

 XBOX 360



! AVVISO Prima di utilizzare il gioco, leggere il manuale della console Xbox 360®, il manuale del Sensore Kinect® per Xbox 360 e gli altri manuali delle periferiche per informazioni importanti relative alla sicurezza e alla salute. Visitare la pagina www.xbox.com/support.

Importanti avvertenze per la salute: disturbi dovuti alla fotosensibilità

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

SOMMARIO

Benvenuto a Columbia!	2
Comandi di gioco	2
Come iniziare	3
Livelli di difficoltà	3
HUD	4
Skyline e Skyhook	5
Elizabeth	6
Armi	8
Vigor	10
Nemici	12
Equipaggiamento e vendita	15
Voxafoni e kinetoscopi	16
Riconoscimenti	17
Garanzia	24

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

BENVENUTO A COLUMBIA!

"Cos'è Columbia se non un'altra arca per altri tempi?"

– Z.H. COMSTOCK, il grande profeta

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

COME INIZIARE

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

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

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

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

COMANDI DI GIOCO

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



COMBINAZIONE PREDEFINITA SULLA SKYLINE:

- L** - Accelera
- R** - Aggancia bersaglio
- B** - Inverti
- A** - Attacca
- A** - Scendi

*È possibile navigare nel menu radiale Vigor usando entrambe le leve.

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

LIVELLI DI DIFFICOLTÀ

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

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

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

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

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

HUD



- 1. INDICATORE SALUTE/SCUDO** – La barra rossa mostra la salute attuale. La barra gialla mostra la solidità attuale dello scudo. Nota: lo scudo inizia a rigenerarsi se non subisci danni per qualche secondo, mentre la salute può essere recuperata attraverso i kit medici, il cibo e gli alcolici.
- 2. VIGOR SELEZIONATO** – L'icona visualizzata in primo piano mostra il vigor selezionato, mentre quella sullo sfondo mostra il vigor che può essere cambiato rapidamente. Consulta la sezione Vigor radiale per selezionare uno qualsiasi dei vigor disponibili.
- 3. INDICATORE SALI** – La barra blu mostra la quantità di sali a disposizione per l'uso dei vigor. Ogni tacca sulla barra corrisponde a un utilizzo dei vigor.
- 4. ARMA SELEZIONATA** – L'icona visualizzata in primo piano mostra l'arma selezionata, mentre quella sullo sfondo mostra l'arma che può essere cambiata rapidamente.
- 5. MUNIZIONI** – Il numero sulla sinistra mostra quanti colpi puoi ancora sparare prima di dover ricaricare l'arma. Il numero sulla destra mostra quanti colpi hai di scorta.
- 6. MIRINO** – Il mirino mostra il punto in cui stai mirando con l'arma o con i vigor.
- 7. INDICATORE DANNI** – Questa barra mostra la salute del nemico.

OGGETTIVO ATTUALE

Hai dimenticato cosa fare? Puoi ricordartelo semplicemente premendo .

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

SKYLINE

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

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

Quando ti trovi su una skyline per i nemici sarà più difficile colpirti, ma la tua abilità di mira (tieni premuto) sarà notevolmente migliorata.

SKYHOOK



COMANDI

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

ACCELERA – Usa **L** per ridurre o aumentare la velocità.

INVERTI – Premi **B** per cambiare la direzione di viaggio.

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

SCENDI A TERRA – Per staccarti dalla skyline, rivolgilo lo sguardo a terra quando ti trovi abbastanza vicino da far apparire il comando **A**.

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

CORPO A CORPO CON SKYHOOK – Premi **Y** mentre sei a terra.

ESECUZIONE CON SKYHOOK – Mentre sei a terra, tieni premuto **Y** quando la salute di un nemico è sufficientemente bassa (ti verrà mostrato da un teschio ☠ sopra la sua testa).

COLPO SKYLINE – Premi **A** mentre sei sulla skyline per tuffarti direttamente dalla skyline addosso al nemico puntato.

SCHIACCIATA SKYLINE – Premi **A** mentre sei sulla skyline per far cadere dalla skyline il nemico puntato.

ELIZABETH

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

TROVARE RIFORNIMENTI

Quando viaggiate insieme, Elizabeth cercherà gli oggetti che potrebbero servirti durante la missione. Può recuperare quattro tipi di oggetti: **soldi**, **sali**, **munizioni** e **kit medici**.

Quando trova qualcosa di cui hai bisogno, si offrirà di lanciartela. Premi **X** quando appare il comando per afferrare l'oggetto.

FORZARE LE SERRATURE



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

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

APRIRE GLI SQARCI



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

CI SONO TRE CATEGORIE PRINCIPALI DI SQARCI:

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

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


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

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


ARMI

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

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

Per usare il mirino, premi  per rallentare e sfruttare il mirino dell'arma e aumentare la precisione della mira.

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

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

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

Puoi migliorare un'arma fino a 4 volte. Questi miglioramenti possono essere acquistati al distributore automatico Minuteman's Armory.

A COLUMBIA È POSSIBILE TROVARE LE SEGUENTI ARMI:



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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

VIGOR

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

– pubblicità Industrie Fink



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

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

A COLUMBIA È POSSIBILE TROVARE I SEGUENTI VIGOR:



POSSESSIONE

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

NOTA

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



BACIO DEL DIAVOLO

PREMI BREVEMENTE per sparare un proiettile esplosivo incendiario.
TIENI PREMUTO per creare una trappola.



CORVI ASSASSINI

PREMI BREVEMENTE per stordire e danneggiare i nemici con uno stormo di volatili infuriati.
TIENI PREMUTO per creare una trappola.



CAVALLO PAZZO

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



TRAPPOLA ELETTRICA

PREMI BREVEMENTE per rilasciare una scarica di elettricità e stordire il bersaglio.
TIENI PREMUTO per creare una trappola elettrica.



RISACCA

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

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



CARICA

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

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



RISPEDISCI AL MITTENTE

PREMI BREVEMENTE per generare uno speciale scudo difensivo.

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

NEMICI

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

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

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

ECCO COSA PUOI ASPETTARTI DI INCONTRARE:

NEMICI STANDARD

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

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



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



PEZZI GROSSI

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

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

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

L'HANDYMAN HA MOLTE ABILITÀ E PUÒ:

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



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

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



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

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



AUTOMA DI SICUREZZA BASE

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

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

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



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


EQUIPAGGIAMENTO

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

L'equipaggiamento si trova in pacchi regalo sparsi per tutta Columbia, sia in luoghi importanti, sia lasciati dai nemici più forti dopo la loro morte.

Ci sono 4 tipi di equipaggiamento: **cappello**, **camicia**, **pantaloni** e **scarpe**. Può essere posizionato un solo equipaggiamento per ogni slot.

Quando trovi un equipaggiamento, puoi scegliere se metterlo nell'inventario, confrontarlo con quello che stai indossando in quello slot oppure rimpiazzare quello che hai nello slot.

Per visualizzare ed equipaggiare differenti equipaggiamenti, usa  e accedi al menu Equipaggiamento.



DISTRIBUTORI AUTOMATICI


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

DOLLAR BILL – Offre rifornimenti di base come munizioni, pacchetti salute e fiale di sali.

VENI! VIDI! VIGOR! – Offre miglioramenti per rendere il vigor ancora più potenti.

MINUTEMAN'S ARMORY – Offre miglioramenti per cambiare la capacità delle armi.



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

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



VOXAFONI

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

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



KINETOSCOPI

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

IRRATIONAL GAMES

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

SQUADRA GRAFICA

Scott Sinclair Direttore grafica
Shawn Robertson Direttore animazione

ANIMAZIONE

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

TECNICI ANIMAZIONE

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

MODELLAZIONE

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

BOZZETTI

Jorge Lacera Bozzettista capo
Mauricio Tejerina Bozzettista
Robb Waters Bozzettista

GRAFICA PERSONAGGI

Gavin Goulden Grafico personaggi capo
Adam Bolton Grafico personaggi

EFFETTI E TESTI

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

GRAFICA AMBIENTE

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

GRAFICA TECNICA

Spencer Luebbert Grafico tecnico

SQUADRA PROGETTAZIONE

PROGETTAZIONE LIVELLI

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

PROGETTAZIONE SISTEMI

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

SCENEGGIATURA

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

SQUADRA PRODUZIONE

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

SQUADRA PROGRAMMAZIONE

Christopher Kline Direttore tecnico

PROGRAMMAZIONE DINAMICA DI GIOCO

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

PROGRAMMAZIONE TECNICA

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

SQUADRA AUDIO

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

SQUADRA INTERFACCIA UTENTE

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

CONTROLLO QUALITÀ

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

TESTER CQ

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

Yu Heng Mo
Chris Moore
Shelly Njoo
Glenn A. Palmer
Lorry Rocha
Alex Skokel
Alex Teebagy
Jason Tocci
Nicholas Troy
Greg Vargas
Matt Wetzel
Husam Al-Ziab

MARKETING

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

OPERAZIONI STUDIO

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

PERSONAGGI

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

BRUSIO

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

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

MOTION CAPTURE AGGIUNTIVO E STUNTMEN

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

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

2K AUSTRALIA

SQUADRA GRAFICA

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

SQUADRA PROGETTAZIONE

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

SQUADRA PROGRAMMAZIONE

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

SQUADRA PRODUZIONE

Joel Eschler Produttore associato

SQUADRA AUDIO

Justin Mullins Capo progettista audio
Des Shore Progettista audio

SQUADRA INTERFACCIA UTENTE

John-Paul Jones Grafico IU senior

OPERAZIONI STUDIO

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

CONTROLLO QUALITÀ

Steve Wenham Coordinatore CQ
Andrew Downing Tester CQ

SVILUPPO AGGIUNTIVO

ANIMAZIONE AGGIUNTIVA

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

GRAFICA AGGIUNTIVA

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

ANIMAZIONE TECNICA AGGIUNTIVA

Lauren Dominique
Emily Fietz
Brian Pai

PROGETTAZIONE AGGIUNTIVA

Robert Hallwood
Chris Rhinehart
Ted Halsted
Robert Howard

EFFETTI AGGIUNTIVI

Noa Kapuni-Barlow
Joe Olson
Lindsay Ruiz
John Scrapper

CREAZIONE LIVELLI AGGIUNTIVA

Tuan Tran

MODELLAZIONE AGGIUNTIVA

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

SCENEGGIATURA AGGIUNTIVA

Jeremy Baldwin

PRODUZIONE ESECUTIVA AGGIUNTIVA

Timothy Gerritsen

PRODUZIONE AGGIUNTIVA

Jennie Morse
Kyle Allard
Rich Pelletier

PROGRAMMAZIONE AGGIUNTIVA

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

AUDIO AGGIUNTIVO

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

IU AGGIUNTIVA

Mary Yovina
Ben Driehuis

TESTI AGGIUNTIVI

Kristina Drzaic
Rhianna Pratchett

2K GAMES

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

ADDITIONAL SUPPORTO PRODUZIONE

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

MARKETING

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

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

CONTROLLO QUALITÀ 2K

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

LEAD TESTERS (SQUADRA SUPPORTO)

Nathan Bell
Scott Sanford
Will Stanley

TESTER SENIOR

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

SQUADRA CONTROLLO QUALITÀ

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

Adrian Montoya
 Alexander Carracino
 Alex Jacobson
 Alex Weldon
 Aman Wali
 Amanda Hoehn
 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

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

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

2K INTERNATIONAL

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

SVILUPPO PRODOTTO 2K INTERNATIONAL

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

SQUADRE LOCALIZZAZIONE ESTERNE

Around the Word
 Synthesis Iberia
 Synthesis International srl
 Coda Entertainment GmbH

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

CONTROLLO QUALITÀ 2K INTERNATIONAL

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

CAPICQ LOCALIZZAZIONE

Karim Cherif
 Luigi Di Domenico

TECNICI CQ LOCALIZZAZIONE SENIOR

Florian Genthon
 Fabrizio Mariani
 Jose Olivares
 Elmar Schubert

TECNICI CQ LOCALIZZAZIONE

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

SQUADRA PROGETTAZIONE

James Crocker
 Tom Baker

SQUADRA 2K INTERNATIONAL

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

OPERAZIONI INTERNAZIONALI TAKE-TWO

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

2K ASIA

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

OPERAZIONI ASIA TAKE-TWO

Eileen Chong
 Veronica Khuan
 Chermine Tan
 Fumiko Okura

SVILUPPO AFFARI ASIA TAKE-TWO

Julian Corbett
 Andrew Donovan
 Ellen Hsu
 Henry Park
 Satoshi Kashiwazaki

CONTROLLO QUALITÀ 2K CINA

Zhang Xi Kun Responsabile CQ
 Steve Manners Supervisore CQ

CAPICQ PROGETTO CQ LOCALIZZAZIONE

Chu Jin Dan
 Zhu Jian
 Shen Wei
 Li Sheng Qiang

SQUADRA CONTROLLO QUALITÀ

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

MASTERIZZAZIONE E SUPPORTO IT

Zhao Hong Wei
 Zhang Qing He

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

GARANZIA SOFTWARE LIMITATA, ACCORDO DI LICENZA E INFORMAZIONI SULLA RISERVATEZZA

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

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

I. LICENZA

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

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

CONDIZIONI DELLA LICENZA

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

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

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

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

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

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

II. ACQUISIZIONE E UTILIZZO DELLE INFORMAZIONI.

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

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

III. GARANZIA

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ASSISTENZA

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

Telefono: 0236049218*.

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

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

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

Email: assistenza@2k.com

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





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

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



DISPONIBILE NELLE FUMETTERIE E NELLE LIBRERIE SPECIALIZZATE.
Per informazioni o ordini, visita DarkHorse.com