cuyo cuerpo cayó víctima del cáncer. En Columbia, su carne enferma se pulió y purgó, y partes de su cuerpo fueron reemplazadas por mejoras mecánicas. Un Handyman es más fuerte, mejor, más rápido... Representa lo mejor del ingenio de Columbia.

UN HANDYMAN POSEE NUMEROSAS CAPACIDADES, Y PUEDE:

- Acelerar a increíbles velocidades en un abrir y cerrar de ojos.
- Subir saltando por el lateral de un edificio.
- Recoger y lanzar a ciudadanos desventurados (vivos o muertos).
- Lanzar rayos que pueden descolgar al jugador de un gancho de carga.
- Electrificar un aerocarril para obligar al jugador a bajarse de él.
- Aplastar hasta reducir a pulpa a quien pille desprevenido.
- Existen otras variantes del Handyman, pero no difieren más que en aspecto.



PATRIOTA MOTORIZADO: el Patriota motorizado es un autómatas de gran potencia, pero lento, que lleva el temible cañón de manivela Molinillo de pimienta. Cuando no está ejerciendo de implacable instrumento de muerte, es posible verlo mientras entretiene a los asistentes a la feria con grabaciones de versos de Columbia. Existen múltiples variantes del Patriota motorizado, pero no difieren más que en aspecto.

FANÁTICO DE LA DAMA: estos guardias de élite, antiguos devotos devastados de la bendita lady Comstock, llevan un ataúd a cuestas como penitencia por su fracaso al impedir la muerte de la primera dama. No solo utilizan el vigorizador Cuervos asesinos como ataque, sino que pueden transformarse ellos mismos en una bandada de aves para evitar sufrir daño mientras se mueven. Existen otras variantes de Fanáticos en Columbia, pero no difieren más que en aspecto.

INCENDIARIO: el incendiario, atrapado en un traje al estilo de una dama de hierro que lo quema como penitencia por sus maldades, usa contra el jugador un ardiente ataque con Beso del diablo. Cuando el Incendiario esté a punto de morir, se lanzará a la carrera contra el jugador y explotará. Existen variantes Vox y de los Fundadores del Incendiario, pero no difieren más que en aspecto.

CUSTODIOS DEL SILENCIO: los Custodios del silencio, encerrados en máscaras de hierro desde la infancia, son sumamente sensibles al sonido y chillarán muy alto pidiendo ayuda si algo los perturba.

AUTÓMATA DE SEGURIDAD BÁSICO



Aunque estos autómatas de seguridad no sean tan temibles como el Patriota motorizado, pueden hacer que un combate ya de por sí difícil se complique aún más.

AUTÓMATA DE AMETRALLADORA: esta torreta de seguridad de posición fija está armada con la ametralladora Triple R.

AUTÓMATA DE COHETES: esta torreta de seguridad de posición fija está armada con el lanzacohetes Revientagraneros.

MOSQUITO: esta torreta de seguridad voladora se mantiene en el aire mediante globos y hélices y está armada con la ametralladora Triple R.


EQUIPO

El equipo es una parte importante de la personalización y el desarrollo del personaje, y puede incluir elementos de vestir especiales que pueden aumentar tus habilidades o darte nuevas aptitudes una vez los encuentres y te equipes con ellos.

El equipo se encuentra en los paquetes de regalo que se hallan por toda Columbia, ya sea en lugares clave o bien cuando los dejan caer los enemigos al morir.

Hay cuatro tipos de equipo: **sombrero, chaleco, pantalón y calzado**. Solo se puede poner un elemento de equipo en cada espacio respectivo.

Cuando encuentres un elemento de equipo, tendrás la opción de ponerlo en el inventario, compararlo con el elemento que ya tienes en ese espacio o sustituir dicho elemento.

Para ver y equiparte con diversos elementos de equipo, usa  y ve al menú Equipo.



MÁQUINAS EXPENDEDORAS


Hay tres tipos distintos de máquinas expendedoras automáticas en las que puedes comprar las mejoras y recursos necesarios para completar tu misión.

DOLLAR BILL – Ofrece suministros básicos, como munición, botiquines y ampollas de sales.

VENI! VIDI! VIGOR! – Ofrece mejoras para hacer vigorizadores más potentes todavía.

MINUTEMAN'S ARMORY – Ofrece mejoras para cambiar las capacidades de tus armas.



Para comprar objetos, necesitarás águilas de plata, la moneda columbiana. Las encontrarás en cadáveres, contenedores y por toda la ciudad.

Pulsa  para registrar los recipientes y cuerpos o recoger monedas o bolsas de monedas.



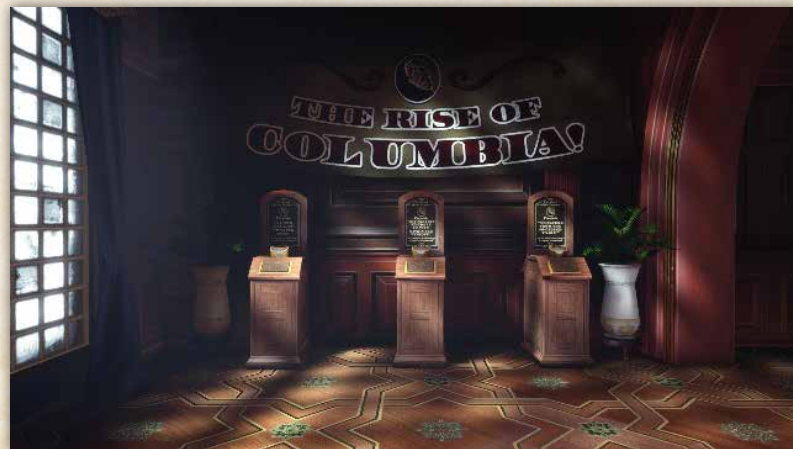
VOXÁFONOS

Se pueden encontrar dispositivos de grabación personal, llamados voxáfonos, esparcidos por toda la ciudad de Columbia. Estos diarios hablados pueden dar más información sobre los acontecimientos que han contribuido a conformar la historia de Columbia y te ayudarán a resolver sus muchos misterios.

Los voxáfonos se pueden reproducir mediante  o desde el menú de objetivos del juego .



KINETOSCOPIOS



Estos artefactos tipo gramola cuentan con cortometrajes sobre temas que van desde aspectos diarios de la vida de Columbia a las noticias más recientes, los grandes momentos de la historia de la ciudad y muchos más. Atiende y aprende.

IRRATIONAL GAMES

Ken Levine Guionista jefe y director creativo
Rod Fergusson Vicepresidente ejecutivo de desarrollo
Leonie Manshanden Vicepresidente de relaciones del estudio
Adrian Murphy Productor sénior del proyecto

EQUIPO DE GRAFISTAS

Scott Sinclair Director de gráficos
Shawn Robertson Director de animación

ANIMACIÓN

Grant Chang Jefe de animación
Matt Boehm Animador
Jim Christopher Animador
Jon Mangagil Animador
Pete Paquette Animador
Shamil Rasizade Animador

ANIMACION TECNICA

Jeremy Carson Animador técnico jefe
Ian Davis Animador técnico/maguinista
Gwen Frey Animador técnico sénior

MODELOS DE RECURSOS

Calen Brait Modelador jefe
Chad King Grafista sénior
Paul Presley Grafista
Laura Zimmermann Grafista

DISEÑOS CONCEPTUALES

Jorge Lacera Diseñador conceptual jefe
Mauricio Tejerina Diseñador conceptual
Robb Waters Diseñador conceptual

DISEÑO DE PERSONAJES

Gavin Goulden Diseñador jefe de personajes
Adam Bolton Diseñador de personajes

GUIÓN NARRATIVO Y EFECTOS

Stephen Alexander Grafista jefe de efectos
Jeremy Griffith Grafista de efectos
Kyle Williams Grafista de escenas narrativas

GRAFISMO DE ENTORNOS

James McNulty Jefe de grafismo de entornos
Steve Allen Creador principal de niveles
Charles Bradbury Creación de niveles
Frank DaPont Creación de niveles
Scott Duquette Grafista sénior de entornos
John Fuhrer Creación de niveles (asociado)
Dan Keating Creación de niveles

Murray Kraft Creación de niveles
Chad LaClair Creación de niveles
Brian McNett Creación de niveles
Mike Knight Creación sénior de niveles

GRAFISMO TÉCNICO

Spencer Luebbert Grafista técnico

EQUIPO DE DISEÑO

DISEÑO DE NIVELES

Forrest Dowling Diseñador jefe de niveles
Andres Elias Gonzalez Tahhan Diseñador jefe de combate
Elisabeth Beinke Diseñador de niveles
Shawn Elliott Diseñador de niveles
Paul Green Diseñador sénior de niveles
Patrick Haslow Diseñador de niveles
Amanda Jeffrey Diseñador de niveles
Steve Lee Diseñador de niveles
Albert Meranda Diseñador sénior de niveles
Jason Mojica Diseñador de niveles
Seth Rosen Diseñador asociado de niveles
Francois Roughol Diseñador sénior de niveles
James Selen Diseñador de niveles

DISEÑO DE SISTEMAS

Adrian Balanon Diseñador jefe de sistemas
Adnan Chatrivala Diseñador asociado de sistemas
Alexx Kay Diseñador asociado de sistemas
Sean Madigan Diseñador sénior de sistemas
Steve McNally Diseñador sénior de sistemas
Justin Sonnekalb Diseñador de sistemas

GUIÓN

Jordan Thomas Guionista sénior
Kristina Drzaic Coordinador narrativo y voz en off
Drew Holmes Guionista
Joe Fielder Guionista
Andrew Mitchell Coordinador adjunto de guión

EQUIPO DE PRODUCCIÓN

Elena Siegman Productor sénior-Marketing
Mike Szymyk Productor
James Edwards Productor asociado
Ashley Hoey Productor adjunto
Sophie Mackey Productor adjunto
Don Roy Productor asociado sénior
Sarah Rosa Productor asociado
Nicole Sandoval Productor asociado
Mike Soden Productor adjunto

EQUIPO DE PROGRAMACIÓN

Christopher Kline Director técnico

PROGRAMACIÓN DE JUEGO

John Abercrombie Jefe de programación de juego
Tim Austin Programación de juego
Matt Helbig Programación de juego
Erik Irland Programación de juego (sénior)
Dan Kaplan Programación de juego
Shane Mathews Programación de juego
Iskander Umarov Programación de IA
Nick Raines Programación de IA
Arun Rao Programación de IA
Dan Scholten Programación de juego
Dustin Vertrees Programación de animaciones

PROGRAMACIÓN TÉCNICA

Steve Ellmore Ingeniero técnico jefe
Dan Amato Programación técnica
Steve Anichini Programación principal de gráficos
Jamie Culpon Programación técnica
Michael Kraack Programación técnica
Jeremy Lerner Programación técnica
Doug Marien Programación principal de servidor
Kristofel Munson Programación técnica (sénior)
Ian Pilipski Programación técnica (sénior)

EQUIPO DE SONIDO

Scott Haraldsen Jefe de sonido
Pat Balthrop Director de sonido
Jim Bonney Director musical
Dan Costello Guión de voz en off
Chris Duffey Guión de voz en off
Jonathan Grover Diseñador de sonido técnico asociado
Dan Johnson Guión de voz en off
Katie Lafaw Guión de voz en off
Jonathan Rubinger Adjunto de localización y voz en off
Jeff Seamster Diseño de sonido sénior

EQUIPO DE INTERFAZ DE USUARIO

Kate Baxter Programación de IU
Joshua M. Davis Diseño de experiencia de usuario
David Fox Programación de IU
Michael Swiderek Gráficos de IU

CONTROL DE CALIDAD

Robert Tzong Coordinador del control de calidad
Amanda Cosmos Jefe del control de calidad
Todd Raffray Jefe del control de calidad
Tara Voelker Jefe del control de calidad
Christopher Alberto Técnico sénior de pruebas de control de calidad
Jim Beals Técnico sénior de pruebas de control de calidad
Bill Fryer Técnico sénior de pruebas de control de calidad

TÉCNICOS DE PRUEBAS DE CONTROL DE CALIDAD

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 Scoke
Alex Teebagay
Jason Tocci
Nicholas Troy
Greg Vargas
Matt Wetzel
Husam Al-Ziab

MARKETING

Eric Barker Director de marketing interactivo
Zoe Brookes Diseño gráfico
Bill Gardner Especialista en experiencia de usuario
Ratana Huot Promoción online del juego
Jesse Kearns Coordinador de marca asociado
Dylan Schmidt Becario de marketing
Keith Shetler Especialista
Michelle Sinclair Consultor de experiencia de usuario

OPERACIONES DEL ESTUDIO

Tracy Ryan Gerente de recursos humanos
Alexis Yilmaz Coordinador de recursos humanos
Shane Smith Director informático
Traver Chapin Administrador asociado de sistemas
Ray Holbrook Administración de sistemas
Rob King Ingeniería de sistemas
Matthew Krawczyk Desarrollo web
Jonathan LoPorto Coordinación de operaciones

Kayla Belmore Ayudante administrativo de Rod Fergusson
Aisha Coston Ayudante administrativo
Ashlee Flagg Ayudante ejecutivo de Ken Levine
Tim Sivret Coordinación de instalaciones

REPARTO DE PERSONAJES

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

CONJUNTO DE VOCES

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 Kimmet
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

MOCAP ADICIONAL DE INTERPRETACIÓN Y ACCIÓN

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 Osiander
Sari Sabella
Dennis Ruel
Andy Strong
Aaron Teixeira
Anthony Tomina
Paulette Trinh
Mike Wang
Bryce Wang
Cais Wang
Neely Wang
Brad Whelan
Maria Zamaniego

2K AUSTRALIA

EQUIPO DE GRAFISTAS

Lorne Brooks Jefe de animación
Christian Martinez Jefe de arquitectura de niveles
Jamie O'Toole Jefe de grafismo
Chris Chaproniere Diseñador conceptual
Mark Comedoy Animador sénior
Stefan Doetschel Diseñador sénior de niveles
Brendan George Grafista sénior de personajes
Darren Hutton Grafista de entornos
James Sharpe Grafista sénior de efectos
Cory Spooner Grafista técnico

EQUIPO DE DISEÑO

Jonathan Pelling Director creativo
Geoff Field Diseñador jefe de niveles
Chris Garnier Diseñador sénior de niveles
Andrew 'Ant' Orman Diseñador sénior
Eryn Shuley Diseñador sénior

EQUIPO DE PROGRAMACIÓN

Adam Boyle Director técnico
Adam Bryant Programador sénior del motor
Weicheng Fang Programador sénior del motor
Chris Fowler Programador sénior de juego
Paul Geerts Programador sénior de gráficos
Sam Lee Programación de servidor
Michelle McPartland Programador de IA
Neil Richardson Programador del motor

EQUIPO DE PRODUCCIÓN

Joel Eschler Productor asociado

EQUIPO DE SONIDO

Justin Mullins Jefe de diseño de sonido
Des Shore Diseño de sonido

EQUIPO DE INTERFAZ DE USUARIO

John-Paul Jones Grafista sénior de IU

OPERACIONES DEL ESTUDIO

Anthony Lawrence Director general del estudio
Gareth Walters Coordinador de sistemas ITC
Callan O'Donohoe Administrador de sistemas
Clarrissa Jamali Coordinador empresarial

CONTROL DE CALIDAD

Steve Wenham Coordinador de control de calidad
Andrew Downing Pruebas de control de calidad

DESARROLLO ADICIONAL

ANIMACIÓN ADICIONAL

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

GRAFISMO ADICIONAL

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

ANIMACIÓN TÉCNICA ADICIONAL

Lauren Dominique
Emily Fietz
Brian Pai

DISEÑO ADICIONAL

Robert Hallwood
Chris Rhinehart
Ted Halsted
Robert Howard

EFFECTOS ADICIONALES

Noa Kapuni-Barlow
Joe Olson
Lindsay Ruiz
John Scrapper

CREACIÓN DE NIVELES ADICIONAL

Tuan Tran

MODELOS ADICIONALES

Jeremy Brown
Tristan Kernagis
Bridget McCarthy
Hung Nguyen

Randy Redtzke
Trystan Snodgrass
Joshua Stubbles
Ash Welch

GUIÓN NARRATIVO ADICIONAL

Jeremy Baldwin

PRODUCCIÓN EJECUTIVA ADICIONAL

Timothy Gerritsen

PRODUCCIÓN ADICIONAL

Jennie Morse
Kyle Allard
Rich Pelletier

PROGRAMACIÓN ADICIONAL

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
Matthi Nagarajan
John Plou
Giovanni Pasteris
Dan Roberts
Jason Richarson
Brian Rouleau
Daniel Selnick
Joseph Simons
Ryan Smith
Mark Wesley
Mike Winfield
Darryl Wisner
Rowan Wyborn

SONIDO ADICIONAL

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

IU ADICIONAL

Mary Yovina
Ben Driehuis

GUIÓN ADICIONAL

Kristina Drzaic
Rhianna Pratchett

2K GAMES

Christoph Hartmann Presidente
David Ismaier Director de operaciones
Greg Gobbi VPS, Desarrollo de productos
John Chowanec VP, Desarrollo de productos
Josh Atkins VP, Desarrollo creativo
Kate Kellogg VP, Operaciones del estudio
Naty Hoffman VP, Tecnología
Melissa Miller Productor ejecutivo
Nico Bihary Productor sénior
Michael Kelly Productor asociado
Shawn Watson Productor asociado
Ben Holschuh Ayudante de producción
Anton Maslennikov Ayudante de producción

ASISTENCIA ADICIONAL DE PRODUCCIÓN

Lulu LaMer Productor sénior
Jack Scalici Director de producción creativa
Chad Rocco Director de producción creativa
Josh Orellana Gerente de producción creativa
Kaitlin Bleier Coordinador de producción creativa
William Gale Ayudante creativo de producción
David Washburn Supervisor de Motion Capture
Steve Park Coordinador de Motion Capture
Anthony Tominia Jefe de integración de Motion Capture
Jose Gutierrez Especialista sénior de Motion Capture
Gil Espanto Especialista de Motion Capture
Jen Antonio Especialista de Motion Capture
Nick Bishop Técnico de sistemas de Motion Capture
Jacob Hawley Director de tecnología
David Sullivan Arquitecto sénior
Louis Ewens Arquitecto de sistemas online
Dale Russell Ingeniero de red
Adam Lupinacci Ingeniero online
Ben Kvalo Coordinador de operaciones PD

MARKETING

Sarah Anderson Vicepresidente sénior, Marketing
Matt Gorman Vicepresidente, Marketing
Matthias Wehner Vicepresidente, Marketing internacional
Nik Karlsson Coordinador de marca para Norteamérica
Phil McDaniel Coordinador asociado del proyecto
Ryan Jones Director de relaciones públicas, Norteamérica
Brian Roundy Coordinador de relaciones públicas
Jennifer Heinser Coordinador de relaciones públicas
Jackie Truong Director, Producción de marketing
Ham Nguyen Ayudante de producción de marketing
Lesley Zinn Abarcas Director artístico, Marketing
Christopher Maas Diseñador gráfico sénior
Gabe Abarcas Director web
Keith Echevarria Diseñador web
Tom Bass Director de redes sociales
y relaciones con el consumidor
David Eggers Community Manager
Jeff Spoonhower Montador de video
Kenny Crosbie Montador de video
Doug Tyler Montador asociado de video
Michael Howard Montador asociado de video
Renee Ward Coordinador de marketing del proyecto
Peter Welch VP, Asuntos legales
Dorian Rehfield Director de operaciones
Mike Salmon Director de investigación y planificación
Xenia Mul Especialista de operaciones/licencias
Richelle Ragsdell Director de asociaciones,
promociones y licencias
Dawn Burnell Director de marketing, Relaciones con
los socios
Josh Viloria Coordinador adjunto, Relaciones con los
socios
Ilana Budanitsky Director de marketing sénior del canal
Marc McCurdy Ayudante de marketing del canal
Jordan Limor Coordinador de pruebas de usuario
Samantha Reinert Ayudante de pruebas de usuario

CONTROL DE CALIDAD DE 2K

Alex Plachowski Vicepresidente de control de calidad
Grant Bryson Coordinador de pruebas de control de
calidad (proyectos)
Alexis McMullen Coordinador de pruebas de control de
calidad (equipo de apoyo)
Doug Rothman Coordinador de pruebas de control de
calidad (equipo de apoyo)
Casey Coleman Jefe de pruebas

JEFES DE PRUEBAS (EQUIPO DE APOYO)

Nathan Bell
Scott Sanford
Will Stanley

TÉCNICOS SÉNIOR DE PRUEBAS

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

EQUIPO DE CONTROL DE CALIDAD

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 Omerigbo
Dustin Redmon
Eric Ferbrache
Erin Sears
Evan Lacey
Evan Lobenstein
Francisco Ludena
Helmo Cardenas
Irma Ward
James Elrick

Jared Shipp
 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

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

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

2K INTERNATIONAL

Neil Ralley Director general
Sian Evans Director de marketing internacional
Warner Guinée Coordinador sénior internacional del proyecto
Markus Wilding Director sénior de relaciones públicas, internacional
Sam Woodward Coordinador adjunto de relaciones públicas internacionales
Megan Rex Ejecutivo adjunto de relaciones públicas internacionales
Martin Moore Coordinador de marketing digital internacional

DESARROLLO DE PRODUCTOS DE 2K INTERNATIONAL

Sajjad Majid Productor internacional
Scott Morrow Producción internacional
Nathalie Mathews Coordinación de localización
Arsenio Formoso Coordinación adjunto de localización

EQUIPOS EXTERNOS DE LOCALIZACIÓN

Around the Word
Synthesis Iberia
Synthesis International srl
Coda Entertainment GmbH

Recursos y apoyo de localización proporcionados por
XLOC Inc.
Producción localizada de sonido proporcionada por
Liquid Violet.

CONTROL DE CALIDAD DE 2K INTERNATIONAL

José Miñana Supervisor de control de calidad de localización
Wayne Boyce Ingeniero de master
Alan Vincent Técnico de master
Oscar Pereira Jefe de proyecto de control de calidad de localización

JEFES DE CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN

Karim Cherif
Luigi Di Domenico

TÉCNICOS SENIOR DE CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN

Florian Genthon
Fabrizio Mariani
Jose Olivares
Elmar Schubert

TÉCNICOS DE CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN

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

EQUIPO DE DISEÑO

James Crocker
Tom Baker

EQUIPO DE 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

OPERACIONES INTERNACIONALES DE TAKE-TWO

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

2K ASIA

Karen Teo Director de marketing de Asia
Diana Tan Coordinador de marketing de Asia
Yosuke Yano Coordinador de localización
Yasutaka Arita Ayudante de localización
Chris Jennings Coordinador de proyecto para Asia

OPERACIONES EN ASIA DE TAKE-TWO

Eileen Chong
Veronica Khuan
Chermine Tan
Fumiko Okura

DESARROLLO EMPRESARIAL EN ASIA DE TAKE-TWO

Julian Corbett
Andrew Donovan
Ellen Hsu
Henry Park
Satoshi Kashiwazaki

CONTROL DE CALIDAD DE 2K EN CHINA

Zhang Xi Kun Coordinador de control de calidad
Steve Manners Supervisor de control de calidad

JEFES DE PROYECTO DE CONTROL DE CALIDAD DE LA LOCALIZACIÓN

Chu Jin Dan
Zhu Jian
Shen Wei
Li Sheng Qiang

EQUIPO DE CONTROL DE CALIDAD

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

ASISTENCIA TÉCNICA Y PREPARACIÓN DE MASTERS

Zhao Hong Wei
Zhang Qing He

For Help & Support please visit: **eu.playstation.com** or refer to the telephone list below.

Australia	1300 365 911 Calls charged at local rate	Nederlands	0495 574 817 Interlokale kosten
Belgique/België/Belgien	011 516 406 Tarif appel local/Lokale kosten	New Zealand	09 415 2447 National Rate 0900 97669 Call cost \$1.50 (+ GST) per minute
Česká republika	0225341407	Norge	820 68 322 Pris: 6,50:-/min, support@no.playstation.com Måndag – Torsdag 10.00 – 18.00, Fredag 10.00 – 17.30
Danmark	90 13 70 13 Pris: 6-/minut, support@dk.playstation.com Mandag – Torsdag 10.00 – 18.00, Fredag 10.00 – 17.30	Österreich	0820 44 45 40 0,116 Euro/Minute
Deutschland	01805 766 977 0,14 Euro/Minute	Portugal	707 23 23 10 Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico
España	902 102 102 Tarifa nacional	Россия	+ 7 (495) 981-2372
Ελλάδα	801 11 92000	Suisse/Schweiz/Svizzera	0848 84 00 85 Tarif appel national/Nationaler Tarif/Tariffa Nazionale
France	0820 31 32 33 prix d'un appel local – ouvert du lundi au samedi	Suomi	0600 411 911 0.79 Euro/min + pvm fi-hotline@nordiskfilm.com maanantai – perjantai 12–18
ישראל – ישפאר מוצרי צריכה	09-9560957 פקס 09-9711710 טלפון תמיכה או בקרו באתר www.isfar.co.il	Sverige	0900-20 33 075 Pris 7,50:- min, support@se.playstation.com Måndag – Torsdag 10.00 – 18.00, Fredag 10.00 – 17.30
Ireland	0818 365065 All calls charged at national rate	UK	0844 736 0595 National rate
Italia	199 116 266 Lun/Ven 8:00 – 18:30 e Sab 8:00 – 13:00: 11,88 centesimi di euro + IVA al minuto Festivi: 4,75 centesimi di euro + IVA al minuto Telefoni cellulari secondo il piano tariffario prescelto		
Malta	234 36 000 Local rate		

If your local telephone number is not shown, please visit **eu.playstation.com** for contact details.



Si aparece alguno de estos símbolos en cualquiera de nuestros productos eléctricos, en la batería o en su embalaje, indica que en Europa el producto eléctrico o la batería no deben desecharse del mismo modo que los residuos domésticos. Para garantizar un tratamiento correcto a la hora de deshacerse del producto y la batería, deséchelos de acuerdo con las leyes locales aplicables o los requisitos de eliminación de baterías, y equipos eléctricos y electrónicos. De este modo, ayudará a conservar los recursos naturales y a mejorar los estándares de protección medioambiental en el tratamiento y eliminación de residuos eléctricos.



Este símbolo puede utilizarse en pilas junto con con otros símbolos químicos adicionales. Los símbolos químicos del mercurio (Hg) o del plomo (Pb) aparecerán si la pila contiene más del 0,0005% de mercurio o más del 0,004% de plomo.



¡Adéntrate en el mundo de BioShock Infinite y la fabulosa metrópolis flotante de Columbia!

Esta edición de lujo en cartóné cuenta con los diseños de producción y las ilustraciones de desarrollo de diversos personajes principales: Elizabeth, Booker y Songbird, así como varios capítulos en los que se explica la evolución de los Pesos pesados, del pueblo de Columbia, del aerocarril, de los Vox Populi, de los vigorizadores, de los dirigibles y mucho más.

Este volumen también cuenta con una introducción del director creativo Ken Levine.



DISPONIBLE EN TIENDAS DE CÓMICS Y LIBRERÍAS SELECTAS.
Para más información o para reservarlo directamente, visita DarkHorse.com

BLES-01705

"B", "PlayStation", "△ ○ × □" and "DUALSHOCK" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"Blu-ray Disc™" and "Blu-ray™" are trademarks of the Blu-ray Disc Association. All rights reserved.

5026555408721