

 XBOX 360



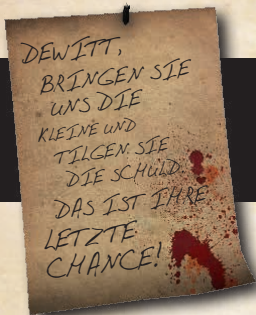
! WARNUNG Lesen Sie vor dem Spielen dieses Spiels die wichtigen Sicherheits- und Gesundheitsinformationen in den Handbüchern zur Xbox 360® Konsole und dem Xbox 360 Kinect®-Sensor sowie in den Handbüchern zu verwendetem Zubehör.
www.xbox.com/support.

**Wichtige Gesundheitsinformationen: Photosensitive Anfälle
(Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)**

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Zu den Symptomen gehören Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehender Bewusstseinsverlust und Bewusstseinsverlust oder Schüttelkrämpfe, die zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen können. **Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern.** Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr kann durch vergrößerten Abstand zum Bildschirm, Verwenden eines kleineren Bildschirms, Spielen in einem gut beleuchteten Zimmer und Vermeiden des Spielens bei Müdigkeit verringert werden. Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.

INHALTSVERZEICHNIS

| | |
|--|----|
| Willkommen in Columbia! | 2 |
| Spielsteuerung | 2 |
| Bevor es losgeht | 3 |
| Schwierigkeitsgrade | 3 |
| Spielanzeige | 4 |
| Sky-Lines und der Sky-Hook | 5 |
| Elizabeth | 6 |
| Waffen | 8 |
| Kräfte | 10 |
| Gegner | 12 |
| Ausrüstung und Verkaufsautomaten | 15 |
| Voxophone und Kinetoskope | 16 |
| Credits | 17 |
| Beschränkte Gewährleistung | 24 |



WILLKOMMEN IN COLUMBIA!

"Was ist Columbia anderes als eine zweite Arche für einen zweiten Anlauf?"

– Z.H. COMSTOCK, Der Große Prophet

Wir schreiben das Jahr 1912. Du spielst als Booker DeWitt, ehemals Detektiv bei der legendären Detektei Pinkerton. Hoch verschuldet musst du einen letzten Job annehmen: Du musst dich in das verschollene Columbia begeben, um eine junge Frau zu finden und nach New York in Sicherheit zu bringen.

BEVOR ES LOSGEHT

Spiel starten – Mit diesem Menüpunkt kannst du ein neues Spiel starten, an einem zuvor gespeicherten Kontrollpunkt fortfahren oder ein Kapitel laden.

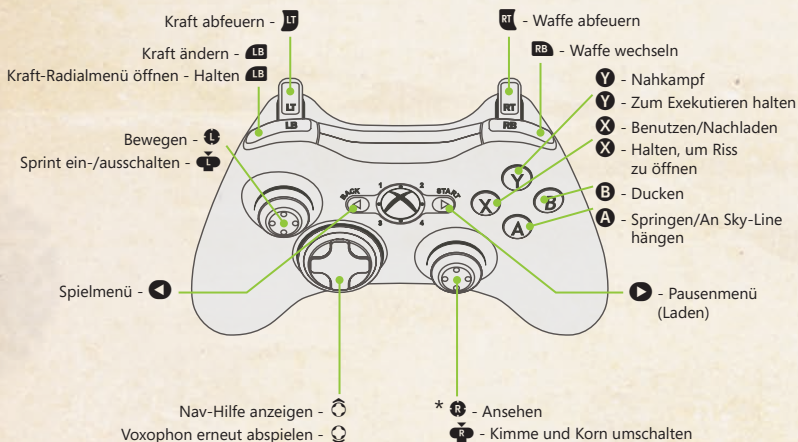
Optionen – Hier kannst du dein Spielerlebnis ganz an deinen Spielstil anpassen. Sieh dir die Optionen auf jeden Fall einmal an, denn es gibt zahlreiche Möglichkeiten, das ideale Spielerlebnis zu gestalten.

Inhalte zum Herunterladen – Stöbere nach neuen Inhalten zum Herunterladen, um sie zu erwerben, herunterzuladen und zu spielen.

Credits – Hier erfährst du, wer hinter *BioShock Infinite* steckt.

SPIELSTEUERUNG

HINWEIS: Andere Steuerungskonfigurationen sind über das Optionsmenü verfügbar.



STANDARDSTEUERUNG: AUF DER SKY-LINE:

- L1** - Schub
- R1** - Anvisieren
- B** - Umkehren
- A** - Angreifen
- A** - Verlassen

* Mit dem linken und rechten Stick kann der Spieler das Kraft-Radialmenü bedienen.

Hinweis: Andere Steuerungskonfigurationen sind über das Optionsmenü verfügbar.

SCHWIERIGKEITSGRADE

BioShock Infinite bietet vier verschiedene Schwierigkeitsgrade. Obwohl du den Schwierigkeitsgrad jederzeit im Optionsmenü anpassen kannst, solltest du bedenken, dass sich das Ändern mitten im Spiel auf die Erfolge auswirken kann.

Leicht – Wenn du im Umgang mit Ego-Shootern noch nicht sehr erfahren bist, dann solltest du zunächst hiermit anfangen.

Normal – Wenn du bereits Erfahrungen im Umgang mit Ego-Shootern hast und die Grundlagen kennst, dann ist dies der beste Modus für dich.

Schwer – Sofern du schon lange Ego-Shooter spielst und ausreichende Erfahrung besitzt, um eine ordentliche Herausforderung zu schätzen zu wissen, dann ist dieser Modus genau das Richtige für dich.

1999-Modus – Nur für die Härtesten der Härten! Im 1999-Modus werden deine Fähigkeiten an ihre absoluten Grenzen getrieben. (Dieser Modus wird freigeschaltet, wenn das Spiel vollständig abgeschlossen oder ein Geheimcode eingegeben wurde.)

SPIELANZEIGE



- 1. GESUNDHEITS-/SCHILDANZEIGE** – Der rote Balken zeigt deine aktuelle Gesundheit. Der gelbe Balken zeigt deine aktuelle Schildstärke. Hinweis: Dein Schild beginnt sich zu regenerieren, wenn du ein paar Sekunden lang keinen Schaden erlitten hast. Deine Gesundheit kann mit Medizin-Kits, Snacks und Alkohol aufgefrischt werden.
- 2. GEWÄHLTE KRAFT** – Das Symbol im Vordergrund zeigt deine aktuell gewählte Kraft, während das Symbol im Hintergrund die Kraft zeigt, zu der schnell gewechselt werden kann. (Wie du eine deiner verfügbaren Kräfte wählst, findest du im Abschnitt über das Kraft-Radialmenü.)
- 3. SALZANZEIGE** – Der blaue Balken zeigt an, wie viele Salze du besitzt, mit denen du deine Kräfte einsetzen kannst. Jeder Abschnitt des Balkens erlaubt dir, eine Kraft einmal einzusetzen.
- 4. GEWÄHLTE WAFFE** – Das Symbol im Vordergrund zeigt deine aktuell gewählte Waffe, während das Symbol im Hintergrund die Waffe zeigt, zu der schnell gewechselt werden kann.
- 5. MUNITIONSANZEIGE** – Die linke Zahl gibt an, wie viele Schuss du noch abfeuern kannst, bis du deine Waffe nachladen musst. Die rechte Zahl gibt an, wie viele Schuss du noch in Reserve hast.
- 6. FADENKREUZ** – Anhand des Fadenkreuzes kannst du sehen, wohin du mit deiner Waffe oder Kraft zielst.
- 7. SCHADENSANZEIGE** – Dieser Balken zeigt die aktuelle Gesundheit deines Gegners.

AKTUELLES ZIEL

Du hast vergessen, was als Nächstes zu tun ist? Für eine kurze Erinnerung drücke einfach **O**.

Wenn du dich in Columbia verlaufen hast, kannst du die Navigationshilfe einschalten. Dadurch wird ein Pfad zu deinem aktuellen Ziel eingeblendet.

SKY-LINES

Die Sky-Lines, eine Art Schwebebahn, dienten ursprünglich dazu, Güter in Columbia zu transportieren, aber die Jugend fand heraus, wie man sie – allerdings recht gefährliches – Verkehrsmittel nutzen kann. Als sich der Kampf zwischen den Lagern in Columbia zuspitzt, werden die Sky-Lines nicht mehr nur zum Transport, sondern auch zu taktischen Zwecken im Kampf eingesetzt.

Du kannst entlang des verschlungenen Systems von Sky-Lines manövrieren, um deine Gegner auszutricksen. Auf einer Sky-Line bist du schwerer zu treffen und du kannst verschiedene Orte besser erreichen.

Während du auf einer Sky-Line unterwegs bist, können deine Gegner dich schwerer anvisieren, aber deine Fähigkeit, Gegner über Kimme und Korn ins Ziel zu nehmen (**☑** halten), wird deutlich verbessert.

SKY-HOOK



GREIFEN – Um dich von Boden aus an eine Sky-Line zu hängen, stelle dich nah genug an sie heran und visiere sie mit dem Fadenkreuz an, damit das **A** erscheint, und drücke dann **A**.

SCHUB – Benutze den **L**, um zu beschleunigen bzw. abzubremesen.

UMKEHREN – Drücke **B**, um deine Bewegungsrichtung umzukehren.


SKY-LINE-TRANSFER – Um von einer Sky-Line zu einer anderen zu wechseln, visiere sie mit der Zielhilfe an, wenn du nah genug bist, damit das **A** erscheint, und drücke dann **A**.

VERLASSEN AUF DEN BODEN – Um eine Sky-Line zu verlassen, visiere den Boden mit der Zielhilfe an, wenn du nah genug bist, damit das **A** erscheint, und drücke dann **A**.

STEUERUNG

Booker kann den Sky-Hook nicht nur für die Sky-Lines verwenden, sondern auch für die folgenden Spezialangriffe:

SKY-HOOK-NAHKAMPF – Drücke **Y**, während du dich am Boden befindest.

SKY-HOOK-EXEKUTION – Während du dich am Boden befindest, halte **Y** gedrückt, wenn die Gesundheit eines Gegners niedrig genug ist (angezeigt durch einen Totenkopf  über dem Kopf).

SKY-LINE-ANGRIFF – Drücke **A**, während du an der Sky-Line hängst, um direkt auf den anvisierten Gegner zu springen.

SKY-LINE-SMASH – Drücke **A**, während du an der Sky-Line hängst, um den anvisierten Gegner von der Sky-Line zu stoßen..

ELIZABETH

Elizabeth wurde seit ihrer Kindheit auf Columbias Monument Island gefangen gehalten. Die Menschen in Columbia nennen sie auch „Das Wunderkind“ und „Das Lamm“. Sie ist eines der größten Rätsel der Stadt.

GEGENSTÄNDE FINDEN

Während ihr zusammen unterwegs seid, hält Elizabeth Ausschau nach Gegenständen, die du auf deiner Mission gebrauchen kannst. Es gibt vier verschiedene Arten von Gegenständen, die sie für dich finden kann: **Geld**, **Salze**, **Munition** und **Medizin-Kits**. Wenn sie etwas gefunden hat, das du gebrauchen kannst, bietet sie dir an, es dir zuzuwerfen. Drücke einfach **X**, um den jeweiligen Gegenstand zu fangen, wenn du dazu aufgefordert wirst.

SCHLÖSSER KNACKEN



Es gibt in Columbia viele interessante Dinge hinter verschlossenen Türen, die nur darauf warten, von dir entdeckt zu werden. Wenn du genügend Lockpicks besitzt, kannst du Elizabeth darum bitten, sie für dich zu öffnen. Ziele dazu einfach auf das betreffende Schloss und stelle dich dicht genug heran, damit das **X** erscheint, und drücke dann **X**.

HINWEIS

- Lockpicks findest du überall in Columbia verstreut und in einigen Dollar Bill-Verkaufsautomaten.
- Um die verschiedenen Schlösser zu öffnen, werden unterschiedlich viele Lockpicks benötigt.

RISSE ÖFFNEN



Risse sind zwischendimensionale Spalten in Raum und Zeit. Elizabeth hat nicht nur die Fähigkeit, solche Risse zu öffnen, sondern sie kann durch sie auch Gegenstände beschaffen, um dir bei deiner Mission zu helfen.

ES GIBT IM SPIEL DREI HAUPTARTEN VON RISSEN:

RESSOURCE – Ressourcen-Risse bringen Objekte zutage, die bei Bedarf zusätzliche Ausrüstung bereitstellen. Dabei kann es sich um alles Mögliche handeln, wie beispielsweise ein Fass voller Präzisionsgewehre, eine Kiste mit Medizin-Kits oder ein Verkaufsautomat.

STRUKTURELL – Strukturelle Risse lassen Objekte auftauchen, die das Erscheinungsbild eines Ortes verändern. Es könnte ein Frachthaken sein, mit dem du auf eine höhere Ebene entkommen kannst, oder eine Mauer, die dir im Kampf Deckung bietet.

OFFENSIV – Offensive Risse bringen Objekte zutage, die für dich in den Kampf eingreifen. Dabei kann es sich um Dinge handeln wie ein Automatik-Geschütz oder einen Tesla-Transformator, der deinen Gegnern Stromschläge verpasst.

Jeder Riss hat einen bestimmten Vorteil, aber es kann immer nur ein Riss geöffnet sein. Wenn du Elizabeth bitten möchtest, einen Riss entstehen zu lassen, visiere sie einfach mit dem Fadenkreuz an, während du nah genug stehst, damit das **X** erscheint und halte dann **X** gedrückt.

WAFFEN

Kämpfe in Columbia sind immer eine Herausforderung und es sind verschiedene Strategien erforderlich, um sie zu überleben. Für den Anfang findest du hier ein paar Tipps zu den Waffen:

Du solltest stets wissen, wann du schnell zuschlagen musst und wann du dir eher Zeit lassen solltest, um deine Ziele mithilfe von Kimme und Korn gezielt auszuschalten.

Um Kimme und Korn zu verwenden und eine größere Zielgenauigkeit zu erreichen, drücke . Dadurch wirst du langsamer und kannst besser zielen.

Du kannst nur zwei Waffen mit dir führen, also solltest du eine gute Wahl treffen. Wähle die besten Waffen für den jeweiligen Kampf.

Drücke einfach , um zwischen deinen beiden verfügbaren Waffen zu wechseln.

Munition findest du in der Umgebung, in Behältern und bei besiegten Gegnern. Außerdem kannst du sie beim Dollar Bill-Verkaufsautomaten kaufen.

Für jede Waffe sind vier Upgrades verfügbar. Diese Upgrades kannst du beim Minuteman's Armory-Verkaufsautomaten kaufen.

DAS FOLGENDE WAFFENARSENAL GIBT ES IN COLUMBIA ZU FINDEN:



BROADSIDER (Pistole) – Belohnt mit Zielgenauigkeit und unterstützt einen schnellen Finger am Abzug.



TRIPLE R (Maschinengewehr) – Feuert unglaublich schnell, bei zunehmender Entfernung lässt die Genauigkeit jedoch nach.



VOX TRIPLE R (Repetierer) – Verursacht mehr Schaden als die Gründerversion, ist aber weniger zielgenau und Magazin und Reserve sind kleiner.



BIRD'S EYE (Präzisionsgewehr) – Feuert eine einzelne Kugel mit großer Kraft und Genauigkeit.



CHINA BROOM (Schrotflinte) – Verursacht pro Schuss einen hohen Schaden, ist aber nur bei kurzen Entfernungen zielgenau.



VOX CHINA BROOM (Schießeisen) – Sorgt für einen Brandeffekt, Magazin und Reserve sind jedoch kleiner als bei der Gründerversion.



BARNSTORMER (Panzerfaust) – Feuert Raketen ab, die beim Einschlag explodieren.



HUNTSMAN (Karabiner) – Bietet mit Kimme und Korn eine außergewöhnliche Zielgenauigkeit.



VOX HUNTSMAN (Burstgun) – Im Vergleich zur Gründerversion besitzt diese Waffe ein größeres Magazin, verursacht mehr Schaden, ist aber weniger zielgenau.



PADDYWHACKER (Revolver) – Besitzt eine geringe Geschwindigkeit und wenig Munition, dafür aber eine immense Mannstoppwirkung.



THE PIG (Salvengeschütz) – Wirft kleine Sprenggeschosse in schneller Folge, verursacht aber nicht so viel Schaden wie die Barnstormer-Panzerfaust.



THE VOX PIG (Feuerhagel) – Verursacht mehr Schaden als die Gründerversion, hat aber eine kleinere Reserve.



PEPPERMILL (Gatling Gun) – Eine Gatling Gun, die vernichtenden, konzentrierten Beschuss bietet. Es dauert jedoch etwas, sie aufzuziehen, und es fehlen Kimme und Korn.

KRÄFTE

„Ein Leben ohne Kräfte ist wie ein Regenbogen ohne Farben!“

– Fink MFG-Werbung



Kräfte gewähren dir einen Vorteil im Kampf, indem sie dir verschiedene Angriffsfähigkeiten verleihen:

- Kräfte brauchen Salze, die du in der Umgebung, in Behältern und bei besiegtten Gegnern findest. Außerdem kannst du sie beim Dollar Bill-Verkaufsautomaten erwerben.
- Jede Kraft kann auf zwei verschiedene Weisen ausgelöst werden, die beide ihre Vorteile haben.
 - Tippe **LB** an, um sie schnell auszulösen.
 - Halte **LB** gedrückt und lasse dann los, um einen mächtigen Zweitangriff auszuführen.
- Kombiniere Kräfte auf Zielen und mit Umweltgefahren wie Wasserpfützen oder Ölflecken.
 - Die Kraft „Sog“ ist beispielsweise perfekt geeignet, um Gegner in Fallen oder Umweltgefahren zu ziehen.
- Lass dir einen Moment Zeit, um den Kampfschauplatz zu überblicken, ehe du dich ins Kampfgetümmel stürzt. Vielleicht kannst du Kraft-Fallen legen, bevor deine Gegner dich bemerken.
- Du kannst zwar Waffen abfeuern, solange du an einer Sky-Line oder einem Frachthaken hängst, aber du kannst währenddessen keine Kräfte einsetzen.
- Für jede Kraft sind zwei Upgrades verfügbar.
- Upgrades erhöhen nicht nur deine Werte, sondern sie verändern auch die Wirkung der jeweiligen Kraft.
- Upgrades können beim Veni! Vidi! Vigor!-Verkaufsautomaten erworben werden.
- Tippe einfach **LB** an, um zwischen deinen beiden verfügbaren Kräften zu wechseln.
- Um eine gekaufte Kraft auszuwählen, halte **LB** gedrückt, um das Kraft-Radialmenü aufzurufen, und wähle dann per **L** oder **R** die gewünschte Kraft aus.

FOLGENDE KRÄFTE GIBT ES IN COLUMBIA ZU FINDEN:



BEHERRSCHUNG

ANTIPPEN: Verzerzt die Wahrnehmung von Maschinen (und, nach dem Upgrade, auch die Emotionen der Bürger von Columbia), wodurch sie erbarmungslos jeden angreifen, der dich bedroht.

HALTEN: Um eine Annäherungsfalle zu bauen.

HINWEIS

- Wenn „Beherrschung“ nachlässt, bringen besessene Menschen sich selbst um, während besessene Maschinen in einen feindseligen Zustand zurückwechseln.
- Wird „Beherrschung“ auf Verkaufsautomaten abgefeuert, geben diese Geld.
- Du kannst „Beherrschung“ immer nur auf einen einzelnen Menschen bzw. eine einzelne Maschine anwenden.



TEUFELSKUSS

ANTIPPEN: Um ein glühend heißes Sprenggeschoss zu werfen.

HALTEN: Um eine Annäherungsfalle zu bauen.



KILLERKRÄHEN

ANTIPPEN: Um Gegner mit einem Schwarm aggressiver Vögel zu lähmen und zu schädigen.

HALTEN: Um eine Annäherungsfalle zu bauen.



BOCKENDER BRONCO

ANTIPPEN: Um eine Schockwelle zu erzeugen, die Gegner in die Luft wirbelt.

HALTEN: Um eine Annäherungsfalle zu bauen.



SHOCK JOCKEY

ANTIPPEN: Um einen elektrischen Blitz zu entladen, der dem Ziel einen Schock versetzt und es lähmt.

HALTEN: Um eine elektrische Annäherungsfalle zu bauen.



SOG

ANTIPPEN: Um einen Wasserstrahl zu erzeugen, der Gegner mit Wucht von dir wegdrängt.

HALTEN: Um Gegner mit Wassertentakeln über den Kampfschauplatz hinweg und zu dir hin zu ziehen.



LADUNG

ANTIPPEN: Um mit einem effektiven Nahkampfangriff auf deine Gegner zuzustürmen.

HALTEN: Um den Schaden des Nahkampfangriffs zu verstärken. (Je länger du drückst, desto heftiger die Wirkung des Angriffs.)

ZURÜCK AN ABSENDER

ANTIPPEN: Um einen speziellen Verteidigungsschild zu erzeugen.

HALTEN: Um einen Schild zu erzeugen, der Schaden absorbiert und dann eine Haftmine abfeuert. (Je mehr Schaden kassiert wird, bevor die Haftmine geworfen wird, desto mehr Schaden verursacht sie bei Gegnern.)



GEGNER

Deine Gegner in Columbia nutzen eine große Bandbreite an Waffen, Kräften und Spezialangriffen, um Booker zu erwischen.

Gegner können gegen bestimmte Offensivangriffe unempfindlich, gegen andere aber besonders empfindlich sein. Experimentiere mit jeder Waffe und jeder Kraft, um herauszufinden, was du am effektivsten gegen welchen Gegner einsetzt.

Manche Gegner sind an bestimmten Stellen ihres Körpers besonders leicht zu verletzen. Du solltest zum Beispiel versuchen, das Getriebe am Rücken des Motorisierten Patrioten, das Herz im Glaskasten des Handyman oder den Tank am Rücken des Fireman zu erwischen.



AUF DIESE GEGNER WIRST DU TREFFEN:

STANDARDGEGNER

Selbst dein durchschnittlicher Gegner in Columbia kann eine harte Nuss sein.

DIE GRÜNDER – Bewaffnete Anhänger von Vater Comstock können alles sein – von Zivilisten und Wachen bis hin zu Polizisten und Elite-Fliegereinheiten mit unterschiedlichsten Waffen (von Schlagstöcken bis hin zu Präzisionsgewehren).



VOX POPULI – Columbias Rebellen können leicht an ihrer roten Gesichtsbemalung und Kleidung erkannt werden. Sie sind nicht nur mit dem Standardsortiment der verfügbaren Waffen ausgestattet, sie nutzen auch wilde Varianten von Triple R-Maschinengewehr, China Broom-Schrotflinte und Huntsman-Karabiner.



HEAVY HITTER



Wenn einer dieser starken Gegner sich in den Kampf stürzt, musst du damit rechnen, dass der Kampf viel schwieriger wird.

DIE BESTIE – Dieser stark gepanzerte

Gegner ist mit dem gefährlichen Salvengeschütz ausgestattet, das als "The Pig"

bekannt ist und aus der Distanz Sprenggeschosse wirft. Die Vox-Variante der Bestie unterscheidet sich optisch und ist mit einem Vox-Pig (alias Feuerhagel) ausgestattet.

DER HANDYMAN – Der Handyman war früher mal ein Mensch, sein Körper wurde aber von Krebs zersessen. In Columbia wurde sein krankes Fleisch zerschnitten und gereinigt, Teile von ihm wurden durch mechanische Verbesserungen ersetzt. Der Handyman ist stärker, besser, schneller ... er ist pure columbianische Genialität.

DER HANDYMAN BESITZT VIELE FÄHIGKEITEN UND KANN:

- In einem winzigen Augenblick auf unglaubliche Geschwindigkeiten beschleunigen.
- An den Seiten von Gebäuden hochspringen.
- Vom Glück verlassene Bürger (lebendig oder tot) aufnehmen und werfen.
- Kugelblitze werfen, die den Spieler von einem Frachthaken holen können.
- Die Sky-Line unter Strom setzen, damit der Spieler gezwungen ist, sie zu verlassen.
- Den Unvorsichtigen in kleine Fleischstückchen zermalmen.
- Es gibt auch andere Variationen des Handyman, doch diese unterscheiden sich nur im Aussehen.



MOTORISIERTER PATRIOT – Der Motorisierte Patriot ist ein starker Automat, der sich nur langsam fortbewegt und die furchterregende Peppermill-Gatling-Gun verwendet. Wenn er nicht als erbarmungsloses Instrument des Todes agiert, unterhält er Passanten mit aufgezeichneten columbianischen Versen. Es existieren mehrere Varianten des Motorisierten Patrioten, die sich aber nur im Aussehen unterscheiden.

ZELOT DER LADY – Diese Elitewachen sind geschundene, ehemalige Anhänger der heiligen Lady Comstock und tragen auf ihren Rücken einen Sarg – als Buße dafür, dass sie ihren Tod nicht verhindern konnten. Sie nutzen nicht nur die Kraft "Killerkrähen" für den Angriff, sie können sich selbst ebenfalls in einen Schwarm

Vögel verwandeln, um Verletzungen bei Bewegungen zu vermeiden. Andere Varianten des Zeloten der Lady existieren in Columbia, unterscheiden sich jedoch nur im Aussehen.

FIREMAN – Der Fireman ist in einem Stahlanzug gefangen, der ihn als Strafe für seine Schandtaten verbrennt. Er greift den Spieler mit dem Teufelskuss an. Wenn der Fireman fast tot ist, läuft er auf den Spieler zu und explodiert. Es gibt Gründer- und Vox-Varianten des Fireman, sie unterscheiden sich jedoch nur im Aussehen.

KNECHTE DER STILLE – Die Knechte der Stille sind seit ihrer Jugend hinter Eisenmasken verborgen und blind. Jedoch reagieren sie extrem sensibel auf Geräusche und kreischen laut um Hilfe, wenn sie gestört werden.

EINFACHE SICHERHEITSAUTOMATEN

Obwohl diese Sicherheitsautomaten nicht so schlimm sind wie der Motorisierte Patriot, können sie einen harten Kampf trotzdem zu einer noch größeren Herausforderung machen.

WAFFEN-AUTOMAT – Dieses stationäre Sicherheitsgeschütz ist mit dem Triple R-Maschinengewehr ausgestattet.

RAKETEN-AUTOMAT – Dieses stationäre Sicherheitsgeschütz ist mit der Barnstormer-Panzerfaust ausgestattet



MOSKITO – Dieses fliegende Sicherheitsgeschütz wird von Ballon und Propeller in der Luft gehalten und ist mit dem Triple R-Maschinengewehr ausgestattet.

AUSRÜSTUNG

Ausrüstung ist ein wichtiger Bestandteil der Anpassung und Verbesserung deines Charakters in *BioShock Infinite*. Dabei handelt es sich um spezielle Kleidung, die deine Fähigkeiten weiter verbessert oder dir neue Fähigkeiten verleiht.

Ausrüstung findest du in Geschenkboxen in ganz Columbia, entweder an wichtigen Orten oder als Belohnung nachdem du einen mächtigen Gegner besiegt hast.

Es gibt vier verschiedene Arten von Ausrüstung: **Hüte, Hemden, Hosen und Stiefel**. Du kannst nur ein Ausrüstungsstück jeder Art tragen.

Wenn du ein Ausrüstungsstück findest, kannst du es entweder in dein Inventar aufnehmen, es mit dem entsprechenden bereits getragenen Stück vergleichen oder damit das bisherige Stück ersetzen.

Um verschiedene Ausrüstungsstücke anzusehen und anzulegen, drücke **ESC** und öffne das Ausrüstungsmenü.



VERKAUFSAUTOMATEN

Es gibt drei verschiedene Arten von Verkaufsautomaten, bei denen du die für deine Mission notwendigen Upgrades und Ressourcen kaufen kannst.

DOLLAR BILL – Bietet grundlegende Ausrüstung wie Munition, Verbandskästen und Salz-Ampullen.

VENI! VIDI! VIGOR! – Bietet Upgrades an, durch die deine Kräfte mächtiger werden.

MINUTEMAN'S ARMORY – Bietet Upgrades an, durch die deine Waffen noch durchschlagskräftiger werden.



Um Gegenstände zu kaufen, benötigst du Silver Eagles, die Währung Columbias. Du findest sie bei besiegten Gegnern, in Behältern und in der ganzen Stadt verstreut.

Drücke **ESC**, um Behälter und besiegte Gegner zu durchsuchen oder Münzen bzw. Geldbörsen an dich zu nehmen.



VOXOPHONE

An verschiedenen Orten in Columbia findest du persönliche Diktiergeräte, auch Voxophone genannt. Diese gesprochenen Tagebücher geben dir einen Einblick in die Ereignisse aus Columbias Vergangenheit und helfen dir dabei, die vielen Geheimnisse der Stadt zu ergründen.

Voxophone können beim Aufheben oder zu einem späteren Zeitpunkt mithilfe des  oder im -Menü abgespielt werden.



KINETOSKOPE

Diese Geräte, die Musikautomaten ähneln, bieten Kurzfilme über Aspekte des täglichen columbianischen Lebens, die neuesten Schlagzeilen, große Momente der Stadtgeschichte und vieles mehr. Sieh sie dir an und lerne davon.

IRRATIONAL GAMES

Ken Levine Lead Writer and Creative Director
Rod Fergusson Executive Vice President of Development
Leonie Manshanden Vice President of Studio Relations
Adrian Murphy Project Senior Producer

ART TEAM

Scott Sinclair Art Director
Shawn Robertson Animation Director

ANIMATION

Grant Chang Lead Animator
Matt Boehm Animator
Jim Christopher Animator
Jon Mangagil Animator
Pete Paquette Animator
Shamil Rasizade Animator

TECH ANIMATION

Jeremy Carson Lead Technical Animator
Ian Davis Rigger/Technical Animator
Gwen Frey Senior Technical Animator

ASSET MODELING

Calen Brait Lead Modeler
Chad King Senior Artist
Paul Presley Artist
Laura Zimmermann Artist

CONCEPT ART

Jorge Lacera Lead Concept Artist
Mauricio Tejerina Concept Artist
Robb Waters Concept Artist

CHARACTER ART

Gavin Goulden Lead Character Artist
Adam Bolton Character Artist

EFFECTS AND NARRATIVE SCRIPTING

Stephen Alexander Lead Effects Artist
Jeremy Griffith Effects Artist
Kyle Williams Narrative Scene Artist

ENVIRONMENT ART

Jamie McNulty Lead Environment Artist
Steve Allen Principal Level Builder
Charles Bradbury Level Builder
Frank DaPonte Level Builder
Scott Duquette Senior Environment Artist
John Fuhrer Associate Level Builder
Dan Keating Level Builder
Murray Kraft Level Builder
Chad LaClair Level Builder
Brian McNett Level Builder
Mike Snight Senior Level Builder

TECH ART

Spencer Luebbert Technical Artist

DESIGN TEAM

LEVEL DESIGN

Forrest Dowling Lead Level Designer
Andres Elias Gonzalez Tahhan Lead Combat Designer
Elisabeth Beinke Level Designer
Shawn Elliott Level Designer
Paul Green Senior Level Designer
Patrick Haslow Level Designer
Amanda Jeffrey Level Designer
Steve Lee Level Designer
Albert Meranda Senior Level Designer
Jason Mojica Level Designer
Seth Rosen Associate Level Designer
Francois Roughol Senior Level Designer
James Selen Level Designer

SYSTEMS DESIGN

Adrian Balanon Lead Systems Designer
Adnan Chatriviwala Associate Systems Designer
Alexx Kay Associate Systems Designer
Sean Madigan Senior Systems Designer
Steve McNally Senior Systems Designer
Justin Sonnekalb Systems Designer

WRITING

Jordan Thomas Senior Writer
Kristina Drzac Narrative and Voiceover Coordinator
Drew Holmes Writer
Joe Fielder Writer
Andrew Mitchell Assistant Script Coordinator

PRODUCTION TEAM

Elena Siegman Senior Producer-Marketing
Mike Syrnyk Producer
James Edwards Associate Producer
Ashley Hoey Assistant Producer
Sophie Mackey Assistant Producer
Don Roy Senior Associate Producer
Sarah Rosa Associate Producer
Nicole Sandoval Associate Producer
Mike Soden Assistant Producer

PROGRAMMING TEAM

Christopher Kline Technical Director

GAMEPLAY PROGRAMMING

John Abercrombie Lead Gameplay Programmer
Tim Austin Gameplay Programmer
Matt Helbig Gameplay Programmer
Erik Irland Senior Gameplay Programmer
Dan Kaplan Gameplay Programmer
Shane Mathews Gameplay Programmer
Iskander Umarov AI Programmer
Nick Raines AI Programmer
Arun Rao AI Programmer
Dan Scholten Gameplay Programmer
Dustin Vertrees Animation Programmer

TECHNICAL PROGRAMMING

Steve Ellmore Lead Technical Engineer
Dan Amato Technical Programmer
Steve Anichini Principal Graphics Programmer
Jamie Culpon Technical Programmer
Michael Kraack Technical Programmer
Jeremy Lerner Technical Programmer
Doug Marien Principal Backend Programmer
Kristofel Munson Senior Technical Programmer
Ian Pilipski Senior Technical Programmer

SOUND TEAM

Scott Haraldsen Audio Lead
Pat Balthrop Audio Director
Jim Bonney Music Director
Dan Costello VO Scriptor
Chris Duffey VO Scriptor
Jonathan Grover Associate Technical Sound Designer
Dan Johnson VO Scriptor
Katie Lafaw VO Scriptor
Jonathan Rubinger VO and Localization Assistant
Jeff Seamster Senior Sound Designer

USER INTERFACE TEAM

Kate Baxter UI Programmer
Joshua M. Davis User Experience Designer
David Fox UI Programmer
Michael Swiderek UI Artist

QUALITY ASSURANCE

Robert Tzong QA Manager
Amanda Cosmos QA Lead
Todd Raffray QA Lead
Tara Voelker QA Lead
Christopher Alberto Senior QA Tester
Jim Beals Senior QA Tester
Bill Fryer Senior QA Tester

QA TESTERS

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

MARKETING

Eric Barker Interactive Marketing Manager
Zoe Brookes Graphic Designer
Bill Gardner User Experience Specialist
Ratana Huot Online Game Evangelist
Jesse Kearns Associate Brand Manager
Dylan Schmidt Marketing Intern
Keith Shetler Multimedia Specialist
Michelle Sinclair User Experience Consultant

STUDIO OPERATIONS

Tracy Ryan Human Resources Manager
Alexis Yilmaz HR Coordinator
Shane Smith IT Director
Trever Chapin Associate Systems Administrator
Ray Holbrook Systems Administrator
Rob King Systems Engineer
Matthew Krawczyk Web Developer
Jonathan LoPorto Operations Manager
Kayla Belmore Administrative Assistant to Rod Fergusson
Aisha Coston Administrative Assistant
Ashlee Flagg Executive Assistant to Ken Levine
Tim Sivret Facilities Coordinator

CAST OF CHARACTERS

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

VOICE ACTING ENSEMBLE

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

ADDITIONAL MOCAP ACTING AND 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 Oslander
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

ART TEAM

Lorne Brooks Lead Animator
Christian Martinez Lead Level Architect
Jamie O'Toole Lead Artist
Chris Chaproniere Concept Artist
Mark Comedoy Senior Animator
Stefan Doetschel Senior Level Architect
Brendan George Senior Character Artist
Darren Hutton Environment Artist
James Sharpe Senior FX Artist
Cory Spooner Technical Artist

DESIGN TEAM

Jonathan Pelling Creative Director
Geoff Field Lead Level Designer
Chris Garnier Senior Level Designer
Andrew 'Ant' Orman Senior Designer
Evyv Shuley Senior Designer

PROGRAMMING TEAM

Adam Boyle Technical Director
Adam Bryant Senior Engine Programmer
Weicheng Fang Senior Engine Programmer
Chris Fowler Senior Gameplay Programmer
Paul Geerts Senior Graphics Programmer
Sam Lee Backend Programmer
Michelle McPartland AI Programmer
Neil Richardson Engine Programmer

PRODUCTION TEAM

Joel Eschler Associate Producer

SOUND TEAM

Justin Mullins Lead Audio Designer
Des Shore Audio Designer

USER INTERFACE TEAM

John-Paul Jones Senior UI Artist

STUDIO OPERATIONS

Anthony Lawrence Studio General Manager
Gareth Walters ITC Systems Manager
Callan O'Donohoe Systems Administrator
Clarrissa Jamali Business Manager

QUALITY ASSURANCE

Steve Wenham QA Coordinator
Andrew Downing QA Tester

ADDITIONAL DEVELOPMENT

ADDITIONAL ANIMATION

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

ADDITIONAL ART

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

ADDITIONAL TECHNICAL ANIMATION

Lauren Dominique
Emily Fietz
Brian Pai

ADDITIONAL DESIGN

Robert Hallwood
Chris Rhinehart
Ted Halsted
Robert Howard

ADDITIONAL FX

Noa Kapuni-Barlow
Joe Olson
Lindsay Ruiz
John Scrapper

ADDITIONAL LEVEL BUILDING

Tuan Tran

ADDITIONAL MODELING

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

ADDITIONAL NARRATIVE SCRIPTING

Jeremy Baldwin

ADDITIONAL EXECUTIVE PRODUCTION

Timothy Gerritsen

ADDITIONAL PRODUCTION

Jennie Morse
Kyle Allard
Rich Pelletier

ADDITIONAL PROGRAMMING

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

ADDITIONAL SOUND

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

ADDITIONAL UI

Mary Yovina
Ben Driehuis

ADDITIONAL WRITING

Kristina Drzalc
Rhianna Pratchett

2K GAMES

Christoph Hartmann President
David Ismaier C.O.O.
Greg Gobbi SVP, Product Development
John Chowanec VP, Product Development
Josh Atkins VP, Creative Development
Kate Kellogg VP, Studio Operations
Naty Hoffman VP, Technology
Melissa Miller Executive Producer
Nico Bihary Senior Producer
Michael Kelly Associate Producer
Shawn Watson Associate Producer
Ben Holschuh Production Assistant
Anton Maslennikov Production Assistant

ADDITIONAL PRODUCTION SUPPORT

Lulu LaMer Senior Producer
Jack Scalici Director of Creative Production
Chad Rocco Director of Creative Production
Josh Orellana Manager of Creative Production
Kaitlin Bleier Creative Production Coordinator
William Gale Creative Production Assistant
David Washburn Motion Capture Supervisor
Steve Park Motion Capture Coordinator
Anthony Tominia Motion Capture Lead Integrator
Jose Gutierrez Senior Motion Capture Specialist
Gil Espanto Motion Capture Specialists
Jen Antonio Motion Capture Specialists
Nick Bishop Motion Capture Systems Technician
Jacob Hawley Director of Technology
David Sullivan Senior Architect
Louis Ewens Online Systems Architect
Dale Russell Network Engineer
Adam Lupinacci Online Engineer
Ben Kvalo PD Operations Coordinator

MARKETING

Sarah Anderson SVP, Marketing
Matt Gorman VP, Marketing
Matthias Wehner VP, International Marketing
Nik Karlsson North America Brand Manager
Phil McDaniel Associate Product Manager
Ryan Jones Director of Public Relations, North America
Brian Roundy PR Manager
Jennifer Heinser PR Coordinator
Jackie Truong Director, Marketing Production
Ham Nguyen Marketing Production Assistant
Lesley Zinn Abarcar Art Director, Marketing
Christopher Maas Sr. Graphic Designer
Gabe Abarcar Web Director
Keith Echevarria Web Designer
Tom Bass Director of Social Media and Consumer Relations
David Eggers Community Manager
Jeff Spoonhower Video Editor
Kenny Crosbie Video Editor

Doug Tyler Associate Video Editor
Michael Howard Associate Video Editor
Renee Ward Marketing Project Manager
Peter Welch VP, Legal
Dorian Rehfield Director of Operations
Mike Salmon Director of Research and Planning
Xenia Mul Licensing/Operations Specialist
Richelle Ragsdell Director of Partnerships, Promotions & Licensing
Dawn Burnell Marketing Manager, Partner Relations
Josh Vilorio Assistant Manager, Partner Relations
Ilana Budanitsky Sr. Channel Marketing Manager
Marc McCurdy Channel Marketing Assistant
Jordan Limor User Testing Coordinator
Samantha Reinert User Testing Assistant

2K QUALITY ASSURANCE

Alex Plachowski VP of Quality Assurance
Grant Bryson Quality Assurance Test Manager (Projects)
Alexis McMullen Quality Assurance Test Manager (Support Team)
Doug Rothman Quality Assurance Test Manager (Support Team)
Casey Coleman Lead Tester

LEAD TESTERS (SUPPORT TEAM)

Nathan Bell
Scott Sanford
Will Stanley

SENIOR TESTERS

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

QUALITY ASSURANCE TEAM

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

SPECIAL THANKS

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

2K INTERNATIONAL

Neil Ralley General Manager
 Sian Evans International Marketing Manager
 Warner Guinée Senior International Product Manager
 Markus Wilding Senior Director PR, International
 Sam Woodward Assistant International PR Manager
 Megan Rex Assistant International PR Executive
 Martin Moore International Digital Marketing Manager

2K INTERNATIONAL PRODUCT DEVELOPMENT

Sajjad Majid International Producer
 Scott Morrow International Production
 Nathalie Mathews Localization Manager
 Arsenio Formoso Assistant Localization Manager

EXTERNAL LOCALIZATION TEAMS

Around the Word
 Synthesis Iberia
 Synthesis International srl
 Coda Entertainment GmbH

Localization tools and support provided by
 XLOC Inc.
 Localized audio production provided by Liquid Violet.

2K INTERNATIONAL QUALITY ASSURANCE

José Miñana Localization QA Supervisor
 Wayne Boyce Mastering Engineer
 Alan Vincent Mastering Technician
 Oscar Pereira Localization QA Project Lead

LOCALIZATION QA LEADS

Karim Cherif
 Luigi Di Domenico

SENIOR LOCALIZATION QA TECHNICIANS

Florian Genthon
 Fabrizio Mariani
 Jose Olivares
 Elmar Schubert

LOCALIZATION QA TECHNICIANS

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

DESIGN TEAM

James Crocker
 Tom Baker

2K INTERNATIONAL TEAM

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 INTERNATIONAL OPERATIONS

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

2K ASIA

Karen Teo Asia Marketing Director
 Diana Tan Asia Marketing Manager
 Yosuke Yano Localization Manager
 Yasutaka Arita Localization Assistant
 Chris Jennings Asia Product Manager

TAKE-TWO ASIA OPERATIONS

Eileen Chong
 Veronica Khuan
 Chermine Tan
 Fumiko Okura

TAKE-TWO ASIA BUSINESS DEVELOPMENT

Julian Corbett
 Andrew Donovan
 Ellen Hsu
 Henry Park
 Satoshi Kashiwazaki

2K CHINA QUALITY ASSURANCE

Zhang Xi Kun QA Manager
 Steve Manners QA Supervisor

LOCALIZATION QA PROJECT LEADS

Chu Jin Dan
 Zhu Jian
 Shen Wei
 Li Sheng Qiang

QUALITY ASSURANCE TEAM

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

MASTERING AND IT SUPPORT

Zhao Hong Wei
 Zhang Qing He

Die vollständigen Musik-Credits finden sich unter:
<http://www.bioshockinfinite.com/music>.

GARANTIE- UND LIZENZBEDINGUNGEN UND GEBRAUCHSINFORMATION

Dieses Dokument wird in unregelmäßigen Abständen aktualisiert. Die aktuell gültige Version wird auf www.taketwogames.com/eula veröffentlicht. Durch die Nutzung der Software für mehr als 30 Tage über die Veröffentlichung der aktualisierten Version hinaus erklären Sie Ihr Einverständnis der aktualisierten Bedingungen.

DIESE SOFTWARE WIRD LIZENZIERT, NICHT VERKAUFT. INDEM SIE DIESE SOFTWARE (DEFINITION SIEHE UNTEN) INSTALLIEREN, KOPIEREN ODER SONST WIE VERWENDEN, ERKLÄREN SIE SICH MIT DEN VORLIEGENDEN GARANTIE- UND LIZENZBEDINGUNGEN („VEREINBARUNG“) EINVERSTANDEN. DIESE EINVERSTÄNDNISERKLÄRUNG IST BINDEND. „SOFTWARE“ BEINHÄLTET SÄMTLICHE MIT DIESER VEREINBARUNG ZUR VERFÜGUNG GESTELLTE SOFTWARE, DAS ODER DIE BEGLEITENDEN BENUTZERHANDBÜCHER, VERPACKUNG UND ANDERE SCHRIFTLICHE, GESPEICHERTE, ELEKTRONISCHE ODER ONLINE ZUR VERFÜGUNG GESTELLTE MATERIALIEN UND SÄMTLICHE KOPPIEN DIESER SOFTWARE ODER DES BEGLEITMATERIALS. INDEM SIE DIESE SOFTWARE OFFENEN, INSTALLIEREN UND/ODER DIESE SOFTWARE ODER DAS BEGLEITMATERIAL BENUTZEN, AKZEPTIEREN SIE DIESE VEREINBARUNG MIT DER TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE INC. („LIZENZGEBER“). SIND SIE MIT DEN BEDINGUNGEN DIESER VEREINBARUNG NICHT EINVERSTANDEN, DÜRFEN SIE DIE SOFTWARE NICHT INSTALLIEREN, KOPIEREN ODER VERWENDEN.

I. LIZENZ

LIZENZ: Vorbehaltlich der weiteren Bestimmungen dieser Vereinbarung erteilt der Lizenzgeber Ihnen hiermit ein nicht ausschließliches, nicht übertragbares, eingeschränktes Recht, diese Software für Ihren persönlichen, nicht-verwerblichen Gebrauch auf einem einzelnen Computer oder einer Spielkonsole zum Computerspiel zu nutzen, es sei denn, weitere Rechte werden explizit in der Programmdokumentation verliehen. Die von Ihnen erworbenen Rechte sind abhängig von der Befolgung der Bestimmungen dieser Vereinbarung. Die Laufzeit der in dieser Vereinbarung enthaltenen Lizenz beginnt an dem Datum, an dem Sie die Software installieren oder anderweitig benutzen und endet, abhängig davon, was früher eintritt, entweder wenn Sie diese Software irgendwie weggegeben haben oder wenn der Lizenzgeber diese Vereinbarung beendet. Die eingeräumte Lizenz endet sofort und unmittelbar, wenn Sie versuchen, technische Schutzvorrichtungen im Zusammenhang mit der Software zu umgehen. Diese Software wird an Sie lizenziert und Sie erkennen hiermit an, dass keinerlei Eigentumsrechte an der Software übertragen werden und dass diese Vereinbarung nicht als Verkauf an Rechten an der Software auslegen ist. Alle Rechte, die durch diese Vereinbarung nicht explizit ein-geräumt werden, verbleiben bei dem Lizenzgeber bzw., soweit einschlägig, dessen Lizenzgebern.

INHABERSCHAFT AN RECHTEN: Der Lizenzgeber behält alle Rechte und Ansprüche in Bezug auf die Software, einschließlich aber nicht beschränkt auf Urheberrechte, Marken, Geschäftsgeheimnisse, Handelsbezeichnungen, Eigentumsrechte, Patente, Titel, Computercodes, audiovisuelle Effekte, Themen, Charaktere, Charakternamen, Geschichten, Dialoge, Schau-plätze, künstlerische Darstellung, Soundeffekte, musikalische Werke und Urheberpersönlichkeitsrechte. Die Software unterliegt dem Schutz des US-amerikanischen Urheber- und Markenrechts und den weltweit anwendbaren Gesetzen und Verträgen. Die Software darf, abgesehen von einer einzelnen Sicherungskopie, in keiner Weise, ganz oder zum Teil, egal auf welche Weise, kopiert, vervielfältigt oder verbreitet werden, wenn nicht die vorherige schriftliche Zustimmung des Lizenzgebers vorliegt. Jeder, der die Software in irgendeiner Weise ganz oder teilweise kopiert, vervielfältigt oder verbreitet, begeht eine vorsätzliche Verletzung der Urheberrechte und kann möglicherweise in den USA oder in seinem Heimatstaat zivil- und strafrechtlich zur Verantwortung gezogen werden. Nehmen Sie zur Kenntnis, dass in den USA Urheberrechtsverletzungen Gegenstand gesetzlicher Strafen von bis zu US-\$150.000 pro Verletzung sein können. Auch in Deutschland ist eine strafrechtliche Verfolgung vorsätzlicher Urheberrechtsverletzungen möglich. Die Software enthält bestimmte lizenzierte Inhalte und die Lizenzgeber des Lizenzgebers können ebenfalls Ihre Rechte im Fall jedweder Verletzung dieser Vereinbarung geltend machen. Alle Rechte die Ihnen hiermit nicht ausdrücklich eingeräumt werden, behält sich der Lizenzgeber vor.

LIZENZBEDINGUNGEN. Sie stimmen zu, folgende Dinge nicht zu tun: (a) Die Software gewerblich zu nutzen; (b) die Software oder Kopien davon zu verbreiten, vermieten, lizenzieren, verleihen oder sonst wie zu übertragen, wenn nicht die ausdrückliche schriftliche Zustimmung des Lizenzgebers vorliegt oder es in dieser Vereinbarung vorgesehen ist; (c) die Software oder Teile davon zu kopieren (es sei denn es ist in dieser Vereinbarung bestimmt, was namentlich für die Anfertigung einer einzelnen Sicherungskopie gilt); (d) die Software in einem Netzwerk zur Verfügung zu stellen, das die Nutzung durch andere Benutzer ermöglicht; (e) die Software in anderer Weise als in dieser Vereinbarung vorgesehen in einem Netzwerk, für den Online-Gebrauch oder auf mehr als einem Computer oder einer Spielkonsole zur selben Zeit zu nutzen oder zu installieren (oder dies Dritten zu erlauben); (f) die Software zum Zweck der Umgehung der Nutzungsvoraussetzungen, die auf der beigefügten CD-ROM oder DVD-ROM vorgesehen sind, auf ein Festplattenlaufwerk oder andere Speichermedien zu kopieren, (dieses Verbot bezieht sich nicht auf Kopien, die ganz oder zum Teil durch die Software selbst als Teil des Installationsprozesses gefertigt werden, um einen möglichst effizienten Ablauf zu gewährleisten); (g) die Software in einem gewerblichen Computerspielfeld oder einem anderen ortsbundenen Platz zu nutzen oder zu kopieren, es sei denn, der Lizenzgeber räumt Ihnen eine spezifische ortsbundene Lizenz ein, um die Software auch gewerblich zu nutzen; (h) die Software ganz oder teilweise zurückzuentwickeln (Reverse Engineering) oder zu dekompilem, es sei denn ein gesetzlicher Ausnahmefall liegt vor, zu disassemblieren, davon abgeleitete Werke herzustellen oder in sonstiger Weise die Software zu verändern; (i) Eigentumsvermerke, Marken oder Label auf oder innerhalb der Software oder deren Verpackung zu entfernen oder zu verändern; (j) die Software in ein Land zu transportieren, exportieren oder re-exportieren (direkt oder indirekt), das nach den US-amerikanischen Exportgesetzen oder den dazugehörigen Regelungen oder den anwendbaren nationalen und internationalen Exportgesetzen und -regelungen derartige Software nicht erhalten darf oder in sonstiger Weise diese Bestimmungen und Regelungen, die sich von Zeit zu Zeit ändern können, zu verletzen.

ZUGANG ZU SPEZIELLEN INHALTEN UND/ODER DIENSTEN INKL. DIGITALER KOPIEN. Um Zugang zu digitalen Kopien der Software oder zu bestimmten freispeilbaren, herunterladbaren Online- oder sonstigen speziellen Inhalten, Diensten und/oder Funktionen (zusammenfassend „spezielle Inhalte“ genannt) zu erhalten, kann es nötig sein, Software herunterzuladen, einzigartige Seriennummern einzugeben, die Software zu registrieren, Mitglied bei Diensten von Drittanbietern und/oder des Lizenzgebers zu sein (und sich mit den entsprechenden Nutzungsbedingungen einverstanden zu erklären). Der Zugang zu speziellen Inhalten ist auf 1 Benutzerkonto pro Seriennummer beschränkt. Der Zugang zu speziellen Inhalten kann nicht übertragen, verkauft oder von einem anderen Benutzer registriert werden, es sei denn, dies wird ausdrücklich eingeräumt. Die Klauseln dieses Paragraphen ersetzen jegliche etwaig anders lautende Klauseln in dieser Vereinbarung.

ÜBERTRAGUNG ZUVOR GESPEICHERTER KOPIEN. Sie sind berechtigt, die gesamte physische Kopie der Software und das Begleitmaterial dauerhaft an eine andere Person zu übertragen, wenn Sie keine Kopien (einschließlich Archiv- oder Sicherungskopien) der Software und des Begleitmaterials oder von Teilen davon zurückbehalten und der Empfänger sich mit dem Inhalt dieser Vereinbarung einverstanden erklärt. Spezielle Inhalte einschließlich ansonsten nicht verfügbare Inhalte ohne Seriennummer zum einmaligen Gebrauch sind unter keinen Umständen auf andere Personen übertragbar. Spezielle Inhalte funktionieren eventuell nicht mehr, wenn die Kopie der Originalinstallation gelöscht wird oder die zuvor gespeicherte Kopie dem Benutzer nicht zur Verfügung steht. Die Software ist ausschließlich zum privaten Gebrauch bestimmt. DESSEN UNGEACHTET DÜRFEN SIE KEINE PRE-RELEASE-KOPIEN DER SOFTWARE AUF ANDERE ÜBERTRAGEN.

TECHNISCHE SCHUTZMASSNAHMEN. Die Software beinhaltet möglicherweise Mittel, um den Zugang zu der Software und/oder zu bestimmten Software-Bestandteilen oder Inhalten zu kontrollieren, nicht genehmigte Kopien zu verhindern oder in anderer Weise Verstöße gegen die in dieser Vereinbarung eingeräumten beschränkten Rechte und Lizenzen zu verhindern. Wenn die Software Zugang zu speziellen Inhalten zulässt, kann lediglich ein Exemplar der Software zur gleichen Zeit auf diese Inhalte zugreifen. Zusätzliche Vereinbarungen und eine Registrierung können notwendig sein, um Zugang zu Online-Diensten zu erlangen und um Software Updates und Korrekturen herunter zu laden. Lediglich Software, die Gegenstand einer gültigen Lizenz ist, kann genutzt werden, um Zugang zu Online-Diensten zu erlangen. Dies betrifft auch das Herunterladen von Updates und Patches. Sie dürfen in diesen Zugangskontrollmittel nicht eingreifen oder versuchen, diese Sicherheitsmaßnahmen außer Kraft zu setzen oder zu umgehen.

Wenn Sie die technischen Schutzmaßnahmen außer Kraft setzen oder sich in anderer Weise daran zu schaffen machen, wird die Software nicht richtig funktionieren. Ein Eingriff in die technischen Schutzmaßnahmen ist nur in dem Ausnahmefall gestattet, dass diese das ordnungsgemäße Funktionieren der Software beeinträchtigen und der Lizenzgeber innerhalb von vier Wochen nach schriftlicher Meldung ein ordnungsgemäßes Funktionieren nicht seinerseits ermöglicht hat.

DURCH DEN NUTZER GESCHAFFENE INHALTE: Die Software ermöglicht Ihnen eventuell, selber Inhalte zu schaffen, einschließlich eines Spielplans, eines Szenarios, eines Screenshots, eines Autodesigns oder eines Videos Ihres Spiels. Im Austausch gegen die Nutzung der Software und insoweit als dass Ihre Beiträge durch die Nutzung der Software urheberrechtliche Ansprüche begründen, erteilen Sie hiermit dem Lizenzgeber das ausschließliche, zeitlich unbegrenzte, unwiderrufbare, voll übertragbare und unterlizenzierbare, weltweite Recht und die Lizenz, Ihre Beiträge in jedweder Weise und für jedweden Zweck im Zusammenhang mit der Software und verwandten Waren und Dienstleistungen zu nutzen, einschließlich des Rechts zu vervielfältigen, zu kopieren, anzupassen, zu ändern, vorzuführen, auszustellen, zu veröffentlichen, auszustrahlen, zu übertragen oder in anderer Weise in der Öffentlichkeit zu kommunizieren, unabhängig ob mit heute bekannten oder unbekannten Mitteln und Ihre Beiträge ohne Ankündigung oder Vergütung Ihnen gegenüber für die gesamte Zeit des Schutzes, der durch die anwendbaren Gesetze und Verträge für geistige Eigentumsrechte gewährt wird, zu verbreiten. Sie begeben sich hiermit soweit nach dem anwendbaren Recht möglich, jedweder Urheberrechte sowohl in Bezug auf die Nutzung dieser Rechte durch den Lizenzgeber als auch durch andere Spieler im Zusammenhang mit der Software und verwandten Waren und Dienstleistungen. Diese Lizenzräumung an den Lizenzgeber und der Verzicht auf Urheberpersönlichkeitsrechte besteht über eine Beendigung dieser Vereinbarung hinaus fort.

INTERNETVERBINDUNG. Die Software benötigt möglicherweise eine Internetverbindung, um auf die Internet-basierten Features zuzugreifen, die Software zu authentifizieren oder um andere Funktionen durchzuführen. Um sicherzustellen, dass bestimmte Funktionen ordnungsgemäß laufen, kann es notwendig sein, dass Sie (a) über eine hinreichende Internetverbindung verfügen und/oder (b) einen gültigen und aktiven Account bei einem Online-Dienstleister, wie dies in der Programmokumentation vorgesehen ist, verfügen, einschließlich Spielplattformen von Drittanbietern, dem Lizenzgeber oder einem Tochterunternehmen des Lizenzgebers. Wenn Sie derartige Accounts nicht unterhalten, ist es möglich, dass bestimmte Features der Software jetzt oder in Zukunft ganz oder teilweise nicht ordnungsgemäß funktionieren.

II. INFORMATIONSSAMMLUNG UND -NUTZUNG.

Durch das Installieren und Verwenden dieser Software erklären Sie Ihr Einverständnis mit diesen Regelungen zur Erfassung und Verwendung von Informationen, einschließlich (sofern zutreffend) Weitergabe von Daten an den Lizenzgeber und mit ihm verbundene Unternehmen in Ländern außerhalb der Europäischen Union und der Europäischen Wirtschaftsgemeinschaft. Wenn Sie eine Verbindung mit dem Internet bei Nutzung der Software herstellen, sei dies über eine Spielplattform, ein Netzwerk oder eine andere Methode, kann es sein, dass der Lizenzgeber Informationen von Hardware Herstellern oder Spielplattformbetreibern erhält und automatisch bestimmte Informationen von Ihrem Computer oder Ihrer Spielkonsole sammelt. Diese Information kann z.B. Benutzeridentifikationsmerkmale (so wie Spielerbezeichnungen und Bildschirmnamen), Spielstände, Spielerfolge, Spielleistungen, besuchte Orte, Freundszeiten, Hardware MAC Adresse, Internetprotokoll-Adresse und Ihre Benutzung verschiedener Spielfeatures enthalten. Alle Information die der Lizenzgeber sammelt, sollte anonym sein und nicht Ihre Identität preisgeben oder persönliche Information darstellen; sollten Sie jedoch persönliche Informationen in Ihren Benutzeridentifikationsmerkmalen aufnehmen (wie z.B. Ihr richtiger Name), werden auch solche persönlichen Informationen automatisch an den Lizenzgeber weitergegeben und wie hier beschrieben genutzt.

Die Informationen, die der Lizenzgeber sammeln, können durch den Lizenzgeber auf öffentlich zugänglichen Internetseiten eingestellt, mit Hardware-Herstellern, mit Plattformbetreibern und mit den Marketingpartnern des Lizenzgebers geteilt oder vom Lizenzgeber für jeden anderen geschäftsmäßigen Zweck verwendet werden. (Nur wenn Sie eine Einwilligungserklärung über die entsprechende Nutzung Ihrer persönlichen Daten abgeben haben oder abgeben, erklären Sie sich mit der Nutzung der relevanten Daten durch den Lizenzgeber einverstanden, einschließlich der öffentlichen Zurschaustellung dieser Daten, wie z.B. die Identifikation der durch Sie geschaffenen Inhalte oder die Zurschaustellung Ihrer Spielstände, der Rangliste, Leistungen und anderen Spieldaten.

III. GEWÄHRLEISTUNG

BESCHRÄNKTE GEWÄHRLEISTUNG: Der Lizenzgeber haftet bei Vorsatz, grober Fahrlässigkeit, bei Ansprüchen nach dem Produkthaftungsgesetz sowie bei Verletzung von Leben, Körper oder der Gesundheit nach den gesetzlichen Vorschriften. Der Lizenzgeber haftet nicht für leichte Fahrlässigkeit, es sei denn, der Lizenzgeber hat eine wesentliche Vertragspflicht verletzt. In diesen Fällen ist die Haftung des Lizenzgebers auf typische und vorhersehbare Schäden beschränkt. Diese Gewährleistung ist nicht anwendbar auf normale Verschleißerscheinungen. Diese Gewährleistung gilt ferner nicht, wenn der Mangel auf mässbräuchlicher oder fehlerhafter Bedienung oder Nachlässigkeit beruht.

Es sei denn, dass sich aus dem Vorstehenden Gegenteiliges ergibt, gilt diese Gewährleistung anstelle sämtlicher anderer Gewährleistungen, ob mündlich oder schriftlich, ausdrücklich oder konkludent erteilt, einschließlich anderer Zusicherungen allgemeiner Gebrauchstauglichkeit, Tauglichkeit für einen bestimmten Zweck oder der Nichtverletzung von Rechten. Keine anderen Gewährleistungen jeglicher Art sollen für den Lizenzgeber verbindlich sein. Weder ein mündlicher noch ein schriftlicher Rat des Lizenzgebers oder eines bevollmächtigten Vertreters begründet ein Gewährleistungsverprechen.

Wenn Sie die Software aufgrund der oben beschriebenen beschränkten Gewährleistung zurücksenden, senden Sie die Original-Software bitte nur an die unten angegebene Adresse des Lizenzgebers und geben Sie folgendes an: Ihren Namen, die Rücksendeadresse, eine Kopie des datierten Kaufbelegs sowie ein Schreiben, das den Fehler und das System, auf welchem Sie die Software benutzen, beschreiben.

BEENDIGUNG: Diese Vereinbarung bleibt in Kraft, bis Sie oder der Lizenzgeber davon zurücktreten, und endet automatisch, wenn Sie gegen die darin festgelegten Regelungen und Bedingungen verstoßen. In diesem Fall müssen Sie alle physischen Kopien der Software zerstören oder dem Lizenzgeber zurückgeben sowie alle sonstigen Kopien der Software, die dazugehörige Dokumentation, Begleitmaterialien sowie sämtliche Komponenten und Teile der Software dauerhaft zerstören, die sich in Ihrem Besitz oder Ihrer Verfügungsgewalt befinden. In diesem Fall sind die genannten Kopien und Materialien auch endgültig von jeglichem Server oder Computer zu entfernen und zu löschen, auf dem diese installiert worden sind.

VERSICHEDENES: Diese Vereinbarung stellt die vollständige Regelung dieser Lizenz zwischen den Parteien dar und verdrängt sämtliche vorhergehenden Vereinbarungen und Gewährleistungen zwischen den Parteien. Die Änderung dieser Vereinbarung bedarf der Schriftform. Sollte eine der Bestimmungen dieser Vereinbarung unwirksam sein oder werden, wird die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen dadurch nicht berührt. Die Parteien verpflichten sich, die unwirksame Bestimmung durch andere wirksame Bestimmungen zu ersetzen, die dem gewollten wirtschaftlichen Zweck am nächsten kommen.

ANWENDBARES RECHT. Auf sämtliche Rechte und Pflichten aus und im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis findet das Recht der Bundesrepublik Deutschland unter Ausschluss des UN-Kaufrechts und des Kollisionsrechts Anwendung.

WENN SIE FRAGEN HINSICHTLICH DIESER LIZENZ HABEN, KÖNNEN SIE SICH SCHRIFTLICH WENDEN AN: TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012

KUNDENDIENST

Falls mit einem unserer Titel technische Probleme auftreten, können Sie unseren Technischen Kundendienst auf verschiedene Weise erreichen:

DEUTSCHLAND:

Telefon: 6922222087 / Anrufrufen richten sich nach nationalen Tarifen.
Mobilfunkkosten können abweichen.
Montag bis Freitag 13:00 bis 21:00 (MEZ)
Website: <http://support.2k.com>

ÖSTERREICH:

Telefon: 19287882 / Anrufrufen richten sich nach nationalen Tarifen
Mobilfunkkosten können abweichen.
Montag bis Freitag 13:00 bis 21:00 (MEZ)
Website: <http://support.2k.com>





Tauchen Sie jetzt noch tiefer ein in die Welt von BioShock Infinite und die sagemumwobene schwebende Stadt Columbia!

Dieses exklusive gebundene Art Book enthält Produktionsentwürfe und Konzeptillustrationen der Hauptfiguren Elizabeth, Booker und Songbird sowie Kapitel mit Hintergrundinformationen über die Heavy Hitter, die Einwohner von Columbia, den Sky-Hook, die Vox Populi, die Kräfte, Luftschiffe und vieles mehr! Mit einem exklusiven Vorwort von Creative Director Ken Levine.



ERHÄLTlich IN AUSGEWÄHLTEN COMIC-FACHGESCHÄFTEN UND BUCHHANDLUNGEN.

Weitere Informationen und eine direkte Bestellmöglichkeit unter DarkHorse.com