

 XBOX 360



⚠ WAARSCHUWING Lees de instructies van de Xbox 360®-console, de handleiding van de Kinect®-sensor en de handleidingen van overige accessoires voor belangrijke informatie in verband met veiligheid en gezondheid voordat je deze game gaat spelen. www.xbox.com/support.

Belangrijke gezondheidswaarschuwing: lichtgevoelige aanvallen

Bij een zeer klein percentage personen kan een aanval optreden wanneer zij worden blootgesteld aan bepaalde visuele beelden, waaronder lichtflitsen of bepaalde patronen die in videogames kunnen voorkomen. Ook bij mensen die geen ziektegeschiedenis hebben van dergelijke aandoeningen of van epilepsie kan een lichte aandoening optreden waardoor zij "lichtgevoelige epileptische aanvallen" ervaren bij het bekijken van videogames. Deze aanvallen kunnen gepaard gaan met een licht gevoel in het hoofd, verminderend gezichtsvermogen, zenuwtrekken in het gezicht of de ogen, trillen van armen of benen, desoriëntatie, verwarring, tijdelijk verlies van bewustzijn en bewusteloosheid of stuiptrekkingen waarvan verwondingen als gevolg van vallen of het in aanraking komen met nabije objecten het gevolg kunnen zijn. **Bij het ondervinden van een van deze symptomen, moet de game onmiddellijk worden gestopt en een arts worden geraadpleegd.** Ouders moeten letten op deze symptomen of hun kinderen ernaar vragen - deze aanvallen treden vaker op bij kinderen en tieners. Het risico kan worden verminderd door verder van het scherm af te gaan zitten; een kleiner scherm te gebruiken; in een goed verlichte kamer te spelen en niet te spelen indien slaperig of moe. Wanneer bij uzelf of een van uw familieleden een ziektegeschiedenis van epilepsie bestaat, dient voor het spelen een arts te worden geraadpleegd.

INHOUDSOPGAVE

Welkom in Columbia!.....	2
Besturing.....	2
Aan de slag.....	3
Niveaus.....	3
Scherminfo.....	4
Sky-Lines en de Sky-Hook.....	5
Elizabeth.....	6
Wapens.....	8
Vigors.....	10
Vijanden.....	12
Uitrusting en automaten.....	15
Voxophones en kinetoscopes.....	16
Credits.....	17
Beperkte garantie.....	24

DEWITT,
GEEF ONS
HET HEISJE
EN VEREFFEN
JE SCHULD!
DIT IS JE
LAATSTE
KANS!

WELKOM IN COLUMBIA!

"Columbia is niets anders dan een ark, in een andere tijd."

– Z.H. COMSTOCK, De Grote Profeet

Het jaar 1912. Je bent Booker DeWitt, een voormalige Pinkerton-detective met groeiende schulden, die daardoor nog een laatste opdracht moet aannemen. Je moet op reis naar de mysterieuze stad Columbia om een jonge vrouw te vinden en haar veilig terug te brengen naar New York.

AAN DE SLAG

Play Game (spel spelen) – Hier kun je kiezen voor New Game (nieuw spel starten), Continue (doorgaan vanaf een eerder opgeslagen controlepunt), of Load Chapter (hoofdstuk laden).

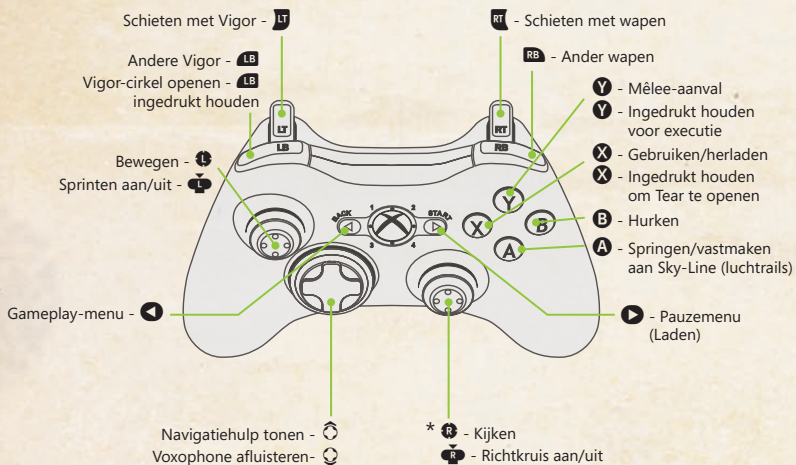
Options (opties) – Hier kun je het spel aanpassen zodat het bij jouw manier van spelen past. Er zijn talloze manieren om je ideale ervaring te creëren, dus neem zeker een kijkje.

Downloadable Content (downloadbare content) – Blader door nieuwe content om te kopen, downloaden en spelen.

Credits – Bekijk het team dat *BioShock Infinite* gemaakt heeft.

BESTURING

OPMERKING: Andere besturingsconfiguraties zijn beschikbaar via het optiemenu.



STANDAARDBESTURING OP DE SKY-LINE:

- L** - Versnellen/afremmen
- R** - Doel vastzetten
- B** - Achteruit
- A** - Aanvallen
- A** - Loslaten

* Je kunt de Vigor-cirkel bedienen met beide sticks.

Opmerking: Andere besturingsconfiguraties zijn beschikbaar via het optiemenu.

NIVEAUS

BioShock Infinite bevat vier verschillende niveaus. Je kunt op elk gewenst moment het niveau aanpassen in het optiemenu, maar het kan invloed hebben op je prestaties als je dit tijdens het spel doet.

Easy (makkelijk) – Als je nog niet veel ervaring hebt met FPS-games, dan kun je het best hier beginnen.

Normal (normaal) – Als je al wat ervaring hebt met FPS-games en de basisbeginselen kent, dan is dit het beste niveau voor jou.

Hard (moeilijk) – Als je al heel lang FPS-games speelt en genoeg ervaring hebt om een uitdaging aan te gaan, dan is het moeilijke niveau echt iets voor jou.

1999 – Niveau 1999 stelt je vaardigheden tot het uiterste op de proef en is alleen geschikt voor de allerbesten. (Dit niveau kun je ontgrendelen door de game uit te spelen of een geheime code te gebruiken.)

SCHERMINFO



1. GEZONDHEIDS-/SCHILDMETER – De rode balk geeft je huidige gezondheid weer. De gele balk geeft de huidige kracht van je schild weer. Opmerking: Je schildsterkte neemt weer toe als je een paar seconden geen schade hebt opgelopen. Je kunt je gezondheid herstellen met EHBO-doen, snacks en alcohol die je vindt.

2. GESELECTEERDE VIGOR – Het icoontje op de voorgrond geeft aan wat je huidige geselecteerde Vigor is en het icoontje op de achtergrond geeft aan welke andere Vigor je snel kunt kiezen. (Voor info over hoe je een van je beschikbare Vigors kunt kiezen, lees je de paragraaf over de Vigor-cirkel.)

3. ZOUTMETER – De blauwe meter geeft de hoeveelheid zout aan voor het gebruik van Vigor. Elke indicatie op de meter staat voor het gebruik van één Vigor.

4. GESELECTEERD WAPEN – Het icoontje op de voorgrond geeft aan wat je huidige geselecteerde wapen is en het icoontje op de achtergrond geeft aan welk wapen je snel kunt kiezen.

5. MUNITIEVOORRAAD – Het cijfer links geeft aan hoeveel schoten je kunt lossen voordat je moet herladen. Het cijfer rechts geeft aan hoeveel reserveschoten je nog hebt.

6. RICHTKRUIS – Dit dradenkruis laat zien waarop je je wapen of Vigor richt.

7. SCHADEMETER – Deze meter geeft de gezondheid van je vijand weer.

HUIDIG DOEL

Ben je vergeten wat je moet doen? Verfris je geheugen met één druk op de -knop.

Als je ooit verdwaald bent in Columbia, kun je de navigatiehulp gebruiken. Er wordt dan een pad getekend naar je huidige doel.

SKY-LINES

De Sky-Lines zijn luchtrails die oorspronkelijk zijn gebouwd voor vrachttransport in Columbia, maar de jeugd van de stad had al snel uitgevonden dat het ook gebruikt kan worden als levensgevaarlijk menselijk vervoermiddel. Toen de strijd tussen de facties in Columbia verhevigde, werd het vervoermiddel ook gebruikt om strijd te voeren.

Je kunt reizen via het uitgebreide stelsel van elkaar kruisende Sky-Lines om je vijanden te slim af te zijn. Op de Sky-Lines ben je moeilijker te raken en heb je betere toegang tot verschillende locaties.

Als je een Sky-Line gebruikt, kunnen vijanden moeilijker op je richten en kun jij beter richten met je richtkruis (ingedrukt houden).

SKY-HOOK



VASTGRIJPEN – Om vanaf de grond naar een Sky-Line te springen, richt je erop met je richtkruis als je zo dichtbij staat dat het icoontje van **A** verschijnt. Druk vervolgens op **A**.

VERSNELLEN/AFREMME – Gebruik **LB** om te versnellen/af te remmen.


ACHTERUIT – Druk op **B** om in tegenovergestelde richting te reizen.

ANDERE SKY-LINE VASTGRIJPEN – Om van de ene naar de andere Sky-Line te springen, richt je erop met je richtkruis als je zo dichtbij bent dat het icoontje van **A** verschijnt. Druk vervolgens op **A**.

WEER OP DE GROND SPRINGEN – Om de Sky-Line weer los te laten richt je met je richtkruis op de grond als je zo dichtbij bent dat het icoontje van **A** verschijnt.

Booker kan met de Sky-Hook niet alleen via Sky-Lines reizen, hij kan er ook de volgende aanvallen mee uitvoeren:

SKY-HOOK-MÊLEEAANVAL – Druk op **Y** als je op de grond staat.

SKY-HOOK-EXECUTIE – Hou **Y** ingedrukt als je op de grond staat en de gezondheid van een vijand laag genoeg is (doodshoofd  boven het hoofd).

SKY-LINE-AANVAL – Druk op **A** terwijl je aan de Sky-Line hangt om direct op de vijand te duiken.

SKY-LINE-BEUK – Druk op **A** terwijl je aan de Sky-Line hangt om je vijand van de Sky-Line te beuken.

ELIZABETH

Elizabeth zit al sinds ze een kind was opgesloten op Columbia's Monument Island. Elizabeth staat bij de inwoners van Columbia bekend als 'Het wonderkind' en 'Het Lam'. Ze is een van de grootste raadselen van de stad.

VOORRADEN VINDEN

Als je samen reist, zoekt Elizabeth naar spullen die je nodig hebt voor je missie. Er zijn vier verschillende soorten voorwerpen die ze voor je kan vinden: **geld**, **zout**, **munitie** en **EHBO-dozen**. Als ze iets heeft gevonden dat je nodig hebt, biedt ze aan om het naar je toe te gooien.

Druk op **X** als daarom gevraagd wordt, om het voorwerp te vangen.

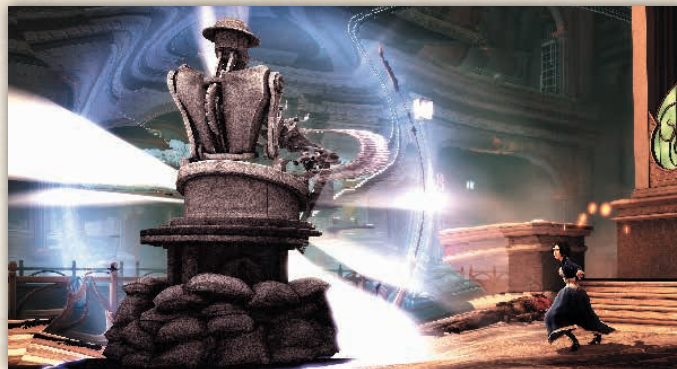
SLOTEN OPENEN



In de stad Columbia ligt er heel veel achter gesloten deuren te wachten tot het ontdekt wordt. Als je genoeg slotopeners bezit, kun je Elizabeth vragen om met haar vaardigheden deuren voor je te openen. Hiervoor richt je het richtkruis op de slot als je zo dichtbij staat dat het icoontje van **X** verschijnt. Druk vervolgens op **X**.

- Slotopeners kun je overal in Columbia vinden en in sommige Dollar Bill-verkoopautomaten.
- Voor verschillende sloten heb je verschillende aantallen slotopeners nodig.

TEARS OPENEN



Tears zijn interdimensionale gaten in tijd en ruimte. Elizabeth kan niet alleen Tears openen, ze kan er ook voorwerpen uithalen om je met je missie te helpen.

ER ZIJN DRIE SOORTEN TEARS IN DE GAME:

GRONDSTOFFEN – Grondstoftears bevatten voorwerpen met extra spullen die je nodig hebt. Het kan een ton vol sluipschuttersgeweren zijn, of medische hulpmiddelen, of een verkoopautomaat.

CONSTRUCTIE – Constructietears bevatten voorwerpen die de architectuur van een locatie veranderen. Het kan bijvoorbeeld een vrachthaak zijn waarmee je naar hoger gelegen plaatsen kunt ontsnappen, of een muur die je dekking geeft tijdens de strijd.


AANVAL – Aanvalstears leveren voorwerpen die voor je kunnen vechten. Dat kan bijvoorbeeld automatisch geschut zijn, of een teslatransformator die je vijanden elektrocutteert.

Elke soort Tear levert je een ander voordeel op. Je kunt maar één Tear tegelijk openen. Als je Elizabeth wilt vragen een Tearvoorwerp te pakken, richt je erop met je richtkruis als je zo dichtbij staat dat het icoontje van **X** verschijnt. Hou vervolgens **X** ingedrukt.


WAPENS

Gevechten in Columbia zijn altijd een uitdaging. Om te overleven moet je veel verschillende strategieën leren. Hier volgen een paar wapentips zodat je aan de slag kunt:

Het is belangrijk dat je weet wanneer je een snelle 'ren-en-schietactie' moet kiezen en wanneer je zorgvuldig je doelwit moet kiezen met een wapen met een richtkruis.

Als je een richtkruis wilt gebruiken druk je op  om rustiger te lopen. Gebruik nu het richtkruis van je wapen om beter te richten.

Je mag maar twee wapens tegelijk bij je hebben, dus kies verstandig. Zorg ervoor dat je de beste wapens bij je hebt voor het gevecht.

Om te wisselen tussen je twee beschikbare wapens, tik je kort op .

Je kunt munitie in de omgeving vinden, in kisten en op lichamen. Je kunt munitie ook kopen bij de Dollar Bill-verkoopautomaat.

Je kunt elk wapen vier keer upgraden. Je kunt deze upgrades kopen bij de Minuteman's Armory-verkoopautomaat.

JE KUNT DE VOLGENDE WAPENS VINDEN IN COLUMBIA:



BROADSIDER (pistool) – Hiermee kun je snel en nauwkeurig schieten.



TRIPLE R (machinegeweer) – Vuurt ongelooflijk snel, maar is minder nauwkeurig op grote afstand.



VOX TRIPLE R (repeteergeweer) – Richt meer schade aan dan de versie van de Founders, maar is minder nauwkeurig en heeft kleinere magazijnen en minder reservemunitie.



BIRD'S EYE (sluipschuttersgeweer) – Vuurt een enkele kogel af en is krachtig en nauwkeurig.



CHINA BROOM (shotgun) – Richt met elk schot veel schade aan, maar is alleen nauwkeurig op korte afstand.



VOX CHINA BROOM (hittegeweer) – Creëert een brandeffect, maar heeft een kleiner magazijn en minder reservemunitie dan de versie van de Founders.



BARNSTORMER (raketwerper) – Vuurt raketten af die exploderen zodra ze iets raken.



HUNTSMAN (karabijn) – Is bijzonder nauwkeurig dankzij zijn richtkruis.



VOX HUNTSMAN (salvogeweer) – Heeft een groter magazijn en richt meer schade aan dan de versie van de Founders, maar is minder nauwkeurig.



PADDYWHACKER (handkanon) – Ruilt snelheid en munitie in voor een immense stopkracht.



THE PIG (projectielwapen) – Werpt kleine, explosieve projectielen. Vuurt snel, maar richt minder schade aan dan de Barnstormer.



THE VOX PIG (hagelvuur) – Richt meer schade aan dan de versie van de Founders, maar heeft minder reservemunitie.



PEPPERMILL (gatling gun) – Een handaangedreven wapen dat een verwoestende, geconcentreerde vuurkracht heeft. Heeft tijd nodig om snelheid te maken en bevat geen richtkruis.

VIGORS

"Vigors maken het leven waard om te leven!"

– Fink MFG reclame



Vigors geven je het voordeel van verschillende aanvallen tijdens het gevecht:

- Vigors worden gevoed door zout, wat je kunt vinden in de omgeving, op kisten en op lichamen. Je kunt zout ook kopen bij de Dollar Bill-verkoopautomaat.
- Elke Vigor heeft twee schietmogelijkheden. Beide mogelijkheden komen op hun eigen manier van pas.
 - Kort tikken op **[L]** voor snelle schoten.
 - Hou **[L]** ingedrukt en laat los voor een krachtige schotvariatie.
- Probeer Vigors te combineren op doelwitten en op gevaarlijke dingen in de omgeving, zoals een waterpoel of een olieplas.
 - Met Undertow (onderstroom) kun je bijvoorbeeld vijanden in vallen en natuurlijke gevaren trekken.
- Neem even wat tijd om het slagveld te bekijken voordat je de strijd aangaat. Misschien kun je Vigor-vallen zetten voor je vijanden je opmerken.
- Je kunt met wapens schieten als je aan een Sky-Line of een vrachthaak hangt, maar je kunt niet tegelijkertijd Vigors gebruiken.
- Je kunt elke Vigor twee keer upgraden.
- Met upgrades verander je meer dan statistieken. Upgrades veranderen ook de manier waarop Vigors werken.
- Je kunt upgrades kopen bij de Veni! Vidi! Vigor!-verkoopautomaat.
- Om te wisselen tussen je twee beschikbare Vigors, tik je kort op **[RB]**.
- Om een Vigor die je hebt verkregen te selecteren, hou je **[LB]** ingedrukt om de Vigor-cirkel te laten verschijnen. Gebruik vervolgens **[D]** of **[F]** om de gewenste Vigor te markeren.

JE KUNT DE VOLGENDE VIGORS VINDEN IN COLUMBIA:

POSSESSION (BEZETENHEID)

KORT TIKKEN: Stuurt de waarneming van machines in de war (en na een upgrade ook de emoties van de inwoners van Columbia), zodat ze iedereen die jou bedreigt, zonder genade aanvallen.

INGEDRUKT HOUDEN: Creëert een val die door nabijheid geactiveerd wordt.



OPMERKING

- Als de bezetenheid is uitgewerkt, plegen bezeten mensen zelfmoord en worden bezeten bots weer vijandig.
- Als je Possession gebruikt op verkoopautomaten, gaan ze geld produceren.
- Je kunt Possession slechts op één menselijk wezen en één bot tegelijk gebruiken.

DEVIL'S KISS (DUIVELSKUS)

KORT TIKKEN: Gooi een brandend, explosief projectiel.

INGEDRUKT HOUDEN: Creëert een val die door nabijheid geactiveerd wordt.



MURDER OF CROWS (KRAAIENMOORD)

KORT TIKKEN: Overrompelt en beschadigt vijanden met een zwerm woeste vogels.

INGEDRUKT HOUDEN: Creëert een val die door nabijheid geactiveerd wordt.



BUCKING BRONCO (BOKKEND PAARD)

KORT TIKKEN: Creëert een schokgolf die vijanden de lucht in slingert.

INGEDRUKT HOUDEN: Creëert een val die door nabijheid geactiveerd wordt.



SHOCK JOCKEY (SCHOKPILOOT)

KORT TIKKEN: Geeft een golf elektriciteit af die je doelwit verdooft en elektrocutteert.

INGEDRUKT HOUDEN: Creëert een elektrische val die door nabijheid geactiveerd wordt.





UNDERTOW (ONDERSTROOM)

KORT TIKKEN: Creëert een waterstraal die vijanden met geweld van je wegduwt.

INGEDRUKT HOUDEN: Ruk vijanden naar je toe vanaf het slagveld met tentakels van water.



CHARGE (BESTORMING)

KORT TIKKEN: Slinger jezelf naar vijanden met een krachtige mëleeraanval.

INGEDRUKT HOUDEN: Bouwt de hoeveelheid schade van de mëleeraanval op. (Hoe langer je vasthoudt, hoe meer kracht de inslag heeft).



RETURN TO SENDER (RETOUR AFZENDER)

KORT TIKKEN: Creëert een speciaal beschermend schild.

INGEDRUKT HOUDEN: Creëert een schild dat schade absorbeert en vervolgens een kleefmijn afvuurt. (Hoe meer schade eerst geabsorbeerd wordt, hoe meer schade wordt toegebracht aan vijanden.)

VIJANDEN

Je vijanden in Columbia gebruiken allerlei wapens, Vigors en speciale aanvallen om Booker te slim af te zijn.

Vijanden zijn mogelijk onkwetsbaar voor bepaalde aanvallen en juist zeer kwetsbaar voor andere. Experimenteer met elk wapen en elke Vigor om te ontdekken wat het best werkt tegen elke vijand.

Sommige vijanden zijn bijzonder kwetsbaar op bepaalde plekken op hun lichaam. Schiet bijvoorbeeld op de radertjes op de rug van de Motorized Patriot, op het met glas omgeven hart van de Handyman of op de voorraadtank op de rug van de Fireman.

DIT KUN JE ALLEMAAL TEGENKOMEN:

STANDAARDVIJANDEN

Zelfs aan een gemiddelde vijand in Columbia kun je een zware dobber hebben.

DE FOUNDERS – Gewapende volgelingen van vader Comstock variëren van burgers en bewakers tot politieagenten en de elitetroepen van de vliegende brigade. Ze maken gebruik van allerlei wapens, van knuppels tot sluipschuttergeweren.



VOX POPULI – De rebellenfactie van Columbia is makkelijk te herkennen aan hun opvallende rode gezichtsverf en rode kleding. Ze zijn niet alleen uitgerust met de standaard beschikbare wapens, maar dragen ook brute varianten bij zich van het Triple R-machinegeweer, de China Broom-shotgun en de Huntsman-karabijn.



ZWARE TROEPEN



Als een van deze machtige tegenstanders op het strijdtonel verschijnt, wordt het gevecht een stuk lastiger.

THE BEAST – Deze zwaarbepantserde vijand is gewapend met het gevaarlijke projectielwapen dat bekendstaat als The Pig en dat explosieven van een afstand werpt. De Vox-variant van the Beast ziet er anders uit en is gewapend met een Vox Pig (oftewel hagelvuur).

THE HANDYMAN – Ooit was de Handyman een gewoon mens, met een door kanker verwoest lichaam. In Columbia werd zijn aangetaste vlees weggestroopt en lichaamsdelen vervangen door mechanische verbeteringen. De Handyman is sterker, beter, sneller... hij is het toppunt van Columbiaanse vindingrijkheid.

DE HANDYMAN HEEFT VELE VAARDIGHEDEN.

HIJ KAN:

- Tot ongelooflijke snelheden accelereren in slechts een ogenblik.
- Tegen de zijkant van gebouwen omhoog springen.
- Ongelukkige burgers (zowel levende als dode) oppakken en wegslijten.
- Bliksemschichten gooien die de speler van een vrachthaak af kunnen beuken.
- De Sky-Line onder stroom zetten om de speler eraf te dwingen.
- Eenieder die niet oplet, tot moes slaan.
- Er zijn ook andere varianten van de Handyman, maar zij verschillen alleen in uiterlijk.



MOTORIZED PATRIOT – De Motorized Patriot is een

krachtige, maar langzame robot die de angstaanjagende gatling gun de Peppermill hanteert. Als hij geen dood en verderf zaait, kun je hem aantreffen terwijl hij marktbezoekers vermaakt met opgenomen Columbiaanse verzen. Er zijn meerdere varianten van de Motorized Patriot, maar zij verschillen alleen in uiterlijk.

ZEALOT OF THE LADY – Deze gebroken, voormalige volgelingen van de heilige Lady Comstock dragen een doodskest op hun rug als boetedoening omdat zij haar dood niet konden voorkomen. Ze gebruiken niet alleen de Vigor Murder of Crows als aanval, maar kunnen zich ook veranderen in een zwerm vogels om niet geraakt te worden als ze zich verplaatsen. Er bestaan ook andere varianten van de Zealot of The Lady in Columbia, maar ze verschillen alleen in uiterlijk.

FIREMAN – De Fireman zit gevangen in een ijzeren maagd-achtig pak dat hem verbrandt als boetedoening voor misdaden. Hij gebruikt de gloeiende Devil's Kiss-aanval op de speler. Als de Fireman bijna dood is, rent hij naar de speler en explodeert hij. Er zijn Founders- en Vox-varianten van de Fireman, maar zij verschillen alleen in uiterlijk.

BOYS OF SILENCE – De Boys of Silence zijn blind sinds hun jeugd en zitten weggestopt achter ijzeren maskers. Ze zijn extreem gevoelig voor geluid en krijzen keihard om hulp bij versterking.

STANDAARD BEVEILIGINGSBOTS

Hoewel deze beveiligingsbots niet zo angstaanjagend zijn als de Motorized Patriot, kunnen ze toch een al moeilijk gevecht nog zwaarder maken.

GEWEERBOT – Deze vaste beveiligingsbot is gewapend met het Triple R-machegeweer.

RAKETBOT – Deze vaste beveiligingsbot is gewapend met de Barnstormer-raketwerper.



MOSQUITO – Deze vliegende beveiligingsbot blijft in de lucht door een ballon en propeller en is gewapend met het Triple R-machegeweer.


UITRUSTING

Uitrusting is een belangrijk onderdeel van het personaliseren van personages en de ontwikkeling ervan in *BioShock Infinite*. Het verwijst naar speciale kledingstukken die je kunt vinden en toepassen. Ze vergroten je vaardigheden of geven je nieuwe mogelijkheden.

Uitrusting zit in geschenkdoozen die je overal in Columbia kunt vinden, op belangrijke locaties of bij sterke vijanden die je hebt gedood.

Er zijn 4 verschillende soorten uitrusting: **hoeden**, **shirts**, **broeken** en **schoenen**. Er past maar één stuk uitrusting op elke lege plaats.

Als je uitrusting vindt, kun je het in je inventaris plaatsen, vergelijken met de uitrusting die je al hebt, of uitrusting vervangen.

Om verschillende uitrustingsonderdelen te bekijken en te gebruiken, navigeer je met  door het uitrustingsmenu.



VERKOOPAUTOMATEN


Er zijn drie soorten verkoopautomaten waar je de nodige upgrades en grondstoffen kunt kopen om je missie te voltooien.

DOLLAR BILL – Basisspullen zoals munitie, EHBO-dozen en flesjes zout.

VENI! VIDI! VIGOR! – Upgrades die Vigors nog krachtiger maken.

MINUTEMAN'S ARMORY – Upgrades die je wapens andere vermogens geven.



Je kunt spullen kopen met Silver Eagles, de Columbiaanse valuta. Je vindt ze op lichamen, in kisten en open en bloot in de stad.

Druk op  om kisten en lichamen te doorzoeken op munten of geldbuidels.



VOXOPHONES

Voxophones zijn persoonlijke opnameapparaten die je overal in de stad Columbia kunt vinden. Deze audiodagboeken geven je meer inzicht in de gebeurtenissen in Columbia's verleden, zodat je haar vele geheimen kunt ontrafelen.

Je kunt Voxophones als je ze vindt meteen afspelen of later. Hiervoor gebruik je  of ga je in het spel naar het -menu.



KINETOSCOPES

Deze jukebox-achtige apparaten vertonen korte filmpjes over het dagelijks leven in Columbia, het laatste nieuws, belangrijke momenten uit de geschiedenis van de stad en nog veel meer. Kijk en leer ervan.

IRRATIONAL GAMES

Ken Levine Hoofdschrijver en creatief directeur
Rod Fergusson Uitvoerend onderdirecteur van ontwikkeling
Leonie Manshanden Onderdirecteur studio-relaties
Adrian Murphy Senior producent project

VORMGEVINGSTEAM

Scott Sinclair Artdirector
Shawn Robertson Hoofd animatie

ANIMATIE

Grant Chang Hoofd animaties
Matt Boehm Animaties
Jim Christopher Animaties
Jon Mangagil Animaties
Pete Paquette Animaties
Shamil Rasizade Animaties

TECHNISCHE ANIMATIES

Jeremy Carson Hoofd technische animaties
Ian Davis Rigger/Technische animaties
Gwen Frey Senior technisch vormgever animaties

ASSETMODELLERING

Calen Brait Hoofd modellering
Chad King Senior vormgever
Paul Presley Vormgever
Laura Zimmermann Vormgever

CONCEPTVORMGEVING

Jorge Lacera Hoofd conceptuele vormgeving
Mauricio Tejerina Conceptvormgeving
Robb Waters Conceptvormgeving

VORMGEVING PERSONAGES

Gavin Goulden Hoofd vormgeving personages
Adam Bolton Vormgeving personages

EFFECTEN EN SCRIPT

Stephen Alexander Hoofd vormgeving effecten
Jeremy Griffith Vormgeving effecten
Kyle Williams Vormgever verhaalscènes

VORMGEVING OMGEVINGEN

Jamie McNulty Hoofd vormgeving omgevingen
Steve Allen Hoofd levelbouw
Charles Bradbury Levelbouwer
Frank DaPonte Levelbouwer
Scott Duquette Senior vormgeving omgevingen
John Fuhrer Assistent-levelbouwer
Dan Keating Levelbouwer
Murray Kraft Levelbouwer
Chad LaClair Levelbouwer
Brian McNett Levelbouwer
Mike Knight Senior levelbouwer

TECHNISCHE VORMGEVING

Spencer Luebbert Technisch vormgever

ONTWERPTEAM

LEVELONTWERP

Forrest Dowling Hoofd levelontwerp
Andres Elias Gonzalez Tahhan Hoofd ontwerper gevechten
Elisabeth Beinke Levelontwerper
Shawn Elliott Levelontwerper
Paul Green Senior levelontwerper
Patrick Haslow Levelontwerper
Amanda Jeffrey Levelontwerper
Steve Lee Levelontwerper
Albert Meranda Senior levelontwerper
Jason Mojica Levelontwerper
Seth Rosen Assistent-levelontwerp
Francois Roughol Senior levelontwerper
James Selen Levelontwerper

SYSTEEMONTWERP

Adrian Balanon Hoofd systeemontwerper
Adnan Chatriwala Ondersteunend systeemontwerper
Alexx Kay Ondersteunend systeemontwerper
Sean Madigan Senior systeemontwerper
Steve McNally Senior systeemontwerper
Justin Sonnekalb systeemontwerper

SCRIPT

Jordan Thomas Senior schrijver
Kristina Drzaic Coördinator verhaal en voiceover
Drew Holmes Schrijver
Joe Fielder Schrijver
Andrew Mitchell Assistent-scriptcoördinator

PRODUCTIETEAM

Elena Siegman Senior producent-marketing
Mike Syrnnyk Producent
James Edwards Coproducent
Ashley Hoey Productieassistent
Sophie Mackey Productieassistent
Don Roy Senior coproducent
Sarah Rosa Coproducent
Nicole Sandoval Coproducent
Mike Soden Coproducent

PROGRAMMEERTEAM

Christopher Kline Technisch directeur

GAMEPLAYPROGRAMMERING

John Abercrombie Hoofd gameplayprogrammering
Tim Austin Gameplayprogrammering
Matt Helbig Gameplayprogrammering
Erik Irland Senior programmeur gameplay
Dan Kaplan Gameplayprogrammering
Shane Mathews Gameplayprogrammering
Iskander Umarov AI-programmering
Nick Raines AI-programmering
Arun Rao AI-programmering
Dan Scholten Gameplayprogrammering
Dustin Vertrees Animatieprogrammering

TECHNISCHE PROGRAMMERING

Steve Ellmore Hoofd techniek
Dan Amato Technische programmering
Steve Anichini Hoofd programmering graphics
Jamie Culpon Technische programmering
Michael Kraack Technische programmering
Jeremy Lerner Technische programmering
Doug Marien Hoofd backend programmering
Kristofel Munson Senior technische programmering
Ian Pilipski Senior technische programmering

GELUIDSTEAM

Scott Haraldsen Leiding audio
Pat Balthrop Geluidsregie
Jim Bonney Muziekregie
Dan Costello Scriptschrijver stemmen
Chris Duffey Scriptschrijver stemmen
Jonathan Grover Ondersteunend technisch geluidsontwerper
Dan Johnson Scriptschrijver stemmen
Katie Lafaw Scriptschrijver stemmen
Jonathan Rubinger Assistent stemmen en lokaliserend
Jeff Seamster Senior geluidsontwerper

TEAM GEBRUIKERSINTERFACE

Kate Baxter Programmering gebruikersinterface
Joshua M. Davis Ontwerper gebruikerservaring
David Fox Programmering gebruikersinterface
Michael Swiderek Vormgeving gebruikersinterface

KWALITEITSBEWAKING

Robert Tzong Manager kwaliteitsbewaking
Amanda Cosmos Hoofd kwaliteitsbewaking
Todd Raffray Hoofd kwaliteitsbewaking
Tara Voelker Hoofd kwaliteitsbewaking
Christopher Alberto Senior tester kwaliteitsbewaking
Jim Beals Senior tester kwaliteitsbewaking
Bill Fryer Senior tester kwaliteitsbewaking

TESTERS KWALITEITSBEWAKING

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 Skocel
Alex Teebagy
Jason Tocci
Nicholas Troy
Greg Vargas
Matt Wetzel
Husam Al-Ziab

MARKETING

Eric Barker Marketingmanager interactief
Zoe Brookes Grafisch ontwerper
Bill Gardner Specialist gebruikerservaring
Ratana Huot Online game predikant
Jesse Kearns Assistent-merkmanager
Dylan Schmidt Marketingstagiaire
Keith Shetler Multimedia-specialist
Michelle Sinclair Advies gebruikerservaring

STUDIOWERKZAAMHEDEN

Tracy Ryan Manager personeelsbeleid
Alexis Yilmaz Coördinator personeelsbeleid
Shane Smith Directeur IT
Trevor Chapin Ondersteunend systeembeheerder
Ray Holbrook Systeembeheerder
Rob King Systeemtechniek
Matthew Krawczyk Webontwerper
Jonathan LoPorto Uitvoerend manager
Kayla Belmore Administratief assistent voor Rod Fergusson
Aisha Coston Administratief assistent
Ashlee Flagg Uitvoerend assistent voor Ken Levine
Tim Sivret Coördinator faciliteiten

ACTEURS

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

STEMACTEURS

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 Kimmel
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

AANVULLENDE MOCAP-ACTEERPRESTATIES EN -STUNTS

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 AUSTRALIË

VORMGEVINGSTEAM

Lorne Brooks Hoofd animatie
Christian Martinez Hoofd levelarchitect
Jamie O'Toole Hoofd vormgeving
Chris Chaproniere Vormgeving concepten
Mark Comedoy Senior vormgever animaties
Stefan Doetschel Senior levelarchitect
Brendan George Senior personageontwerper
Darren Hutton Omgevingsontwerper
James Sharpe Senior vormgever effecten
Cory Spooner Technische vormgeving

ONTWERPTEAM

Jonathan Pelling Creatief directeur
Geoff Field Hoofd levelontwerper
Chris Garnier Senior levelontwerper
Andrew 'Ant' Orman Senior ontwerper
Eryn Shuley Senior ontwerper

PROGRAMMEERTEAM

Adam Boyle Technisch directeur
Adam Bryant Senior engine-programmering
Weicheng Fang Senior engine-programmering
Chris Fowler Senior gameplay-programmering
Paul Geerts Senior programmeur graphics
Sam Lee Backend-programmeur
Michelle McPartland AI-programmering
Neil Richardson Engine-programmering

PRODUCTIETEAM

Joel Eschler Coproducent

GELUIDSTEAM

Justin Mullins Hoofd audio-ontwerper
Des Shore Audio-ontwerper

GEBRUIKERSINTERFACETEAM

John-Paul Jones Senior vormgever gebruikersinterface

STUDIOWERKZAAMHEDEN

Anthony Lawrence Algemeen directeur studio
Gareth Walters Manager ITC-systemen
Callan O' Donohoe Systeembeheerder
Clarrissa Jamali Businessmanager

KWALITEITSBEWAKING

Steve Wenham Coördinator kwaliteitsbewaking
Andrew Downing Tester kwaliteitsbewaking

AANVULLENDE ONTWIKKELING

AANVULLENDE ANIMATIE

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

AANVULLENDE VORMGEVING

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

AANVULLENDE TECHNISCHE ANIMATIE

Lauren Dominique
Emily Fietz
Brian Pai

AANVULLEND ONTWERP

Robert Hallwood
Chris Rhinehart
Ted Halsted
Robert Howard

AANVULLENDE EFFECTEN

Noa Kapuni-Barlow
Joe Olson
Lindsay Ruiz
John Scrapper

AANVULLENDE LEVELBOUW

Tuan Tran

AANVULLENDE MODELLERING

Jeremy Brown
Tristan Kernagis
Bridget McCarthy

Hung Nguyen
Randy Redtke
Trystan Snodgrass
Joshua Stubbles
Ash Welch

AANVULLEND SCENARIO

Jeremy Baldwin

AANVULLENDE UITVOERENDE PRODUCTIE

Timothy Gerritsen

AANVULLENDE PRODUCTIE

Jennie Morse
Kyle Allard
Rich Pelletier

AANVULLENDE PROGRAMMERING

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

AANVULLEND GELUID

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

AANVULLENDE GEBRUIKERSINTERFACE

Mary Yovina
Ben Driehuis

AANVULLEND SCENARIO

Kristina Drzaic
Rhianna Pratchett

2K GAMES

Christoph Hartmann Directeur
David Ismaier Uitvoerend directeur
Greg Gobbi Senior vicepresident
productontwikkeling
John Chwanec Vicepresident
productontwikkeling
Josh Atkins Vicepresident creatieve ontwikkeling
Kate Kellogg Vicepresident
studiowerkzaamheden
Naty Hoffman Vicepresident technologie
Melissa Miller Uitvoerend producent
Nico Bihary Senior producent
Michael Kelly Coproducent
Shawn Watson Coproducent
Ben Holschuh Productie-assistent
Anton Maslennikov Productie-assistent

AANVULLENDE ONDERSTEUNING PRODUCTIE

Lulu LaMer Senior producent
Jack Scalici Directeur creatieve productie
Chad Rocco Directeur creatieve productie
Josh Orellana Manager creatieve productie
Kaitlin Bleier Coördinator creatieve productie
William Gale Assistent creatieve productie
David Washburn Supervisor motion capture
Steve Park Coördinator motion capture
Anthony Tominia Hoofd integratie motion
capture
Jose Gutierrez Senior motion capture-specialist
Gil Espanto Motion capture-specialist
Jen Antonio Motion capture-specialist
Nick Bishop Technicus motion capture-systemen
Jacob Hawley Hoofd technologie
David Sullivan Senior architect
Louis Ewens Architect online systemen
Dale Russell Netwerktechniek
Adam Lupinacci Online techniek
Ben Kvalo Coördinator productontwikkeling

MARKETING

Sarah Anderson Senior vicepresident marketing
Matt Gorman vicepresident marketing
Matthias Wehner vicepresident internationale
marketing
Nik Karlsson Merkmanager Noord-Amerika
Phil McDaniel Ondersteunend productmanager
Ryan Jones Pr-manager Noord-Amerika
Brian Roundy Pr-manager
Jennifer Heinser Pr-coördinator
Jackie Truong Directeur marketingproductie
Ham Nguyen Assistent marketingproductie
Lesley Zinn Abarcar Hoofd vormgeving marketing

Christopher Maas Senior grafisch ontwerp
Gabe Abarcar Webmanager
Keith Echevarria Webontwerper
Tom Bass Hoofd social media
en consumentenrelaties
David Eggers Community-manager
Jeff Spoonhower Beeldbewerking
Kenny Crosbie Beeldbewerking
Doug Tyler Assistent beeldbewerking
Michael Howard Assistent beeldbewerking
Renee Ward Projectmanager marketing
Peter Welch Onderdirecteur juridische zaken
Dorian Rehfield Uitvoerend directeur
Mike Salmon Hoofd onderzoek en planning
Xenia Mul Specialist licenties/uitvoering
Richelle Ragsdell Directeur zakelijke partners,
promoties & licenties
Dawn Burnell Marketingmanager relaties
zakelijke partners
Josh Vilorio Assistent-manager relaties zakelijke
partners
Ilana Budanitsky Senior marketingmanager
kanalen
Marc McCurdy Assistent-marketingmanager
kanalen
Jordan Limor Coördinator gebruikerstesten
Samantha Reinert Assistent gebruikerstesten

2K KWALITEITSBEWAKING

Alex Plachowski Onderdirecteur
kwaliteitsbewaking
Grant Bryson Testmanager kwaliteitsbewaking
(projecten)
Alexis McMullen Testmanager
kwaliteitsbewaking (Ondersteuningsteam)
Doug Rothman Testmanager
kwaliteitsbewaking (Ondersteuningsteam)
Casey Coleman Hoofdtester

HOOFDTESTERS (ONDERSTEUNINGSTEAM)

Nathan Bell
Scott Sanford
Will Stanley

SENIOR TESTERS

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

TEAM KWALITEITSBEWAKING

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

SPECIALE DANK AAN

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

2K INTERNATIONAL

Neil Ralley Algemeen manager
 Sian Evans Internationaal marketingmanager
 Warner Guinée Senior internationaal
 productmanager
 Markus Wilding Senior Pr-manager
 internationaal
 Sam Woodward Ondersteunend Pr-manager
 internationaal
 Megan Rex Ondersteunend uitvoerend pr-
 manager internationaal
 Martin Moore Internationaal marketingmanager
 digitaal

2K INTERNATIONALE PRODUCTONTWIKKELING

Sajjad Majid Internationaal producent
 Scott Morrow Internationale productie
 Nathalie Mathews Lokalisatiemanager
 Arsenio Formoso Assistent-lokalisatiemanager

EXTERNE LOCALISATIETEAMS

Around the Word
 Synthesis Iberia
 Synthesis International srl
 Coda Entertainment GmbH

Lokalisatietools en -ondersteuning verzorgd
 door XLOC Inc.
 Gelokaliseerde audioproductie verzorgd door
 Liquid Violet.

2K INTERNATIONAL KWALITEITSBEWAKING

José Miñana Supervisor kwaliteitsbewaking
 lokalisatie
 Wayne Boyce Masteringtechniek
 Alan Vincent Masteringtechniek
 Oscar Pereira Projectleiding kwaliteitsbewaking
 lokalisatie

LEIDING KWALITEITSBEWAKING LOCALISATIE

Karim Cherif
 Luigi Di Domenico

SENIOR TECHNIEK KWALITEITSBEWAKING LOCALISATIE

Florian Genthon
 Fabrizio Mariani
 Jose Olivares
 Elmar Schubert

TECHNIEK KWALITEITSBEWAKING LOCALISATIE

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

ONTWERPTEAM

James Crocker
 Tom Baker

TEAM 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

TAKE-TWO UITVOERENDE WERKZAAMHEDEN INTERNATIONAAL

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

2K AZIË

Karen Teo Hoofd marketing Azië
 Diana Tan Marketingmanager Azië
 Yosuke Yano Lokalisatiemanager
 Yasutaka Arita Lokalisatie-assistent
 Chris Jennings Productmanager Azië

UITVOERENDE WERKZAAMHEDEN TAKE- TWO AZIË

Eileen Chong
 Veronica Khuan
 Chermin Tan
 Fumiko Okura

TAKE-TWO AZIË ZAKELIJKE ONTWIKKELING

Julian Corbett
 Andrew Donovan
 Ellen Hsu
 Henry Park
 Satoshi Kashiwazaki

2K CHINA KWALITEITSBEWAKING

Zhang Xi Kun Manager kwaliteitsbewaking
 Steve Manners Supervisor kwaliteitsbewaking

PROJECTLEIDING KWALITEITSBEWAKING LOCALISATIE

Chu Jin Dan
 Zhu Jian
 Shen Wei
 Li Sheng Qiang

TEAM KWALITEITSBEWAKING

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

MASTERING EN IT-ONDERSTEUNING

Zhao Hong Wei
 Zhang Qing He

De volledige muziekcredits zijn te vinden op:
<http://www.bioshockinfinite.com/music>

De document kan van tijd tot tijd worden bijgewerkt. De actuele versie wordt geplaatst op www.takewagames.com/eula. Als je deze Software downloadt op publicatie van de huidige versie nog niet gebruikt, geef je aan akkoord te gaan met de gewijzigde bepalingen.

DEZE SOFTWARE WORDT ONDER LICENTIE AAN JE VERSTREKT EN NIET AAN JE VERKOCHT. DOOR DEZE SOFTWARE TE INSTALLEREN, KOPIËREN OF OP ANDERE WIJZE (HIERONDER NADEER BEPAALD) TE GEBRUIKEN, ACCEPTEEFT JE DE BEPALINGEN VAN DEZE BEPERKTE SOFTWAREGARANTIE, DE LICENTIEOVEREENKOMST (DE "OVEREENKOMST") EN DE ONDERSTAANDE BEPALINGEN. DE "SOFTWARE" OMVAT ALLE SOFTWARE DIE BIJ DEZE OVEREENKOMST IS GELEVERD, DE BIJHOORENDE HANDLEIDING(EN), VERPAKKING, BESTANDEN EN ANDERE SCHRIFTELIJKE, ELEKTRONISCHE OF ONLINE MATERIALEN OF DOCUMENTATIE, EN ALLE KOPIËN VAN DERGELIJKE SOFTWARE EN DE BIJHOORENDE MATERIALEN. DOOR DE VERPAKKING TE OPENEN, DE SOFTWARE TE INSTALLEREN EN/OF TE GEBRUIKEN EN DOOR ANDERE MATERIALEN TE GEBRUIKEN DIE WORDEN GELEVERD BIJ DE SOFTWARE, ACCEPTEEFT JE DE BEPALINGEN VAN DEZE OVEREENKOMST MET TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. ("LICENTIEGEVER"). ALS JE DE BEPALINGEN VAN DEZE OVEREENKOMST NIET ACCEPTEEFT, MAG JE DE SOFTWARE NIET INSTALLEREN, KOPIËREN OF GEBRUIKEN.

I. LICENTIE

LICENTIE: Conform deze Overeenkomst en haar bepalingen verleent Licentievergever je hierbij het niet-exclusieve, niet-overdraagbare, beperkte recht en de licentie om één exemplaar van de Software te gebruiken voor persoonlijk, niet-commercieel gebruik van het spel op één computer of speelplein, tenzij anders is vastgelegd in de documentatie van de Software. Je verkregen rechten zijn onderworpen aan je naleving van deze Overeenkomst. De looptijd van je licentie onder deze Overeenkomst gaat in op de dag dat je de Software installeert of anderszins gebruikt, en loopt af op de dag dat je afstand doet van de Software, of op de dag dat de Licentievergever deze Overeenkomst beëindigt als dat eerder is.

De Licentie wordt onmiddellijk ingetrokken als je probeert een van de technische maatregelen ter beveiliging van de Software te omzeilen. De Licentie wordt in licentie gegeven aan jou en je erkent hierbij dat er geen eigendomsrecht of eigendom van de Software wordt overgedragen of toekend en dat deze Overeenkomst niet moet worden opgevat als de verkoop van een recht op de Software. Alle rechten die niet specifiek worden verleend onder deze Overeenkomst, zijn voorbehouden aan Licentievergever en, waar van toepassing, aan haar Licentievergers.

EIGENDOM: Licentievergever behoudt alle rechten op en belangen in de Software, met inbegrip van, maar niet beperkt tot, alle auteursrechten, handelsmerken, handelsgegevens, handelsnamen, eigendomsrechten, patenten, titels, computercodes, audiovisuele effecten, thema's, personages, namen van personages, verhalen, dialogen, omgevingen, illustraties, geluidseffecten, muzikale werken en morele rechten. De Software wordt beschermd door de wetgeving van de Verenigde Staten op het gebied van auteursrecht en handelsmerken en wereldwijd door toepasselijke wetgeving en verdragen. Het is niet toegestaan de Software te vernieuwvuldigen, reproduceren of distribueren, op enige wijze of op enig medium, geheel of gedeeltelijk, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Licentievergever. Iedereen die de Software geheel of gedeeltelijk, op enige wijze of op enig medium, vernieuwvuldigt, reproduceert of distribueert, schendt willens en wetens de auteursrechtswetten en kan civielrechtelijk en strafrechtelijk worden vervolgd in de Verenigde Staten of eigen land. Overtredingen van het Amerikaanse auteursrecht kunnen worden bestraft met boetes van maximaal \$150.000 per overtreding. De Software bevat in licentie gegeven materiaal en ook de licentievergers van de Software kunnen aanspraak maken op hun rechten in het geval van schending van deze Overeenkomst. Alle rechten die in deze Overeenkomst niet nadrukkelijk aan jou worden verleend, blijven voorbehouden aan Licentievergever.

VOORWAARDEN VAN DE LICENTIE

Je stemt erin het volgende niet te doen: (a) De Software commercieel exploiteren; (b) De Software, of kopieën van de Software, te distribueren, leasen, in licentie geven, verkopen, verhuren of anderszins overdragen of toewijzen, zonder de uitdrukkelijke, voorafgaande schriftelijke toestemming van Licentievergever, of zoals uiteengezet in deze Overeenkomst; (c) Een kopie maken van de Software of van enig deel van de Software (anders dan hierin uiteengezet); (d) Een kopie van de Software beschikbaar stellen via een netwerk voor het gebruik of het downloaden ervan door meerdere gebruikers; (e) Behave waar dit door de Software of in deze Overeenkomst expliciet anders wordt aangegeven, de Software gedownload of installeren (of anderszins hiertoe toestemming verlenen) op een netwerk, voor online gebruik, of op meer dan één computer of speelplein tegelijkertijd; (f) De Software kopiëren naar een vaste schijf of ander opslagapparaat ter omzetting van de vereiste dat de Software wordt uitgevoerd vanaf de meegeleverde cd-rom of dvd-rom (dit verbod is niet van toepassing op kopieën, geheel of gedeeltelijk, die voor de Software tijdelijk worden gemaakt om de installatie zelf zijn prestaties te verbeteren); (g) De Software gebruiken op een computer die niet een deel van de andere commerciële locatie voor het spelen van games; met dien verstande dat Licentievergever je een aparte licentieovereenkomst kan aanbieden voor het beschikbaar stellen van het software voor commercieel gebruik; (h) De Software geheel of gedeeltelijk reverse-engineeren, decompileren, decompileren, demonteren, afgeleide werken vervaardigen op basis van de geheel of gedeeltelijke Software, of de Software anderszins geheel of gedeeltelijk wijzigen; (i) Kennisgevingen betreffende eigendomsrechten, merken of labels die zich op in de Software bevinden, verwijderen of wijzigen; en (j) De Software vervoeren, exporteren of herexporteren (direct of indirect) naar enig land dat dergelijke Software niet mag ontvangen volgens Amerikaanse exportwetten of beleidelijke regeling, of op andere wijze dergelijke wetten of regelingen (onderhevig aan wijzigingen) schenden.

TOEGANG TOT SPECIALE FUNCTIES EN/OF ANDERE DIENSTEN, INCLUSIEF DIGITALE KOPIËN

Softwaredownload, gebruik van unieke codes, registratie van de Software, lidmaatschap bij diensten van derden en/of lidmaatschap bij een dienst van de Licentievergever (inclusief acceptatie van de bijbehorende voorwaarden en beleidsbepalingen) zijn mogelijk vereist om toegang te krijgen tot digitale exemplaren van de Software of bepaalde vrij te spelen, downloadbare, online of andere speciale content, diensten, en/of functies (gezamenlijk de "Speciale functies"). Toegang tot Speciale functies is beperkt tot een enkele gebruikersaccount per code. De toegang tot Speciale functies is niet onderdraagbaar, verkoopbaar of opnieuw te registreren door een andere gebruiker, tenzij dit expliciet wordt vermeld. In geval van conflict met andere bepalingen in deze Overeenkomst, zijn de voorwaarden in deze paragraaf bindend.

OVERDRACHT VAN EXEMPLAREN OP SCHIJF

Je hebt het recht het volledige fysieke exemplaar van de Software en begeleidende documentatie blijvend over te dragen aan een andere persoon, zolang je geen kopieën behoudt (met inbegrip van archiverings- en reservekopieën) van de Software, begeleidende documentatie, of enig deel of enige component van de documentatie bij de Software, en zolang de ontvanger instemt met de bepalingen van deze Overeenkomst. Speciale functies, inclusief content die uitsluitend beschikbaar is met een code voor een enkele gebruiker, kunnen onder geen enkele voorwaarde worden overgedragen aan een andere persoon. Het is mogelijk dat Speciale functies niet meer functioneren als de oorspronkelijke installatie van de Software is verwijderd of het exemplaar op schijf niet meer beschikbaar is voor de gebruiker. De Software kan niet worden overgedragen of anderszins gebruikt. NIETTEGENSTAANDE HET VOORGAANDE, IS HET NIET TOEGestaan PRE-RELEASE VERSIES VAN DE SOFTWARE OVER TE DRAGEN.

TECHNISCHE BEVEILIGING

De Software kan zijn voorzien van maatregelen die de toegang tot de Software controleren, de toegang tot bepaalde functies of content controleren, het maken van een onrechtmatige kopieën verhinderen of anderszins proberen te voorkomen dat iemand de beperkte rechten en licenties overschrijdt die worden toegekend onder de Overeenkomst. Als de Software toegang geeft tot Speciale functies, mag je per keer slechts één exemplaar van de Software deze functies benaderen. Mogelijk zijn aanvullende bepalingen van toepassing en moet je je registreren om toegang te krijgen tot de online services en om Software-updates en patches te downloaden. Alleen Software met een geldige licentie kan worden gebruikt voor het gebruik van online services, waaronder het downloaden van updates en patches. Het is niet toegestaan dergelijke maatregelen voor toegangscontrole te belemmeren of om te proberen dergelijke beveiligingsmaatregelen uit te schakelen of te omzeilen.

ALS DE TECHNISCHE BEVEILIGINGSMATREGELEN UITSCHEKELT OF ANDERSZINS OMZEILT, FUNCTIONEERT DE SOFTWARE NIET CORRECT.

DOOR DE GEBRUIKTE GEMAAKTE INHOUD: Met de Software kun je mogelijk inhoud maken, met inbegrip van, maar niet beperkt tot, een plattegrond, een scenario, een screenshoot van een auto-ontwerp of een video van de game die je speelt. In ruil voor het gebruik van de Software, en voor zover je bijdragen via gebruik van de Software aanleiding geven tot enig auteursrechtelijk belang, verleent je hierbij aan Licentievergever een

Kennisgeving of vergoeding aan jou en enige aard voor de volledige duur van de bescherming die wordt toegekend aan intellectuele eigensomsrechten door toepasselijke wetten en internationale verdragen. Je doet hierbij afstand van enige morele rechten op auteurschap, publicatie, reputatie of toeschrijving met betrekking tot het gebruik en de beschikbaarheid van Licentiegever of andere persoonsgegevens en/of andere informatie die voortvloeit uit het gebruik van de Software, en jij aanvaardt de aansprakelijkheid van Licentiegever voor schade van welke aard ook voortvloeiende uit het gebruik van de Software. De bovengenoemde verklaring van afstand van enige toepasselijke morele rechten blijven van kracht na beëindiging van deze Licentie.

INTERNETVERBINDING. Mogelijk heb je een internetverbinding nodig om online functies te benaderen, de Software te verifiëren of andere functies uit te voeren. Bepaalde functies van de Software werken alleen goed als je beschikt over en blijft beschikken over (a) een adequate internetverbinding en/of (b) een geldig en actief account met een online service zoals uiteengezet in de documentatie van de Software, met name de documentatie van de Online Services van de Software. Het gebruik van de Software vereist dat je een dergelijke account hebt en/of een dergelijke dienst afneemt bij de aanbieder van de Online Services van de Software. Licentiegever. Als je dergelijke accounts niet hebt, werken bepaalde functies van de Software geheel of gedeeltelijk niet, of niet meer, correct.

Door de deze Software te installeren en gebruiken, stemt u in met de bepalingen voor het verzamelen en gebruiken van informatie, inclusief (waar van toepassing) overdracht van gegevens aan Licentiegever en dochterondernemingen naar een land buiten de Europese Unie en de Europese Economische Ruimte. Als is bij het gebruik van de Software verbinding maakt met internet, via een gamelatformnetwerk of een andere methode, kan Licentiegever informatie ontvangen van hardwareproducenten of gamelatformhosts en automatisch bepaalde informatie verzamelen van je computer of speelplein. Deze informatie kan bestaan uit, maar is niet beperkt tot, gebruikers-ID's zoals gamertags en schermnamen, gamescores, resultaten en prestaties van gamers, bezochte locaties, vriendenlijsten, MAC-adressen van de hardware, IP-adres en je gebruik van verschillende functies van de game. Alle informatie die wordt verzameld door Licentiegever, is anonieme informatie die je identiteit niet onthult of persoonlijke gegevens bevat, maar als je persoonlijke gegevens (zoals je echte naam) opneemt in je gebruikers-ID, worden dergelijke persoonlijke gegevens automatisch verzonden naar Licentiegever en gebruikt zoals uiteengezet in deze Overeenkomst.

De informatie die wordt verzameld door Licentiegever, kan door Licentiegever worden geplaatst op algemeen toegankelijke websites, gedeeltelijk met hardwareproducenten, platformhosts en marketingpartners van Licentiegever of gebruikt door Licentiegever voor enig ander wettelijk toegestaan doeleinde. Door het gebruik van deze Software stemt u in met het gebruik door Licentiegever van verwante gegevens, met inbegrip van de openbare weergave van je gegevens zoals de identificatie van je zelfgemaakte inhoud of de weergave van je scores, klassering, prestaties en andere spelgegevens. Als je niet wilt dat je gegevens op deze wijze worden gedeeld, moet je de Software niet gebruiken.

BEPERKTE GARANTIE: Licentiegever garandeert je (als je de eerste en oorspronkelijke koper van de Software bent) dat het originele opslagmedium dat de Software bevat, bij normaal gebruik en onderhoud vrij is van defecten in materiaal of werking tot negentig (90) dagen na de aanschaffdatum. Licentiegever garandeert je dat deze Software compatibel is met een personal computer die voldoet aan de minimale systeemvereisten die worden aangegeven in de documentatie van de Software, en dat de Software door de producent van de specifieke computer is gecertificeerd als compatibel met de speelseenheden waarvoor de Software is bestemd. Het is aan de gebruiker van de Software, software, internetverbindingen en individueel gebruik, staat Licentiegever niet garant voor de prestaties van deze Software op jouw specifieke computer of speelseenheid. Licentiegever geeft geen garantie dat je de software ongestoord kunt gebruiken, dat de Software voldoet aan je vereisten, dat de werking van de software ononderbroken en foutvrij zal zijn, dat de Software compatibel is met software of hardware van derden of dat eventuele gebreken in de software zullen worden gecorrigeerd. Geen enkele mondelinge of schriftelijke mededeling die wordt gedaan door de licentiegever of de producent van de software, kan de gebruiker aansprakelijk stellen voor schade van welke aard ook voortvloeiende uit het gebruik van impliciete garanties of de beperking van de toepasselijke wettelijke rechten van een consument niet toestaan, zijn sommige of alle bovengenoemde uitsluitingen en beperkingen mogelijk niet op jou van toepassing.

Als te tijdens de garantietijd om te reden een defect vindt in het opslagsysteem of de Software, zal Licentiegever alle Software die tijdens de garantietijd defect blijkt te zijn, kosteloos vervangen, zolang de Software wordt geproduceerd door Licentiegever. Als de Software niet langer beschikbaar is, behoudt Licentiegever het recht de Software te vervangen door Software van gelijke of grotere waarde. Deze garantie is beperkt tot het opslagsysteem en de Software zoals deze oorspronkelijk is geleverd door Licentiegever, en geldt niet voor normale slijtage. Deze garantie is niet van toepassing en is nietig als het defect voortvloeit uit misbruik, slechte behandeling of nalatigheid. Impliciete garanties die bij wet zijn voorgeschreven, worden uitdrukkelijk beperkt tot de periode van 90 dagen die hierboven is beschreven.

Met uitzondering van wat hierboven is uiteengezet, treedt deze garantie in plaats van alle andere garanties, mondeling of schriftelijk, uitdrukkelijk of impliciet, met inbegrip van enige andere garantie van verkoopbaarheid, geschiktheid voor een bepaald doel of niet-inbreuk. Geen enkele andere verklaring of garantie van welke aard dan ook zal bindend zijn voor Licentiegever.

Als je de Software volgens de hierboven beschreven beperkte garantie retourneert, zend de originele Software dan alleen aan het adres van Licentiegever dat hieronder wordt vermeld. Vermeld je naam en retouradres, voeg een kopie bij van je gedateerde aankoopbewijs en beschrijf kort het defect en het systeem waarop je de Software uitvoert.

IN GEEN GEVAL IS LICENTIEGEEVER AANSPRAKELIJK VOOR BIJZONDERE OF INCIDENTIELE SCHADE OF GEVOLGSSCHADE DIE VOORTVLEIT UIT INGENOMING, GEBRUIK OF STORING VAN DE SOFTWARE, MET INGEBRUIK VAN, MAAR NIET BEPERKT TOT, SCHADE AAN EIGENDOM, VERLIES VAN GOEDWIL, COMPUTERFOUTEN OF -STORING EN, VOOR ZOVER WETTELIJK IS TOEGESTAAN, SCHADE DOOR PERSOONLIJK LETSEL, SCHADE AAN EIGENDOMMEN, WINSTVERDERING OF SCHADELOOSSTELLING VAN ENIG BEROEP DAT HET GEVOLG IS VAN EEN VERBOD HOUDT MET DEZEE OVEREENKOMST OF DE SOFTWARE, VOORTVLEIEND UIT EEN ONRECHTMATIGE DAAD (WAARONDER NALATIGHEID), EEN CONTRACT, STRIKTE AANSPRAKELIJKHEID OF ANDERSZINS, ONGEACHT OF LICENTIEGEEVER OF DE HOOGTE IS GESTELD VAN DE MOGELIJKHEID VAN DERGELIJK SCHADE. IN GEEN GEVAL ZAL DE AANSPRAKELIJKHEID VAN LICENTIEGEEVER VOOR ALLE SCHADE (BEHALVE ALS DIT IS VEREIST DOOR TOEPASSELIJKE WETGEVING) DE PRIJS Overschrijden DIE JE HEBT BETAALD VOOR HET GEBRUIK VAN DE SOFTWARE.

OMDAT IN SOMMIGE STATEN/LAND BEPERKINGEN VAN DE DUUR VAN IMPLICITE GARANTIES EN/OF DE UITSLUITING OF BEPERKING VAN INCIDENTELE SCHADE OF GEVOLGSCHADE NIET ZIJN TOEGESTAAN, ZIJN DE BOVENSTAANDE BEPERKINGEN EN/OF UITSLUITING OF BEPERKING VAN AANSPRAKELIJKHEID MOGELIJK NIET OP JOU VAN TOEPASSING. ALS EENIGE BEPALING VAN DEZE GARANTIE IN STRID IS MET NATIONALE, FEDERALE OF GEMEENTELIJKE WETGEVING EN NIET KAN WORDEN TOEGESTAAN, BLIJVEN DE OVERIGE BEPALINGEN ONVERMINDERD VAN KRACHT. DEZE GARANTIE GEEFT JE SPECIEFIEKE WETTELIJKE RECHTEN, EN JE KUNT DAARNAAST ANDERE RECHTEN HEBBEN DIE VAN RECHTSGEBIED TOT RECHTSGEBIED KUNNEN VERSCHILLEN.

BEËINDIGING: Deze Overeenkomst is van kracht totdat deze door jou of door de Licentieverstrekker wordt beëindigd en wordt automatisch beëindigd als jij niet voldoet aan de voorwaarden ervan. Wanneer de Overeenkomst wordt beëindigd, dien je het fysieke exemplaar van de Software te vernietigen of te retourneren en alle kopieën van de Software met bijbehorende materialen en onderdelen in jouw bezit definitief te vernietigen. Je dient ook de Software permanent te verwijderen van elke clientserver of computer waarop de Software is geïnstalleerd.

BEPERKTE RECHTEN AMERIKAANSE REGERING: De ontwikkeling van de Software en documentatie is uitsluitend gefinancierd met particuliere middelen en de Software en documentatie worden geleverd als "Commercial Computer Software" (commerciële computersoftware) of "restricted computer software" (beperkte computersoftware). Gebruik, vermenigvuldiging of openbaarmaking door de Amerikaanse regering of een onderaannemer van de Amerikaanse regering is onderworpen aan de beperkingen die zijn uiteengezet in subparagraaf (c)(1)(ii) van de bepalingen betreffende Rights in Technical Data and Computer Software (rechten op technische data en computersoftware) in DFARS 252.227-7013, of zoals uiteengezet in subparagraaf (c)(1) en (2) van de bepalingen betreffende Commercial Computer Software Restricted Rights (beperkte rechten op computersoftware) in FAR 52.227-19, voor zover van toepassing. De Aannemer / Productent is de Licentiegever op de locatie die hieronder wordt vermeld.

VERHAALSMOGELIJKHEDEN: Je stemt er hierbij mee in dat Licentiegever onherstelbare schade oploopt als niet specifiek wordt toegezien op de naleving van de bepalingen van deze Overeenkomst, en derhalve stemt je ermee in dat Licentiegever recht heeft, zonder borgstelling, andere waarborg of bewijs van schade, op een passende schadeloosstelling met betrekking tot deze Overeenkomst, naast enige andere beschikbare verhaalsmogelijkheden.

VRIJWARING: Je gaat ermee akkoord Licentiegever, haar partners, licentiegevers, dochterondernemingen, aannemers, staf, directeuren, medewerkers en vertegenwoordigers te vrijwaren, te behoeden en schadeloos te stellen voor alle schade, verliezen en kosten die direct of indirect voortvloeien uit je handelingen of het nalaten te handelen bij het gebruik van de Software conform de bepalingen van de Overeenkomst.

OVERIGE: Deze Overeenkomst vormt de volledige overeenkomst inzake deze licentie tussen de partijen en treedt in de plaats van alle voorgaande overeenkomsten en verklaringen tussen hen. De Overeenkomst kan alleen worden gewijzigd door een schriftelijke verklaring die door beide partijen is ondertekend. Als enige bepaling in deze Overeenkomst om enige reden niet kan worden toegepast, zal een dergelijke bepaling worden bijgesteld, maar alleen voor zover nodig is om de bepaling uitvoerbaar te maken. Alle overige bepalingen van deze Overeenkomst blijven onverminderd van kracht.

TOEPASSELIJK RECHT: Deze Overeenkomst is onderworpen aan en opgesteld (zonder inachtneming van wettelijke bepalingen die hiermee strijdig zijn) volgens de wetgeving van de Staat New York, zoals deze wetgeving wordt toegepast op overeenkomsten tussen inwoners van New York die worden ondertekend en uitgevoerd in New York, met uitzondering van gevallen waarop federale wetgeving van toepassing is. Zonder nadrukkelijke schriftelijke verklaring van afstand van Licentiegever voor een specifiek geval of tenzij in strijd met lokale wetgeving, zal het enige en exclusieve rechtsgebied en de enige en exclusieve plaats van handeling met betrekking tot de inhoud hiervan de rechtbanken en de federale rechtbanken van de staat zijn binnen wier jurisdictie de hoofdvestiging van Licentiegever valt (New York County, New York, U.S.A.). Beide partijen gaan akkoord met de bevoegdheid van deze rechtbanken en komen overeen dat een exploit mag worden betoekend op de wijze zoals in deze Overeenkomst is uiteengezet voor het doen van aanzeggingen of anderszins zoals toegestaan krachtens de wetgeving van de staat New York of de federale wetgeving van de V.S. Partijen gaan ermee akkoord dat de Internationale Conventie van de VN over contracten voor de internationale verkoop van goederen (Wenen, 1980) niet van toepassing zal zijn op deze Overeenkomst of op geschillen of transacties die voortvloeien uit deze Overeenkomst.

ALS JE VRAGEN HEBT OVER DEZE LICENTIE, KUN JE SCHRIFTELIJK CONTACT OPNEMEN MET TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012.

PRODUCT SUPPORT

TECHNICAL SUPPORT

If you are experiencing problems with the running of one of our titles, you may contact our Technical Support staff in one of several ways: Before contacting Technical Support, please be prepared. In order to assist you as efficiently as possible, please describe the circumstances, including any error messages, of your problem as clearly as possible.

TECHNICAL SUPPORT CONTACT DETAILS

United Kingdom
Telephone (0870) 1242222 / calls charged at the national rate
Monday to Saturday 13:00 to 07:00 (GMT) excluding bank holidays
E-mail take2@europesupport.com
Website http://support.2k.com

Nederland / België
Nederland 0900-2040404 (EUR 0,80ct p/m)
Belgie 0902-88078 (EUR 0,80 ct p/m)





Delve deeper into the world of BioShock Infinite and the fabled floating metropolis of Columbia!

This deluxe hardcover Artbook features production designs and concept illustrations focusing on main characters Elizabeth, Booker, and Songbird—as well as chapters detailing the evolution of the Heavy Hitters, the populace of Columbia, the Sky-Hook, the Vox Populi, Vigors, airships, and much more! This volume also features an introduction from Creative Director Ken Levine.



AVAILABLE AT SELECT COMIC SHOPS AND BOOKSTORES.
For more info or to order direct, visit DarkHorse.com