



BIO SHOCK

INFINITE

BlindSquirrel
GAMES





NEDERLANDS - RAADPLEEG VOOR HET GEBRUIK VAN DIT PRODUCT HET INSTELLINGENMENU VAN UW PLAYSTATION®4-SYSTEEM VOOR BELANGRIJKE GEZONDHEIDS- EN VEILIGHEIDSGEGEVINGEN

VOORZORGSMATREGELEN - Deze gamedisk bevat software voor het PlayStation®4-systeem (PS4™-systeem) en voldoet uitsluitend aan de PS4™-specificaties voor de PAL-markt. Lees de veiligheidsgids voor het PS4™-systeem aandachtig door om er zeker van te zijn dat u deze gamedisk op de juiste manier gebruikt en bewaart.

GEZONDHEIDSWAARSCHUWINGEN - Speel altijd in een goed verlichte omgeving. Neem regelmatig pauze; 15 minuten per uur. Stop met spelen als u last krijgt van duizeligheid, misselijkheid, vermoeidheid of hoofdpijn. Sommige personen die gevoelig zijn voor flitsende of knipperende lichten of geometrische vormen en patronen kunnen zonder het te weten epilepsie hebben en zij kunnen een epileptische aanval krijgen als ze televisie kijken of videogames spelen. Raadpleeg uw arts voordat u videogames gaat spelen als u aan epilepsie lijdt en waarschuw direct een arts als u tijdens het spelen een van de volgende symptomen ervaart: gezichtsstoornissen, spiertrekkingen of andere ongecontroleerde bewegingen, verlies van bewustzijn, verwarring en/of stuip trekkingen.

GEZONDHEIDSWAARSCHUWING 3D - Sommige mensen ervaren mogelijk ongemak (zoals pijnlijke of vermoeide ogen of misselijkheid) tijdens het bekijken van 3D-filmbeelden of het spelen van stereoscopische 3D-games op 3D-televisies. Als u een dergelijk ongemak ervaart, moet u het gebruik van uw televisie onmiddellijk staken tot de klachten zijn verdwenen. In het algemeen raden we u aan langdurig gebruik van uw PS4™-systeem te vermijden en elk uur dat u speelt een kwartier pauze te nemen. Bij het spelen van stereoscopische 3D-games of het bekijken van 3D-filmbeelden kan het echter per persoon verschillen hoe lang en hoe vaak u pauze moet nemen. Zorg dat u lang genoeg pauzeert om eventuele klachten te laten verdwijnen. Raadpleeg uw arts als de symptomen blijven bestaan. Het gezichtsvermogen van jonge kinderen (vooral kinderen jonger dan zes jaar) is nog in ontwikkeling. We raden u aan de arts of optometrist van uw kind te raadplegen voordat u jonge kinderen toestaat 3D-filmbeelden te bekijken of stereoscopische 3D-games te spelen. Volwassenen moeten toezicht houden op jonge kinderen om er zeker van te zijn dat ze zich aan de bovengenoemde aanbevelingen houden.

ILLEGAAL KOPIËREN - Het gebruik van het PS4™-systeem en PS4™-gamedisks is gebonden aan een softwarelicentie. Het PS4™-systeem en de PS4™-gamedisks zijn voorzien van technische beschermingsmechanismen die zijn ontwikkeld om ongeautoriseerde vermenigvuldiging van de auteursrechtelijk beschermde werken op de PS4™-gamedisks te verhinderen. Ongeautoriseerd gebruik van geregistreerde handelsmerken of ongeautoriseerde vermenigvuldiging van auteursrechtelijk beschermde werken door deze mechanismen te omzeilen of op andere wijze is wettelijk verboden. Als u informatie hebt over illegaal gekopieerde producten of methoden die worden gebruikt om onze technische beschermingsmaatregelen te omzeilen, stuurt u dan een e-mail naar anti-piracy@eu.playstation.com of belt u de lokale klantenservice.

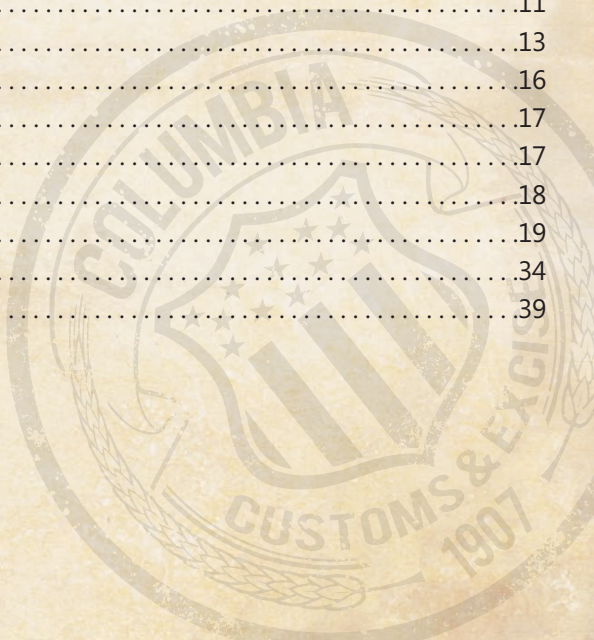
OUDERLIJK TOEZICHT INSTELLEN - De beoordeling op de voorkant van de verpakking geeft aan voor welke leeftijd deze gamedisk geschikt is. Stel ouderlijk toezicht in op uw apparaat om te voorkomen dat jongere kinderen de game spelen. Zie voor meer informatie over leeftijdsclassificaties en het instellen van ouderlijk toezicht de snelstartgids die is meegeleverd met uw PS4™-systeem of ga naar playstation.com/parents

HULP EN ONDERSTEUNING - Ga naar eu.playstation.com of bel het onderstaande telefoonnummer:

Nederlands ☎ **020 709 5025** Gesprekskosten kunnen verschillen afhankelijk van je provider voor je vaste / mobiele telefoon. Controleer dit bij je provider voordat je belt.

INHOUDSOPGAVE

Welkom in Columbia!	2
Gamebesturing	2
Om te beginnen	3
Niveaus	3
Scherminfo	4
Sky-Lines	5
Sky-Hook	6
Elizabeth	7
Wapens	9
Vigors	11
Vijanden	13
Uitrusting	16
Automaten	17
Voxophones	17
Kinetoscopes	18
Credits	19
Beperkte garantie	34
Productondersteuning	39



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

WELKOM IN COLUMBIA!

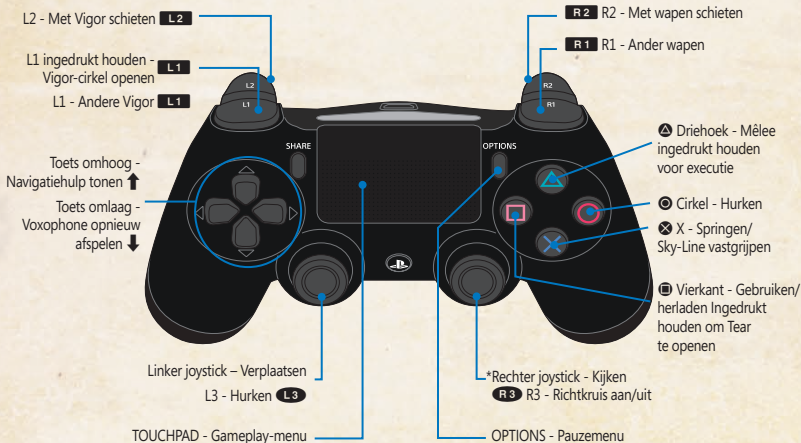
"Columbia is niets anders dan een ark, in een andere tijd."

– Z.H. Comstock, De Grote Profet

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

BESTURING

Opmerking: Andere besturingsconfiguraties zijn beschikbaar via het optiemenu.



STANDAARDBESTURING OP DE SKY-LINE:

Linker joystick - Versnellen/Afremmen

R3 R3 - Fixeren op doel

○ Cirkel - Achteruit

× X - Aanvallen

× X - Loslaten

* Je kunt de Vigor-cirkel bedienen met de linker stick en de rechter stick.

OM TE BEGINNEN

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

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

PLAY GAME ADD-ONS – Blader door de uitbreidingen die je kunt spelen.

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

NIVEAUS

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

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

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

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

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

SCHERMINFO



1. Gezondheids-/schildmeter – De rode balk geeft je huidige gezondheid weer. De gele balk geeft de huidige kracht van je schild weer. (**Opmerking:** Je schildsterkte neemt weer toe als je een paar seconden geen schade hebt opgelopen. Je kunt je gezondheid herstellen met EHBO-dozen die je vindt, maar ook met snacks en alcoholische dranken.)

2. Geselecteerde Vigor –Het symbool op de voorgrond geeft aan wat je huidige geselecteerde Vigor is en het symbool op de achtergrond geeft aan welke andere Vigor je snel kunt kiezen. (Lees de paragraaf over de Vigor-cirkel voor info over hoe je een van je beschikbare Vigors kunt kiezen)

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

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

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

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

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

HUDIG DOEL

Ben je vergeten wat je moet doen? Fris je geheugen op door op het **TOUCHPAD** te drukken.

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

SKY-LINES



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



Je kunt via het uitgebreide stelsel van elkaar kruisende Sky-Lines reizen om je vijanden te slim af te zijn. Op de Sky-Lines ben je moeilijker te raken en kun je bepaalde locaties beter bereiken.

Als je een Sky-Line gebruikt, kunnen vijanden moeilijker op je richten terwijl jij beter kunt richten met je richtkruis (hou **R3** ingedrukt).


LUCHTHAAK






BESTURING

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


Versnellen/Afremmen – Gebruik de linker joystick om te versnellen/af te remmen.



Achteruit – Druk op  om in tegenovergestelde richting te reizen.


Andere Sky-Line vastgrijpen – Om van de ene naar de andere Sky-Line te springen, richt je erop met je richtkruis als je zo dichtbij bent dat het icoontje van  verschijnt. Druk vervolgens op .


Weer op de grond springen – Om de Sky-Line weer los te laten, richt je met je richtkruis op de grond als je zo dichtbij bent dat het icoontje van  verschijnt.

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

Sky-Hook-mêleeaanval – Druk op  als je op de grond staat.

Sky-Hook-executie – Hou  ingedrukt als je op de grond staat en de gezondheid van een vijand laag genoeg is (doodshoofd  boven het hoofd).


Sky-Line-aanval – Druk op  terwijl je aan de Sky-Line hangt om direct op de vijand te duiken.

Sky-Line-beuk – Druk op  terwijl je aan de Sky-Line hangt om je vijand van de Sky-Line te beuken.



ELIZABETH

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

VOORRADEN VINDEN

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

SLOTEN OPENEN

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





OPMERKING

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

TEARS OPENEN



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

ER ZIJN DRIE SOORTEN TEARS IN DE GAME:

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

Constructie – Constructietears bevatten voorwerpen die de architectuur van een locatie veranderen. Het kan bijvoorbeeld een vrachthaak zijn waarmee je naar hoger gelegen plaatsen kunt ontsnappen, of een muur die je dekking geeft tijdens de strijd. **Aanval** – Aanvalstears leveren voorwerpen die voor je kunnen vechten. Dat kan bijvoorbeeld automatisch geschut zijn, of een teslatransformator die je vijanden elektrocutteert.



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

WAPENS

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

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

Als je een richtkruis wilt gebruiken druk je gewoon op **R3**. Gebruik nu het richtkruis van je wapen om beter te richten.

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

Om te wisselen tussen je twee beschikbare wapens, tik je kort op **R1**.

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

Elk wapen kun je vier keer verbeteren. Je kunt deze verbeteringen kopen bij de MinuteMan's Armory-automaat.

**JE KUNT DE VOLGENDE WAPENS
VINDEN IN COLUMBIA:**



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



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



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



Bird's Eye (sluipschuttersgeweer) – Vuurt een enkele kogel af en is krachtig en nauwkeurig.



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



Vox China Broom (hittegeweer) – Creëert een brandeffect, maar heeft een kleiner magazijn en minder reservemunitie dan de versie van de Founders.



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



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



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



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



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



The Vox Pig (hagelvuur) – Richt meer schade aan dan de versie van de Founders, maar heeft minder reservemunitie.



Peppermill (gatling gun) – Een met de hand aangedreven wapen dat een verwoestende, geconcentreerde vuurkracht heeft. Heeft tijd nodig om snelheid te maken en bevat geen richtkruis.

VIGORS

"Vigors maken het leven waard om te leven!"

– Fink MFG-advertentie



Vigors leveren je het voordeel van verschillende aanvallen op tijdens het gevecht.

- Vigors worden gevoed door zout, wat je kunt vinden in de omgeving, op kisten en op lichamen. Je kunt zout ook kopen bij de Dollar-Bill-automaten.
- Elke Vigor heeft twee schietmogelijkheden. Beide mogelijkheden komen op hun eigen manier van pas.
- Tik kort op **L2** om snel te schieten.
- Hou **L2** ingedrukt en laat los voor een extra krachtig schot.
- Probeer Vigors te combineren op doelwitten en op gevaarlijke dingen in de omgeving, zoals een waterpoel of een olieplas.
- Met Undertow (onderstroom) kun je bijvoorbeeld vijanden in vallen en natuurlijke gevaren trekken.
- Neem even wat tijd om het slagveld te bekijken voordat je de strijd aangaat. Misschien kun je Vigor-vallen zetten voor je vijanden je opmerken.
- Je kunt Vigors niet gebruiken als je aan een Sky-Line of een vrachthaak hangt.

- Je kunt elke Vigor twee keer verbeteren.
- Met verbeteringen verander je meer dan statistieken. Ze veranderen ook de manier waarop Vigors werken.
- Je kunt verbeteringen kopen bij de Veni!-Vidi!-Vigors!-automaat.
- Om te wisselen tussen je twee beschikbare Vigors, tik je kort op **L1**.
- Om een Vigor die je hebt verkregen te selecteren, hou je **L1** ingedrukt om de Vigor-cirkel te laten verschijnen. Gebruik vervolgens de linker joystick om de gewenste Vigor te markeren.

JE KUNT DE VOLGENDE VIGORS VINDEN IN COLUMBIA:



POSSESSION

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

Ingedrukt houden: Creëert een val die door nabijheid geactiveerd wordt.

OPMERKING

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



DEVIL'S KISS

Kort tikken: Gooi een brandend, explosief projectiel.

Ingedrukt houden: Creëert een val die door nabijheid geactiveerd wordt.



MURDER OF CROWS

Kort tikken: Overrompelt en beschadigt vijanden met een zwerm woeste vogels.

Ingedrukt houden: Creëert een val die door nabijheid geactiveerd wordt.



BUCKING BRONCO

Kort tikken: Creëert een schokgolf die vijanden de lucht in slingert.

Ingedrukt houden: Creëert een val die door nabijheid geactiveerd wordt.



SHOCK JOCKEY

Kort tikken: Geeft een golf elektriciteit af die je doelwit verdooft en elektrocuteert.

Ingedrukt houden: Creëert een elektrische val die door nabijheid geactiveerd wordt.



UNDERTOW

Kort tikken: Creëert een waterstraal die vijanden met geweld van je wegduwt.

Ingedrukt houden: Ruk vijanden naar je toe vanaf het slagveld met tentakels van water.



CHARGE

Kort tikken: Slinger jezelf naar vijanden met een krachtige mêleeaanval.

Ingedrukt houden: Bouwt de hoeveelheid schade van de mêleeaanval op. (Hoe langer je vasthoudt, des te meer kracht de inslag heeft).



RETURN TO SENDER

Kort tikken: Creëert een speciaal beschermend schild.

Ingedrukt houden: Creëert een schild dat schade absorbeert en vervolgens een kleefmijn afvuurt. (Hoe meer schade eerst geabsorbeerd wordt, des te meer schade wordt toegebracht aan vijanden.)

VIJANDEN

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

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

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



DIT KUN JE ALLEMAAL TEGENKOMEN:

STANDAARDVIJANDEN

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

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



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

ZWARE TROEPEN

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

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

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

De Handyman heeft vele vaardigheden. Hij kan:

- Tot ongelooflijke snelheden accelereren in slechts een ogenblik.





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



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

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



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



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

STANDAARD BEVEILIGINGSBOTS

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



Geweerbot – Deze vaste beveiligingsbot is gewapend met het Triple R-machinegeweer.

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

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

UITRUSTING

De uitrusting is een belangrijk onderdeel van het personaliseren van personages en de ontwikkeling ervan in *BioShock Infinite*. Het verwijst naar speciale kledingstukken die je vaardigheden vergroten of nieuwe opties mogelijk maken.

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

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



Als je uitrusting vindt, kun je het in je inventaris plaatsen, vergelijken met de uitrusting die je al hebt, of uitrusting vervangen. Om verschillende uitrustingsonderdelen te bekijken en te gebruiken, navigeer je met het **TOUCHPAD** naar het uitrustingsmenu.

AUTOMATEN


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

Dollar Bill – Basisspullen zoals munitie, gezondheidspakketten en flesjes zout.

Veni! Vidi! Vigor! – Verbeteringen die Vigors nog krachtiger maken.

MinuteMan's Armory – Verbeteringen die je wapens andere vermogens geven.


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

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



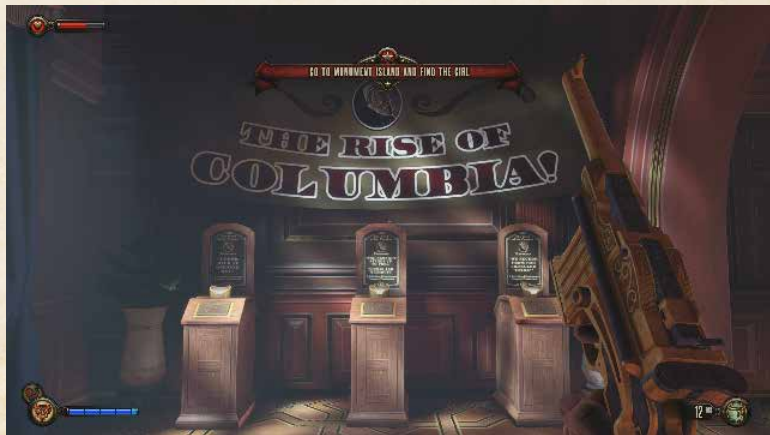
VOXOPHONES

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

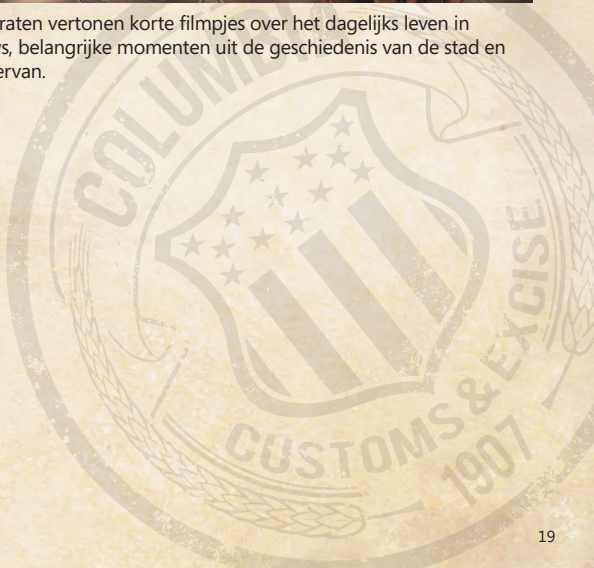
Je kunt Voxophones als je ze vindt meteen af luisteren of later. Druk hiervoor op  of ga je in het spel naar het Voxophones-menu met **TOUCHPAD**.



KINETOSCOPES



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



IRRATIONAL GAMES

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

VORMGEVINGSTEAM

Scott Sinclair Artdirector
Shawn Robertson Hoofd animatie

ANIMATIE

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

TECHNISCHE ANIMATIES

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

ASSETMODELLERING

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

CONCEPTEN

Jorge Lacera Hoofd conceptvormgeving
Mauricio Tejerina Conceptvormgever
Robb Waters Conceptvormgever

VORMGEVING PERSONAGES

Gavin Goulden Hoofd vormgeving personages
Adam Bolton Vormgeving personages

EFFECTEN EN SCRIPT

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

VORMGEVING OMGEVINGEN

Jamie McNulty Hoofd vormgeving omgevingen
Steve Allen Hoofd levelbouw
Charles Bradbury Levelbouwer
Frank DaPonte Levelbouwer
Scott Duquette Senior vormgever omgevingen
John Fuhrer Assistent-levelbouwer

Dan Keating Levelbouwer
Murray Kraft Levelbouwer
Chad LaClair Levelbouwer
Brian McNett Levelbouwer
Mike Night Senior levelbouwer

TECHNISCHE VORMGEVING

Spencer Luebbert Technische vormgeving

DESIGNTEAM

LEVELONTWERP

Forrest Dowling Hoofd leveldesign
Andres Elias Gonzalez Tahhan Hoofd gevechtendesign
Elisabeth Beinke Leveldesigner
Shawn Elliott Leveldesigner
Paul Green Senior leveldesigner
Patrick Haslow Leveldesigner
Amanda Jeffrey Leveldesigner
Steve Lee Leveldesigner
Albert Meranda Senior leveldesigner
Jason Mojica Leveldesigner
Seth Rosen Assistent-leveldesigner
Francois Roughol Senior leveldesigner
James Selen Leveldesigner

SYSTEEMONTWERP

Adrian Balanon Hoofd systeemdesign
Adnan Chatriwala Assistent systeemdesigner
Alexx Kay Assistent-systeemdesigner
Sean Madigan Senior systeemdesigner
Steve McNally Senior systeemdesigner
Justin Sonnekalb Systeemdesigner

SCRIPT

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

PRODUCTIETEAM

Elena Siegman Senior producer-marketing
Mike Syrnnyk Producer
James Edwards Coproducer
Ashley Hoey Assistent-producer
Sophie Mackey Assistent-producer
Don Roy Senior assistent-producer
Sarah Rosa Coproducer
Nicole Sandoval Assistent-producer
Mike Soden Assistent-producer

PROGRAMMEERTEAM

Christopher Kline Technisch regisseur

GAMEPLAYPROGRAMMERING

John Abercrombie Hoofd gameplayprogramming

Tim Austin Gameplayprogrammeur

Matt Helbig Gameplayprogrammeur

Erik Irland Senior gameplayprogrammeur

Dan Kaplan Gameplayprogrammeur

Shane Mathews Gameplayprogrammeur

Iskander Umarov AI-programmeur

Nick Raines AI-programmeur

Arun Rao AI-programmeur

Dan Scholten Gameplayprogrammeur

Dustin Vertrees Animatieprogrammeur

TECHNISCHE PROGRAMMERING

Steve Ellmore Hoofd techniek

Dan Amato Technisch programmeur

Steve Anichini Hoofd grafische programmering

Jamie Culpon Technisch programmeur

Michael Kraack Technisch programmeur

Jeremy Lerner Technische programmeur

Doug Marien Hoofd backendprogramming

Kristofel Munson Senior technisch programmeur

Ian Pilipski Senior Technisch programmeur

GELUIDSTEAM

Scott Haraldsen Hoofd audio

Pat Balthrop Audioregie

Jim Bonney Muziekregie

Dan Costello Scriptschrijver stemmen

Chris Duffey Scriptschrijver stemmen

Jonathan Grover Ondersteunend

technisch audiodesigner

Dan Johnson Scriptschrijver stemmen

Katie Lafaw Scriptschrijver stemmen

Jonathan Rubinger Assistent stemmen en lokalisatie

Jeff Seamster Senior audiodesigner

GEbruikersINTERFACETEAM

Kate Baxter Programmering gebruikersinterface

Joshua M. Davis Designer gebruikerservaring

David Fox Programmering gebruikersinterface

Michael Swiderek Vormgeving gebruikersinterface

KWALITEITSBEWAKING

Robert Tzong Manager kwaliteitsbewaking

Amanda Cosmos Hoofd kwaliteitsbewaking

Todd Raffray Hoofd kwaliteitsbewaking

Tara Voelker Hoofd kwaliteitsbewaking

Christopher Alberto Senior tester kwaliteitsbewaking

Jim Beals Senior tester kwaliteitsbewaking

Bill Fryer Senior tester kwaliteitsbewaking

TESTERS KWALITEITSBEWAKING

Tim Ahern

Kyle Allison

Jeremy Almeida

Dan Beaulieu

Elizabeth Bergeron

Josh Bjornson

Tyler Caraway

Adam Cohen

Raymond Corsetti

Edmund Dubois

Charles Dworetz

Jonny Fawcett

Chris Fidalgo

Gage Hackford

Andrew Howard

Amy Keating

Patrick Knight

Cassandra Lease

Joshua Luther

Austin Maestre

Mike McCullough

Yu Heng Mo

Chris Moore

Shelly Njoo

Glenn A. Palmer

Lorry Rocha

Alex Scokel

Alex Teebagy

Jason Tocci

Nicholas Troy

Greg Vargas

Matt Wetzel

Husam Al-Ziab

MARKETING

Eric Barker Manager interactieve marketing

Zoë Brookes Grafisch ontwerper

Bill Gardner Specialist gebruikerservaring

Ratana Huot Predikant online gaming

Jesse Kearns Assistent-merkmanager

Dylan Schmidt Marketingstagiaire

Keith Shetler Multimedia-specialist

Michelle Sinclair Consultant gebruikerservaring

STUDIOWERKZAAMHEDEN

Tracy Ryan HR-manager

Alexis Yilmaz HR-coördinator

Shane Smith IT-directeur

Trevor Chapin Ondersteunend systeembeheerder

Ray Holbrook Systeembeheerder

Rob King Systeemtechniek

Matthew Krawczyk Webontwikkelaar

Jonathan LoPorto Uitvoerend manager

Kayla Belmore Administratief assistent

voor Rod Fergusson

Aisha Coston Administratief assistent
Ashlee Flagg Uitvoerend assistent voor Ken Levine
Tim Sivret Coördinator faciliteiten

ACTEURS

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

STEMACTEURS

Steve Blum
Anthony Brophy
T.C. Carson
Vic Chao
Erin Cole
Dioni Michelle Collins
Jesse Corti
Roger Cross
Joey D'Auria
Stephanie D'Abruzzo
Greg Ellis
Robin Atkin Downes
Daheli Hall
Brad Grusnick
Scott Holst
Richard Herd
Brian Kimmet
Neil Kaplan
Matthew Yang King
Arif S. Kinchen
Yuri Lowenthal
Misty Lee
Jim Meskimen
Tess Masters
Philip Moon
Mimi Michaels
Elle Newlands
Masasa Moyo
Dina Pearlman
Liam O'Brien
Amanda Philipson
Patrick Pinney
Brent Popolizio
Sam Riegel
Cindy Robinson

Lori Rom
Jeff Seamster
T. Ryder Smith
Spike Spencer
April Stewart
Mark Allan Stewart
Kaiji Tang
Faruq Tauheed
Oliver Vaquer
Gwendoline Yeo
Kevin Yamada
Patti Yasutake
Catherine Zambri

AANVULLENDE MOCAP- ACTEERPRESTATIES EN -STUNTS

Courtney Adair
Joey Armstrong
Nick Bishop
Cameron Crook
Erica Denning
Gil Espanto
Jose Gutierrez
Sasha de Guzman
Jennifer Heinser
Sharon Her
Michael Howard
Winnie Hsieh
Nicole Hunter
Matt Jackson
Marcy Lee
Shawna-Mara Kaia Lee
Kamasu Livingston
Edwin Li
Jon Mangagil
Christina Lowery
Amanda McKamey
Anton Maslennikov
Jose Montesinos
Kirill Mikhaylov
Steve Park
Kurt Osiander
Sari Sabella
Dennis Ruel
Andy Strong
Aaron Teixeira
Anthony Tominia
Paulette Trinh
Mike Wang
Bryce Wang
Cais Wang
Neely Wang
Brad Whelan
Maria Zamaniego

2K AUSTRALIA

VORMGEVINGSTEAM

Lorne Brooks Hoofd animatie
Christian Martinez Hoofd levelarchitect
Jamie O'Toole Hoofd vormgeving
Chris Chaproniere Conceptvormgeving
Mark Comedoy Senior animator
Stefan Doetschel Senior levelarchitect
Brendan George Senior personagevormgever
Darren Hatton Omgevingsvormgever
James Sharpe Senior vormgever effecten
Cory Spooner Technische vormgeving

DESIGNTEAM

Jonathan Pelling Creatief regisseur
Geoff Field Hoofd leveldesign
Chris Garnier Senior leveldesigner
Andrew 'Ant' Orman Senior designer
Eryn Shuley Senior designer

PROGRAMMEERTEAM

Adam Boyle Technisch regisseur
Adam Bryant Senior engineprogrammeur
Weicheng Fang Senior engineprogrammeur
Chris Fowler Senior gameplayprogrammeur
Paul Geerts Senior graphicsprogrammeur
Sam Lee Backendprogrammeur
Michelle McPartland AI-rogrammeur
Neil Richardson Engineprogrammeur

PRODUCTIETEAM

Joel Eschler Coproducer

GELUIDSTEAM

Justin Mullins Hoofd audiodesign
Des Shore Audiodesign

GEbruikersINTERFACETEAM

John-Paul Jones Senior vormgever gebruikersinterface

STUDIOWERKZAAMHEDEN

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

KWALITEITSBEWAKING

Steve Wenham Coördinator kwaliteitsbewaking
Andrew Downing Tester kwaliteitsbewaking

AANVULLENDE ONTWIKKELING

AANVULLENDE ANIMATIE

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

AANVULLENDE VORMGEVING

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

AANVULLENDE TECHNISCHE ANIMATIE

Lauren Dominique
Emily Fietz
Brian Pai

AANVULLEND ONTWERP

Robert Hallwood
Chris Rhinehart
Ted Halsted
Robert Howard

AANVULLENDE EFFECTEN

Noa Kapuni-Barlow
Joe Olson
Lindsay Ruiz
John Scrappier

AANVULLENDE LEVELBOUW

Tuan Tran

AANVULLENDE MODELLERING

Jeremy Brown
Tristan Kernagis
Bridget McCarthy

Hung Nguyen
Randy Redtzke
Trystan Snodgrass
Joshua Stubbles
Ash Welch

AANVULLEND SCENARIO

Jeremy Baldwin

AANVULLENDE UITVOERENDE PRODUCTIE

Timothy Gerritsen

AANVULLENDE PRODUCTIE

Jennie Morse
Kyle Allard
Rich Pelletier

AANVULLENDE PROGRAMMERING

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

AANVULLEND GELUID

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

AANVULLENDE GEBRUIKERSINTERFACE

Mary Yovina
Ben Driehuis

AANVULLENDE SCHRIJFWERKZAAMHEDEN

Kristina Drzaic
Rhiana Pratchett

2K GAMES

Christoph Hartmann President

David Ismailer C.O.O.

Greg Gobbi Senior onderdirecteur productontwikkeling

John Chowanec Onderdirecteur productontwikkeling

Josh Atkins Onderdirecteur creatieve ontwikkeling

Kate Kellogg Onderdirecteur studiowerkzaamheden

Naty Hoffman Onderdirecteur technologie

Melissa Miller Uitvoerend producer

Nico Bihary Senior producer

Michael Kelly Coproducer

Shawn Watson Coproducer

Ben Holschuh Productieassistent

Anton Maslennikov Productieassistent

AANVULLENDE ONDERSTEUNING PRODUCTIE

Lulu LaMer Senior producer

Jack Scalici Directeur creatieve productie

Chad Rocco Directeur creatieve productie

Josh Orellana Manager creatieve productie

Kaitlin Bleier Coördinator creatieve productie

William Gale Assistent creatieve productie

David Washburn Supervisie motion capture

Steve Park Coördinator motion capture

Anthony Tominia Hoofd integratie motion capture

Jose Gutierrez Senior motion-capture-specialist

Gil Espanto Specialist motion capture

Jen Antonio Specialist motion capture

Nick Bishop Systeemtechnicus motion capture

Jacob Hawley Directeur technologie

David Sullivan Senior architect

Louis Ewens Architect online systemen

Dale Russell Netwerktechniek

Adam Lupinacci Online techniek

Ben Kvalo Coördinator productontwikkeling

MARKETING

Sarah Anderson Senior onderdirecteur marketing
Matt Gorman Onderdirecteur marketing
Matthias Wehner Onderdirecteur internationale marketing

Nik Karlsson Merkmanger Noord-Amerika
Phil McDaniel Ondersteunend productmanager

Ryan Jones Pr-manager Noord-Amerika

Brian Roundy Pr-manager

Jennifer Heinser Pr-coördinator

Jackie Truong Directeur marketingproductie

Ham Nguyen Assistent marketingproductie

Lesley Zinn Abarcar Hoofd vormgeving marketing

Christopher Maas Senior grafisch ontwerper

Gabe Abarcar Webdirecteur

Keith Echevarria Webdesigner

Tom Bass Hoofd sociale media

en consumentenrelaties

David Eggers Community-manager

Jeff Spoonhower Beeldbewerker

Kenny Crosbie Beeldbewerker

Doug Tyler Assistent-beeldbewerker

Michael Howard Assistent-beeldbewerker

Renee Ward Projectmanager marketing

Peter Welch Onderdirecteur juridische zaken

Dorian Rehfield Directeur bedrijfsvoering

Mike Salmon Directeur onderzoek en planning

Xenia Mul Specialist licenties/bedrijfsvoering

Richelle Ragsdell Directeur zakelijke partners, promoties en licenties

Dawn Burnell Marketingmanager zakelijke relaties

Josh Viloria Assistent-manager zakelijke relaties

Ilana Budanitsky Senior marketingmanager kanalen

Marc McCurdy Assistent marketing kanalen

Jordan Limor Coördinator gebruikerstests

Samantha Reinert Assistent gebruikerstests

KWALITEITSBEWAKING 2K

Alex Plachowski Onderdirecteur kwaliteitsbewaking

Grant Bryson Testmanager

kwaliteitsbewaking (projecten)

Alexis McMullen Testmanager

kwaliteitsbewaking (ondersteuningsteam)

Doug Rothman Testmanager

kwaliteitsbewaking (ondersteuningsteam)

Casey Coleman Hoofdtester

HOOFDTESTERS

(ONDERSTEUNEND TEAM)

Nathan Bell

Scott Sanford

Will Stanley

SENIOR TESTERS

Adam Klingensmith

Josh Lagerson

Justin Waller

Marc Perret

Matt Newhouse

Ruben Gonzalez

TEAM KWALITEITSBEWAKING

Bill Lanker

Chad Cheshire

Chris Adams

Dale Bertheola

David Benedict

Jason Kolesa

Jeffrey Schrader

Jeremy Pryer

Jeremy Thompson

John Dickerson

Luis Nieves

Nick Chavez

Noah Ryan-Stout

Shane Coffin

Adrian Montoya

Alexander Carracino

Alex Jacobson

Alex Weldon

Aman Wali

Amanda Hoehn

Amanda Kiefer

Andrew Haymes

Angela Berry

Ashley Fountaine

Athena Abdo

Antonio Monteverde-Talarico

Benjamin Portner

Bruno Dueker

Brent Kiddoo

Christopher Duplessis

Christopher Hartstein

Dan Kurtz

Daniel Saffron

Danielle Burcky

Devin Reiche

Dibiansi Omerigbo

Dustin Redmon

Eric Ferbrache

Erin Sears

Evan Lacey

Evan Lobenstein

Francisco Ludena

Helmo Cardenas

Irma Ward

James Elrick

Jared Shipp
Jessica Maciejewski
Jessica Wolff
Joel Brink
Joel Youkhanna
Joseph Howard
Joycelyn Minor
Kara Boyd
Keith Leopold
Kevin Skorcz
Laura Jolly
Laura Portner
Leela Townsley
Marco Zamora
Mark Sagun
Megan Lagerson
Meghan House
Michael Rodeheaver
Michael Weiss
Michael Yarsulik
Nicholas Avina
Nickolas Ross
Patrick McDonnell
Patrick Thomsen
Pele Henderson
Rey Carmier
Riley Gravatt
Robert Hornbeck
Robert Klempner
Robert Meeks
Robert Warren
Ryan Walter
Samuel O. Smith
Sean Alston
Steve Yun
Thomas St. Clair
Travis Van Essen
William Cranmer
William Schoonover

MET DANK AAN

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

2K INTERNATIONAL

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

PRODUCTONTWIKKELING 2K INTERNATIONAL

Sajjad Majid International producer
Scott Morrow Internationaal producer
Nathalie Mathews Lokalisatiemanager
Arsenio Formoso Assistent-lokalisatiemanager

EXTERNE LOKALISATIETEAMS

Around the Word
Synthesis Iberia
Synthesis International srl
Coda Entertainment GmbH

Lokalisatiebenodigdheden en ondersteuning van XLOC Inc.
Gelokaliseerde audioproductie verzorgd door Liquid Violet.

KWALITEITSBEWAKING 2K INTERNATIONAL

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

PROJECTLEIDING KWALITEITSBEWAKING LOKALISATIE

Karim Cherif
Luigi Di Domenico

SENIOR TECHNICI KWALITEITSBEWAKING LOKALISATIE

Florian Genthon
Fabrizio Mariani
Jose Olivares
Elmar Schubert

TECHNICI KWALITEITSBEWAKING LOKALISATIE

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

DESIGNTEAM

James Crocker
Tom Baker

TEAM 2K INTERNATIONAL

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

INTERNATIONALE BEDRIJFSVOERING TAKE-TWO

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

2K AZIË

Karen Teo Hoofd marketing Azië
Diana Tan Manager marketing Azië
Yosuke Yano Lokalisatiemanager
Yasutaka Arita Lokalisatieassistent
Chris Jennings Productmanager Azië

BEDRIJFSVOERING TAKE-TWO ASIA

Eileen Chong
Veronica Khuan
Chermine Tan
Fumiko Okura

ZAKELIJKE ONTWIKKELING TAKE-TWO ASIA

Julian Corbett
Andrew Donovan
Ellen Hsu
Henry Park
Satoshi Kashiwazaki

2K CHINA KWALITEITSBEWAKING

Zhang Xi Kun Manager kwaliteitsbewaking
Steve Manners Supervisor kwaliteitsbewaking

PROJECTLEIDING KWALITEITSBEWAKING LOKALISATIE

Chu Jin Dan
Zhu Jian
Shen Wei
Li Sheng Qiang

TEAM KWALITEITSBEWAKING

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

MASTERING EN IT-ONDERSTEUNING

Zhao Hong Wei
Zhang Qing He

BIOSHOCK: THE COLLECTION

BLIND SQUIRREL GAMES

VORMGEVING

Scott N. Army
Yvonne Chung
Galen Davis
Frank Diaz
Craig Drageset
Cordell Felix
Jolene Goya
Alan Lee
Christopher Lloyd
Danny Mak
Tuan Ngo
Shelby Peterson
Mike Popovich
Ichi Isabelle Power
Ana Rodriguez
Adam Schuman
Travis Slagle
d.Koy vanOteghem
Susan Won
Robb Zindt
Jeff Zugale
Technici
Christopher Ballinger
Dominic Camargo
Matt Campbell
Nolan Carnahan
Frank "Jia" Chen
Matthew Fawcett
David Forrest
Mark W. Gabby II
Patrick Ghiocel
Justin Hilton
Jeffrey Joyce
Tyler Kirk
Andrew Luby
Katlan Merrill
Jason Neal
Masana Pawlan
John Plou
Jonathan Rebar
Rex Rockwell
Jonathan Rucker
Myles Salholm
Leo Simkin
Sharan Volin
Christopher Wade
Mike Winfield

Robby Wong
Operations
Ron Bitzer
Jacob Hawley
Beth Hendricks
Brad Hendricks
Kitty Lee
Amy Long
Shelley Lovejoy
Frank Occhiato
Alberto Terrones

OUTSOURCING

GameVision Studios
Zhan Ye
Joey Young

HARDSUIT LABS

Jason Adcock
Adam Alexander
Brian Anderle
Michael Athey
Alisa Bishop
Bryan Brooks
Arturo Caballero
Ka'ai Cluney
Chris Cooper
Luke Dodge
Nate Green
Kevin Hamilton
Kael Hammond
Emily Harrenstein
Troy Johnsen
Brandon Johnson
Andy Kipling
Dee Kong
William Lafleur
Jake Leonard
Chance Lyon
Noah Maas
Alex Miller
Russell Nelson
John Opila
Kayla Oswald
Colin Pyle
Hardik Shah
Brian Sprague
Liz Starr
Craig Sutton
Vika Tiapkova
Section Studios
Justin Yun
Irma Ward

STREAMLINE STUDIOS

Xpec Art Center
Zoe Cheng
Wang Guanping
Gordon Lin

PRODUCTIE

David Baker
Drew Bradford
Sean Creveling
Amanda Khoury
Alexis Russell
Max Sena

KWALITEITSEBEWAKING

Mike Burghart
Dimitri Del Castillo
Logan Earnest
Joshara Edwards
Ricky Fong
Carlos Garcia
Nick Long
John Lynch
Derek McInvale
Brett Mitchell
Dibiansi Omerigbo
Pablo Padilla
Michael Prutz
Jeremy Rice
Chris Stanko
Chris Toft

GELUID

Alex Hope

MET DANK AAN

USTS
Donovan McCartney

PRODUCTIEBABY'S

Elliot "Bruce" Lee
Eric Sena
Ethan Sena

2K

Uitgegeven door 2K
2K is een uitgever van
Take-Two Interactive Software, Inc.

2K PUBLISHING

Christoph Hartmann President
David Ismail C.O.O.

2K PRODUCTONTWIKKELING

John Chohanec Onderdirecteur productontwikkeling
Melissa Miller Directeur productontwikkeling

PRODUCERS

Mark Montuya
Tiffany Nagano
Ross Marabella Productieassistent
Tom Drake Manager digitale release
Myles Murphy Assistent digitale release

2K CREATIEVE ONTWIKKELING

Josh Atkins Onderdirecteur creatieve ontwikkeling
Jonathan Pelling Designregisseur
Robert Clarke Artdirector
Homer Rabara Hoofd gameplaycapture
Jack Scalici Senior regisseur creatieve productie
Chad Rocco Directeur creatieve productie
Josh Orellana Senior manager creatieve productie

ASSISTENTEN CREATIEVE PRODUCTIE

William Gale
Cathy Neeley
Megan Rohr
Mike Salmon Directeur onderzoek en planning
David Rees Senior marktonderzoeker
Francesca Reyes Manager gebruikerstests
Jonathan Bonillas Gebruikersonderzoek
David Washburn Supervisie motion capture
Anthony Tominia Opnameleiding motion-capture

OPNAMETECHNICI MOTION CAPTURE

Jen Antonio
Emma Castles
Jeremy Schichtel
Alexandra Grant
Christopher Barton
Charles Ghislandi Productiemanager motion capture

MOTION-CAPTURE-SPECIALISTEN

Jose Gutierrez
Gil Espanto
Ryan Girard

Michelle Hill
Jeremy Wages
Charles "Auggie" Harris III Pipeline-technicus
motion capture
J. Mateo Baker Mediasupervisor motion capture
Andrew Hanson Assistent motion-capture-audio

2K-BASISTECHNOLOGIE

Mark James Onderdirecteur technologie
David Sullivan Directeur techniek
Peter Driscoll Projectmanager basistechnologie
Jonathan Tilden Hoofd technische vormgeving

SOFTWARETECHNICI

Jack Liu
Jason Howard

2K MARKETING

Sarah Anderson Senior onderdirecteur marketing
Matt Gorman Onderdirecteur marketing
Matthias Wehner Onderdirecteur
internationale marketing
Kelly Miller Directeur marketing Noord-Amerika
Cody Neal Ondersteunend productmanager
Ryan Jones Onderdirecteur communicatie Noord-
en Zuid-Amerika
Scott Pytlík Senior manager communicatie
Jennifer Heinser Manager communicatie
Erica Hebert Coördinator communicatie
Darren Gladstone Senior manager communitycontent
Catherine Lukianov Communitymanager
Ben Kvalo Internationaal productmanager
Gabe Abarcar Creatief regisseur marketing
Jackie Truong Senior directeur marketingproductie
Ham Nguyen Manager marketingproductie
Nelson Chao Productieassistent marketing
Christopher Maas Senior grafisch ontwerper
Heidi Oas Projectmanager
Kenny Crosbie Directeur videoproductie

BEELDBEWERKING EN DESIGN BEWEGINGSGRAPHICS

Michael Regelean
Eric Neff
Peter Koeppen Beeldbewerker

ASSISTENTEN BEELDBEWERKING

Doug Tyler
Nick Pylvanainen
Nate Schaumberg Webdirecteur
Keith Echevarria Senior webdesigner
Alex Beuscher Senior webontwikkelaar
Gryphon Myers Webontwikkelaar
Tiffany Nelson Webproducer

MANAGERS CHANNELMARKETING

Anna Nguyen
Marc McCurdy
Kelsie Lahti Partnermarketingspecialist
Lesley Zinn Abarcar Senior directeur evenementen
David Iskra Eventmanager
Ima Somers Directeur klantenservice
David Eggers Manager klantenservice
Mike Thompson Coördinator kennisbank
Jamie Neves Coördinator klantenservice
Crystal Pittman Hoofd klantenservice

SENIOR ONDERSTEUNING KLANTENSERVICE

Alicia Nielsen
Ryosuke Kurosawa
Jessica Hopp Directeur zakelijke partners en licenties
Ryan Ayale Manager zakelijke partners en licenties
Ashley Landry Ondersteunend manager
zakelijke partners en licenties
Kenya Sancristobal Projectspectalist marketing

2K UITVOERENDE WERKZAAMHEDEN

Peter Welch Senior onderdirecteur, senior raadsman

RAADSHEREN

Justyn Sanderford
Aaron Epstein
Steve Lux Onderdirecteur bedrijfsvoering publicatie
Rachel DiPaola Directeur bedrijfsvoering label
Dorian Rehfield Directeur bedrijfsvoering
Mehmet Turan Directeur analyses
Adam Dobrin Senior data-analist
Tuomo Nikulainen Senior analist
Dawn Earp Partner marketingmanagement
Xenia Mul Specialist licenties en bedrijfsvoering
Aaron Hiscox Coördinator bedrijfsvoering

2K IT

Rob Roudebush Senior directeur 2K IT
Bob Jones Senior IT-manager
Russell Mains Senior netwerkmanager
Jon Heysek Senior systeemtechnicus
Lee Ryan Systeemtechnicus
Don Claybrook Netwerktechnicus

SYSTEEMBEHEERders

Fernando Ramirez
Tareq Abbassi
Scott Alexander
Davis Krieghoff
Michael Caccia IT-analist

KWALITEITSBEWAKING 2K

Alex Plachowski Senior onderdirecteur
kwaliteitsbewaking en submission

TESTMANAGERS

Eric Zala

Ian Moore

Scott Sanford Submission-manager

Josh Lagerson Senior hoofdtester kwaliteitsbewaking

Phylcia Fletcher Hoofdtester kwaliteitsbewaking
(projecten)

HOOFDTESTERS KWALITEITSBEWAKING (ONDERSTEUNINGSTEAM)

Chris Adams

Nathan Bell

ASSISTENT-HOOFDTESTERS KWALITEITSBEWAKING (PROJECTEN)

Jeffrey Schrader

Jorge Corpeño

Steve Yun

ASSISTENT-HOOFDTESTERS KWALITEITSBEWAKING (ONDERSTEUNINGSTEAM)

Jordan Wineinger

Joshua Collins

Ruben Gonzalez

SENIOR TESTERS KWALITEITSBEWAKING (PROJECTEN)

David Benedict

Jonathan Villarias

Joshua Brown-Sage

SENIOR TESTERS KWALITEITSBEWAKING (ONDERSTEUNINGSTEAM)

Ana Garza

Andrew Garrett

Ashley Carey

Brian Reiss

David Drake

Michelle Paredes

Nicole Millette

Robert Klemperer

TEAM KWALITEITSBEWAKING

Adrian Burnham

Bobby Coffield

Brandon Peterson

Bryan Fritz

Chayse June

Corey Bradley

Cory Waterman

Daniel Caperoni

Daniel Eanes

Darwin Layco

David Song Dalie

Devin Daisley

Dolores Reynolds

Douglas Reilly

Eddie Hawk Arguelles

Hugo Dominguez

James Varga

John Simpson

Joshua Hull

Julian Molina

Madison Crockett

Nathan Craig

Ryan Saffell

Sacha Moctezuma

Scott Luedtke

Shaylea Gallagher

Wenceslao Concina

Zachary Little

MET DANK AAN

Alexandria Belk

Cameron Steed

Candice Javellonar

Chris Jones

David Barksdale

Jeremy Richards

Joe Bettis

Juan Corral

Kris Jolly

Leslie Cullum

Louis Napolitano

Rachel Hajewski

Travis Allen

Todd Ingram

2K INTERNATIONAL

Murray Pannell Onderdirecteur

publicaties, bedrijfsvoering

David Halse Hoofd internationale productmarketing

Wouter van Vugt Internationaal pr-manager

Chris White Junior manager internationale

pr en evenementen

Pia Raggio Junior internationaal productmanager

Melaine Brou Manager internationale

community en sociale media

Warner Guinee Manager internationale regio's

PRODUCTONTWIKKELING 2K INTERNATIONAL

Sajjad Majid International producer
Nathalie Mathews Manager
lokalisatie en creatieve services
Emma Lepeut Projectmanagement lokalisatie

DESIGNTEAM

Tom Baker
James Quinlan

**Lokalisatiebenodigheden en ondersteuning
van XLOC Inc.**

KWALITEITSBEWAKING 2K INTERNATIONAL

José Miñana Manager kwaliteitsbewaking lokalisatie
Wayne Boyce Masteringtechniek
Alan Vincent Masteringtechnicus
Oscar Pereira Senior hoofd kwaliteitsbewaking lokalisatie
Florian Genthon Projectleider
kwaliteitsbewaking lokalisatie

LEIDING KWALITEITSBEWAKING LOKALISATIE

Alba Loureiro
Elmar Schubert
Jose Olivares
Cristina La Mura Ondersteunend hoofd
kwaliteitsbewaking lokalisatie

SENIOR TECHNICI KWALITEITSBEWAKING LOKALISATIE

Christopher Funke
Enrico Sette
Harald Raschen
Johanna Cohen
Sergio Accettura

TECHNICI KWALITEITSBEWAKING LOKALISATIE

Carlos Muñoz Díaz
Clement Mosca
David Sung
Dimitri Gerard
Ernesto Rodriguez-Cruz
Etienne Dumont
Gabriel Uriarte
Gian Marco Romano
Gulnara Bixby
Iris Loison
Javier Vidal
Julio Calle Arpon
Luca Magni
Manuel Aguayo
Matteo Lanteri
Martin Schücker
Namer Merli

Nicolas Bonin
Noriko Staton
Pablo Menéndez
Roland Habersack
Samuel França
Seon Hee C. Anderson
Shawn Williams-Brown
Sherif Mahdy Farrag
Stefan Rossi
Stefanie Schwamberger
Timothy Cooper
Yury Fesechka

INTERNATIONALE BEDRIJFSVOERING TAKE-TWO

Anthony Dodd
Martin Always
Nisha Verma
Phil Anderton
Denisa Polcerova
Robert Willis

MARKETING- EN COMMUNICATIETEAM 2K INTERNATIONAL

Agnès Rosique
Alan Moore
Aaron Cooper
Belinda Crowe
Ben Seccombe
Carlo Volz
Carlos Villasante
Caroline Rajcom
Charley Grafton-Chuck
Dan Cooke
Dennis de Bruin
Devon Stanton
Diana Freitag
François Bouvard
Gemma Woolnough
Jan Sturm
Jean Paul Hardy
John Ballantyne
Julien Brossat
Lieke Mandemakers
Maria Martinez
Sandra Melero
Sean Phillips
Simon Turner
Stefan Eder
Zaida Gómez

TEAM 2K ASIA

Jason Wong Algemeen manager
Azië
Diana Tan Marketingdirecteur Azië
Daniel Tan Marketing manager
Maho Sawashima
Marketingmanager Japan
Rohan Ishwarlal Senior
productleiding
Sharon Lim Productleiding
Yosuke Yano Senior
lokalisatiemanager
Pierre Guijarro
Lokalisatiecoördinator
Yusaku Minamisawa
Lokalisatieassistent

BEDRIJFSVOERING TAKE-TWO ASIA

Eileen Chong
Veronica Khuan
Chermine Tan
Takako Davis
Ryoko Hayashi
**ZAKELIJKE ONTWIKKELING
TAKE-TWO ASIA**
Erik Ford
Syn Chua
Ellen Hsu
Kelvin Ahn
Paul Adachi
Fumiko Okura
Hidekatsu Tani
Fred Johnson
Ken Tilakaratna
Anna Choi

KWALITEITSEBEWAKING LOKALISATIE 2K CHINA

Zhang Xi Kun Directeur
kwaliteitsbewaking
Du Jing Manager
kwaliteitsbewaking lokaliseratie

HOOFDTESTERS KWALITEITSEBEWAKING

Chu Jin Dan
Zhu Jian
Shigekazu Tsuchi

SENIOR TESTER KWALITEITSEBEWAKING

Qin Qi
Kan Liang
Cho Hyunmin

TESTERS KWALITEITSEBEWAKING

Yan Yan
Zhou Qian Yu
Song Shi Xue
Zhao Yu
Wang Ce
Tan Liu Yang
Bai Xue
Tang Shu
Jin Xiong Jie
Hu Meng Meng
Zou Zhuo Ke

JUNIOR TESTERS KWALITEITSEBEWAKING

Mao Ling Jie
Li Ling Li
Liu Kun Peng
Tang Dan Ru
Cheng Xue Mei
Xiao Yi

IT-TECHNICI

Zhao Hong Wei
Hu Xiang
Li Ting Zhu

MET DANK AAN

Strauss Zelnick
Karl Slatoff
Lainie Goldstein
Dan Emerson
Jordan Katz
David Cox
Steve Glickstein
Ken Levine
Shawn Robertson
Don Roy
Jesse Kearns
Geoff Keighley
Wallace Eltus
Elizabeth Satterwhite
Yassie Ramos Vazquez
Verkoopteam Take-Two
Digitale-verkopenteam Take-Two
Channelmarketingteam Take-Two

Siobhan Boes
Hank Diamond
Alan Lewis
Daniel Einzig
Christopher Fiumano
Pedram Rahbari
Jenn Kolbe
Greg Gibson
Take-Two juridisch team
David Boutry
Juan Chavez
Rajesh Joseph
Gaurav Singh
Alexander Raney
Barry Charleton
Jon Titus
Gail Hamrick
Tony MacNeill
Chris Bigelow
Brooke Grabrian
Katie Nelson
Chris Burton
Christina Vu
Betsy Ross
Pete Anderson
Oliver Hall
Nicholas Bubltz
Nicole Hillenbrand
Danielle Williams
Maria Zamaniego
Ariel Owens-Barham
Kyra Simon
Ashish Popli
Hayley Geftman-Gold
Access Communications
PETROL Advertising
Layer Media

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

BEPERKTE GARANTIE OP SOFTWARE EN LICENTIEOVEREENKOMST

Deze beperkte garantie op de software en licentieovereenkomst (deze "Overeenkomst") kan van tijd tot tijd worden bijgewerkt. De actuele versie wordt geplaatst op www.take2games.com/eula. Als je deze Software blijft gebruiken nadat een herziene Overeenkomst is gepubliceerd, geef je aan akkoord te gaan met de gewijzigde bepalingen.

DE "SOFTWARE" OMVAT ALLE SOFTWARE BIJ DEZE OVEREENKOMST, DE BEGELEIDENDE HANDLEIDING(EN), VERPAKKING, ANDERE GESCHREVEN BESTANDEN, ELEKTRONISCHE OF ONLINEMATERIALEN OF -DOCUMENTATIE, EN ENIGE EN ALLE KOPIËN VAN DEZE SOFTWARE EN DE MATERIALEN.

DE SOFTWARE WORDT IN LICENTIE AAN JE VERSTREKT EN NIET AAN JE VERKOCHT. DOOR DE SOFTWARE EN ENIG ANDER MATERIAAL BIJ DE SOFTWARE TE OPENEN, DOWNLOADEN INSTALLEREN, KOPIËREN OF OP ANDERE WIJZE TE GEBRUIKEN, ACCEPTEER JE DE BEPALINGEN VAN DEZE OVEREENKOMST MET TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. ("LICENTIEGEVER"), ALSMEDE HET PRIVACYBELEID OP www.take2games.com/privacy EN DE SERVICEVOORWAARDEN OP www.take2games.com/legal.

LEES DEZE OVEREENKOMST GOED DOOR. ALS JE DE BEPALINGEN VAN DEZE OVEREENKOMST NIET ACCEPTEERT, MAG JE DE SOFTWARE NIET OPENEN, INSTALLEREN, KOPIËREN OF GEBRUIKEN.

LICENTIE

Conform deze Overeenkomst en haar bepalingen verleent Licentiegever je hierbij het niet-exclusieve, niet-overdraagbare, beperkte en onherroepelijke recht en de niet-exclusieve, niet-overdraagbare, beperkte en onherroepelijke licentie om één exemplaar van de Software te gebruiken voor persoonlijk, niet-commercieel gebruik van de game op één Gameplatform (zoals een computer, mobiel apparaat of gameconsole), tenzij anders is vastgelegd in de documentatie van de Software. Je licentierechten zijn onderworpen aan je naleving van deze Overeenkomst. De looptijd van je licentie onder deze Overeenkomst gaat in op de dag dat je de Software installeert of anderszins gebruikt, en loopt af op de dag dat je afstand doet van de Software of, als dit eerder is, op de dag dat de Licentiegever deze Overeenkomst beëindigt (zie hieronder).

De Software wordt aan jou in licentie gegeven, niet verkocht, en je erkent hierbij dat er geen aanspraak op eigendomsrecht op de Software wordt overgedragen of toegekend en dat deze Overeenkomst niet moet worden opgevat als de verkoop van enig recht op de Software. Licentiegever behoudt alle rechten op en belangen in de Software, met inbegrip van, maar niet beperkt tot, alle auteursrechten, handelsmerken, handelsnamen, handelsnamen, eigendomsrechten, patenten, titels, computercodes, audiovisuele elementen, thema's, personages, namen van personages, verhalen, dialogen, omgevingen, illustraties, geluidseffecten, muzikale werken en morele rechten. De Software wordt beschermd door de wetgeving van de Verenigde Staten op het gebied van auteursrecht en handelsmerken en wereldwijd door toepasselijke wetgeving en door wereldwijde verdragen. Het is niet toegestaan de Software te kopiëren, vermenigvuldigen of distribueren, op enige wijze of op enig medium, geheel of gedeeltelijk, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Licentiegever. Iedereen die de Software geheel of gedeeltelijk, op enige wijze of op enig medium, kopieert, vermenigvuldigt of distribueert, schendt wettens en wetens de auteursrechtswetten en kan civiel- en strafrechtelijk worden vervolgd in de Verenigde Staten of eigen land. Overtredingen van het Amerikaanse auteursrecht kunnen worden bestraft met boetes van maximaal US\$ 150.000 per overtreding. De Software bevat in licentie verstrekt materiaal en ook de licentiegevers van Licentiegever kunnen aanspraak maken op hun rechten in het geval van schending van deze Overeenkomst. Alle rechten die in deze Overeenkomst niet nadrukkelijk aan jou worden verleend, blijven voorbehouden aan Licentiegever.

VOORWAARDEN VAN DE LICENTIE

Je stemt ermee in het volgende niet te doen:

de Software commercieel exploiteren;

de Software, of kopieën van de Software, distribueren, leasen, in licentie geven, verkopen, verhuren of anderszins overdragen of toewijzen, zonder de uitdrukkelijke, voorafgaande schriftelijke toestemming van Licentiegever, of zoals uiteengezet in deze Overeenkomst;

een kopie maken van de Software of van enig deel van de Software (anders dan hierin uiteengezet);

een kopie van deze Software beschikbaar stellen via een netwerk voor het gebruik of het downloaden ervan door meerdere gebruikers;

behalve waar dit door de Software of in deze Overeenkomst expliciet anders wordt aangegeven, de Software gebruiken of installeren (of anderen hiertoe toestemming verlenen) op een netwerk, voor online gebruik, of op meer dan één computer of game-eenheid tegelijkertijd;

de Software kopiëren naar een vaste schijf of ander opslagapparaat ter omzetting van de vereiste dat de Software wordt uitgevoerd vanaf de meegeleverde cd-rom of dvd-rom (dit verbod is niet van toepassing op kopieën, geheel of gedeeltelijk, die door de Software tijdens de installatie zelf zijn gemaakt om de prestaties te verbeteren);

de Software gebruiken of op kopiëren naar een centrum of een andere commerciële locatie voor het spelen van games, met dien verstande dat Licentiegever je een aparte licentieovereenkomst kan aanbieden voor het beschikbaar stellen van de Software voor commercieel gebruik;

de Software geheel of gedeeltelijk reverse-engineeren, decompileren, demonteren, weergeven, vertonen, afgeleide werken vervaardigen op basis van de gehele of gedeeltelijke Software, of de Software anderszins geheel of gedeeltelijk wijzigen;

kennisgevingen betreffende eigendomsrechten, merken of labels die zich op of in de Software bevinden, verwijderen of wijzigen;

een andere gebruiker beperken of belemmeren bij het gebruik en genot van onlinefuncties van de Software;

vals spelen of gebruikmaken van een onrechtmatige robot, spider of ander programma in verband met enige onlinefuncties van de Software;

enige voorwaarden, beleidslijnen, licenties of gedragscode voor onlinefuncties van de Software schenden; of

de Software vervoeren, exporteren of herexporteren (direct of indirect) naar enig land dat dergelijke Software niet mag ontvangen volgens Amerikaanse exportwetten of regelgeving of Amerikaanse economische sancties, of op andere wijze dergelijke wetten of regelgeving of de wetten van het land waarin de Software is verkregen, schenden, hetgeen regelmatig kan worden aangepast.

TOEGANG TOT SPECIALE FUNCTIES EN/OF ANDERE DIENSTEN, INCLUSIEF DIGITALE KOPIËN: download van de Software, gebruik van een unieke code, registratie van de Software, lidmaatschap van diensten van derden en/of lidmaatschap van een dienst van de Licentiegever (inclusief acceptatie van de bijbehorende voorwaarden en beleidsbepalingen) zijn mogelijk vereist om de Software te activeren, toegang te krijgen tot digitale exemplaren van de Software, of bepaalde vrij te spelen, downloaden, online- of andere speciale content, diensten en/of functies (gezamenlijk de "Speciale functies") te openen. Toegang tot Speciale functies is beperkt tot één Gebruikersaccount (zoals hieronder gedefinieerd) per code. Het is niet toegestaan om de toegang tot Speciale functies over te dragen, te verkopen, in lease te verstrekken, te verhuren, om te wisselen naar omwisselbare virtuele munten of opnieuw te laten registreren door een andere

VIRTUELE MUNTEN EN VIRTUELE ITEMS VERDIENEN EN AANSCHAFSEN: je hebt de mogelijkheid om VM's aan te schaffen of bij Licentiegever te verdienen voor de voltooiing van bepaalde activiteiten of prestaties in de Software. Licentiegever kan bijvoorbeeld VM's of VI's verstrekken nadat je een activiteit in de game hebt voltooid, zoals het bereiken van een nieuw level, het voltooien van een taak of het maken van gebruikerscontent. Nadat je VM's en/of VI's hebt verkregen, worden ze bijgeschreven op je Gebruikersaccount. Je kunt VM's en VI's alleen aanschaffen binnen de Software of via een platform waaraan een webwinkel van derden, een Application Store of een andere door Licentiegever geautoriseerde winkel deelneemt (gezamenlijk "Softwarewinkel" genoemd in deze Overeenkomst). Het aanschaf en gebruik van items of munten via een Softwarewinkel zijn gebonden aan de toepasselijke documenten van de Softwarewinkel, met inbegrip van, maar niet beperkt tot, de servicevoorwaarden en gebruikersovereenkomst. Deze online service is in substantie aan je verstrekt door de Softwarewinkel. Licentiegever kan kortingen of speciale acties aanbieden bij de aanschaf van VM's. Dergelijke kortingen en speciale acties kunnen op elk gewenst moment en zonder kennisgeving worden gewijzigd of stopgezet door Licentiegever. Nadat je een geautoriseerde aankoop van VI in een Application Store hebt voltooid, wordt het bedrag van aangeschafte VM's bijgeschreven op je Gebruikersaccount. Licentiegever zal een maximumbedrag vaststellen dat je per transactie en/of dag mag besteden voor de aanschaf van VM's. Dit bedrag kan variëren afhankelijk van de aanverwante Software. Licentiegever kan naar eigen inzicht aanvullende limieten instellen voor het VM-bedrag dat je kunt aanschaffen of gebruiken, hoe je VM's kunt gebruiken en het maximale VM-saldo dat je op Gebruikersaccount kan worden bijgeschreven. Je bent volledig verantwoordelijk voor alle VM-aankopen via je Gebruikersaccount, ongeacht of je deze al dan niet hebt geautoriseerd.

SALDOBEREKENING: je kunt je beschikbare VM's en VI's openen en bekijken in je Gebruikersaccount nadat je je hierbij hebt aangemeld. Licentiegever behoudt zich het recht voor om naar eigen inzicht alle berekeningen voor de beschikbare VM's en VI's in je Gebruikersaccount uit te voeren. Bovendien behoudt Licentiegever zich het recht voor, naar eigen inzicht, om te bepalen hoeveel VM's of VI's op welke manier worden bij- en afgeschreven van je Gebruikersaccount in verband met je aanschaf van VM's of VI's voor andere doeleinden. Hoewel Licentiegever ernaar streeft om dergelijke berekeningen op een consistente, definitieve basis uit te voeren, erken je hierbij en stem je ermee in dat de beslissing van Licentiegever over de beschikbare VM's en VI's in je Gebruikersaccount, reeds is, tenzij je aan Licentiegever documentatie kunt overleggen dat deze berekening doelbewust onjuist was of is.

GEBRUIK VAN VIRTUELE MUNTEN EN VIRTUELE ITEMS: alle aangeschafte Virtuele munten en/of Virtuele items in de game kunnen door spelers gedurende de gameplay worden verbruikt of verloren overeenkomstig de game regels die van toepassing zijn op munten en items. Deze regels kunnen variëren afhankelijk van de aanverwante Software. VM's en VI's kunnen alleen binnen de Software worden gebruikt en Licentiegever kan naar eigen inzicht het gebruik van VM's en VI's tot één game beperken. De geautoriseerde toepassingen en doeleinden van VM's en VI's kunnen op elk gewenst moment worden gewijzigd. Je beschikbare VM's en/of VI's zoals weergegeven in je Gebruikersaccount worden telkens verlaagd wanneer je VM's en/of VI's binnen de Software gebruikt. Als je VM's en/of VI's gebruikt, verzoek je erom dat deze worden afgeschreven van je beschikbare saldo in je Gebruikersaccount. Je moet over voldoende beschikbare VM's en/of VI's in je Gebruikersaccount hebben om een transactie binnen de Software te voltooien. VM's en/of VI's in je Gebruikersaccount kunnen zonder kennisgeving worden verminderd zodra bepaalde gebeurtenissen in plaats van je gebruik van de Software plaatsvinden: Je kunt bijvoorbeeld VM's of VI's verliezen als je een game hebt verloren of je personeel streeft. Je bent verantwoordelijk voor alle gebruik van VM's en/of VI's via je Gebruikersaccount, ongeacht of je dit hebt geautoriseerd. Je dient Licentiegever direct op de hoogte te stellen wanneer je ontdekt dat VM's en/of VI's zonder je toestemming zijn gebruikt via je Gebruikersaccount door een ondersteuningsverzoek in te dienen bij www.take2games.com/support.

NIEUW INWISSELBAAR: VM's en VI's kunnen alleen worden ingewisseld voor items en diensten in de game. Je mag VM's of VI's niet verkopen, in lease of licentie verstrekken of verhuren en je kunt deze niet omwisselen in omwisselbare VM's. VM's en VI's kunnen alleen worden omgewisseld voor items of diensten in de game, dus niet voor geld, iets van geldelijke waarde of andere items van Licentiegever of enige andere persoon op enig moment, behalve zoals nadrukkelijk in deze Overeenkomst is beschreven of anderszins vereist is volgens toepasselijke wetgeving. VM's en VI's hebben geen contante waarde. Licentiegever of enige andere persoon of entiteit is niet verplicht om je VM's of VI's in te wisselen voor iets van waarde, met inbegrip van, maar niet beperkt tot, echte valuta's.

GEEN TERUGBETALING: alle aankopen van VM's en VI's zijn definitief en in geen geval kunnen dergelijke aankopen worden terugbetaald, overgedragen of omgewisseld. Tenzij zoals verboden is volgens toepasselijke wetgeving, heeft Licentiegever het volste recht om deze VM's en/of VI's te beheren, te reguleren, te controleren, te wijzigen, op te schorten en/of te elimineren wanneer Licentiegever dit naar eigen inzicht gepast acht. Licentiegever is niet aansprakelijk jegens jou of iemand anders wegens het uitoefenen van dergelijke rechten.

GEEN OVERDRACHTEN: het is ten strengste verboden om VM's of VI's over te brengen naar, te verhandelen met, te verkopen aan of uit te wisselen met iemand, behalve tijdens de gameplay via de Software zoals nadrukkelijk is toegestaan door Licentiegever ("ongeautoriseerde transacties"), met inbegrip van, maar niet beperkt tot, gebruikers van de Software. Dergelijke handelingen worden derhalve ook niet goedgekeurd door Licentiegever. Licentiegever behoudt zich het recht voor, naar eigen inzicht, om je Gebruikersaccount en je VM's en VI's te beëindigen, op te schorten of te wijzigen en deze Overeenkomst te beëindigen als je je schuldig maakt aan, helpt bij of verzoek om ongeautoriseerde transacties. Alle gebruikers die deelnemen aan dergelijke activiteiten, doen dit op eigen risico en stemmen hierbij ermee in om Licentiegever en de partners, licentiegevers, dochterondernemingen, contractanten, managers, directeuren, medewerkers en tussenspersonen te vrijwaren en behoeven voor alle schade, verliezen en kosten die direct of indirect voortvloeien uit dergelijke acties. Je erkent dat Licentiegever de toepasselijke app-store erom kan verzoeken om elke ongeautoriseerde transactie te stoppen, op te schorten, te beëindigen, buiten gebruik te stellen of terug te draaien, ongeacht wanneer deze ongeautoriseerde transactie heeft plaatsgevonden (of zal plaatsvinden) wanneer Licentiegever vermoedens of bewijs heeft van fraude, schendingen van deze Overeenkomst, schendingen van toepasselijke wet- of regelgeving, of een doelbewuste handeling die erop is gericht om de werking van de Software te belemmeren of anderszins het effect heeft of kan hebben dat de werking van de Software op enigerlei wijze wordt belemmerd. Als we van mening zijn of reden hebben om aan te nemen dat je je schuldig hebt gemaakt aan een ongeautoriseerde transactie, stem je bovendien ermee in dat Licentiegever naar eigen inzicht je toegang tot beschikbare VM's en VI's in je Gebruikersaccount kan beperken of je Gebruikersaccount en je rechten op enige VM's, VI's en andere items in verband met je Gebruikersaccount kan beëindigen of opschorten.

LOCATIE: VM's zijn alleen beschikbaar voor klanten op bepaalde locaties. Je kunt VM's niet aanschaffen of gebruiken als je je niet op een goedgekeurde locatie bevindt.

VOORWAARDEN VOOR SOFTWAREWINKEL

Deze Overeenkomst en de levering van de Software via een Softwarewinkel (waaronder de aanschaf van VM's of VI's) valt onder de aanvullende voorwaarden die zijn uiteengezet op of in of worden vereist door de toepasselijke Softwarewinkel. Al deze toepasselijke voorwaarden zijn bij verwijzing opgenomen in deze Overeenkomst. Licentiegever is niet verantwoordelijk of aansprakelijk jegens jou voor enige kredietbank- of bankgerelateerde kosten of andere kosten of heffingen in verband met je aankooptransacties binnen de Software of via een Softwarewinkel. Al deze transacties worden beheerd door de Softwarewinkel, niet Licentiegever. Licentiegever doet nadrukkelijk afstand van alle aansprakelijkheid voor al deze transacties en je stemt ermee in dat je enige verhaalsmogelijkheid met betrekking tot alle transacties bij of via de Softwarewinkel is.

Deze Overeenkomst geldt alleen tussen jou en Licentiegever, en niet met een Softwarewinkel. Je erkent dat de Softwarewinkel niet verplicht is om je onderhouden- of ondersteuningsdiensten te leveren in verband met de Software. Onverminderd het voorgaande en voor zover toegestaan volgens toepasselijke wetgeving, heeft de Softwarewinkel geen enkele andere garantieverplichting met betrekking tot de Software. Elke vordering rond de Software in verband

met productaansprakelijkheid, het onvermogen om toepasselijke wettelijke of juridische vereisten na te leven, vorderingen onder consumentenbescherming of soortgelijke wetgeving, of inbreuk op intellectuele eigendom vallen onder deze Overeenkomst. De Softwarewinkel is niet verantwoordelijk voor dergelijke vorderingen. Je moet je houden aan de servicevoorwaarden en andere toepasselijke regels of beleidslijnen van de Softwarewinkel. De licentie voor de Software is een niet-overdraagbare licentie om de Software alleen te gebruiken op een toepasselijk apparaat dat je bezit of beheert. Je verklaart dat je niet woont in een land of andere geografische regio waartegen de VS een embargo heeft ingesteld, of dat je voorkomt op de lijst Specially Designated Nationals van het Amerikaanse ministerie van Financiën of op de lijst Commerce Denied Person of de lijst met entiteiten van het Amerikaanse ministerie van Handel. De Softwarewinkel is een derde begunstigde voor deze Overeenkomst en kan deze Overeenkomst bij je afdwingen.

VERZAMELING EN GEBRUIK VAN INFORMATIE

Door de Software te installeren en te gebruiken, stem je in met de bepalingen voor het verzamelen en gebruiken van informatie zoals uiteengezet in deze paragraaf en het privacybeleid van Licentiegever, inclusief (waar van toepassing) (i) overdracht van persoonsgegevens en andere informatie aan Licentiegever, dochterondernemingen, leveranciers en zakenpartners en naar bepaalde andere derden, zoals overheidsautoriteiten, in de VS en andere landen buiten Europa of je thuisland, waaronder landen met lagere standaarden op het gebied van privacybescherming; (ii) de openbare weergave van je gegevens zoals de identificatie van je zelfgemaakte inhoud of de weergave van je scores, klassering, prestaties en andere gegevens op websites en andere platforms; (iii) het delen van je gameplaygegevens met hardwareproducenten, platformhosts en marketingpartners van Licentiegever; en (iv) andere toepassingen en openbaarmakingen van je persoonsgegevens en andere informatie die is vermeld in het voornoemde privacybeleid, zoals dit van tijd tot tijd wordt gewijzigd. Als je niet wilt dat je gegevens op deze wijze worden gedeeld, moet je de Software niet gebruiken.

Voor de doeleinden van alle kwesties op het gebied van gegevensprivacy, inclusief de verzameling, het gebruik, de openbaarmaking en de overdracht van je persoonsgegevens en andere gegevens, heeft het privacybeleid op www.take2games.com/privacy, zoals dit regelmatig wordt gewijzigd, voorrang op enige andere verklaring in deze overeenkomst.

GARANTIE

BEPERKTE GARANTIE: Licentiegever garandeert je (als je de eerste en oorspronkelijke koper van de Software bent, maar niet als je het exemplaar op schijf van de Software en de begeleidende documentatie hebt verkregen als overdracht van de oorspronkelijke koper) dat het originele opslagmedium met de Software bij normaal gebruik en onderhoud vrij is van defecten in materiaal of werking tot negentig (90) dagen na de aanschaffdatum. Licentiegever garandeert je dat deze Software compatibel is met een personal computer die voldoet aan de minimale systeemvereisten die worden aangegeven in de documentatie van de Software, of dat de Software door de producent van de game-eenheid is gecertificeerd als compatibel met de game-eenheid waarvoor de Software is gepubliceerd. Vanwege variaties in hardware, software, internetverbindingen en individueel gebruik staat Licentiegever echter niet garant voor de prestaties van deze Software op jouw specifieke computer of game-eenheid. Licentiegever geeft geen garantie dat je de software ongestoord kunt gebruiken, dat de Software voldoet aan je vereisten, dat de werking van de software ononderbroken en zonder fouten zal zijn, dat de Software compatibel is met software of hardware van derden of dat eventuele gebreken in de software zullen worden gecorrigeerd. Geen enkele mededeling of schriftelijke mededeling die wordt gedaan door Licentiegever of enige geautoriseerde vertegenwoordiger, kan worden opgevat als een garantie. Omdat bepaalde rechtshandelingen de uitsluiting of beperking van impliciete garanties of de beperking van de toepasselijke wettelijke rechten van een consument niet toestaan, zijn sommige of alle bovengenoemde uitsluitingen en beperkingen mogelijk niet op jou van toepassing.

Als je tijdens de garantieperiode om enige reden een defect vindt in het opslagmedium of de Software, stemt Licentiegever ermee in alle Software die tijdens de garantieperiode defect blijkt te zijn, kosteloos te vervangen zolang de Software nog wordt geproduceerd door Licentiegever. Als de Software niet langer beschikbaar is, behoudt Licentiegever het recht de Software te vervangen door Software van gelijke of grotere waarde. Deze garantie is beperkt tot het opslagmedium en de Software zoals deze oorspronkelijk is geleverd door Licentiegever, en geldt niet voor normale slijtage. Deze garantie is niet van toepassing en is nietig als het defect voortvloeit uit verkeerd gebruik, slechte behandeling of nalatigheid. Impliciete garanties die bij wet zijn voorgescreven, worden uitdrukkelijk beperkt tot voornoemde periode van 90 dagen.

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

Als je de Software volgens de hierboven beschreven beperkte garantie retourneert, stuur de originele Software dan alleen naar het onderstaande adres van Licentiegever. Vermeld je naam en retouradres, voeg een kopie bij van je gedateerde aankoopbewijs en beschrijf kort het defect en het systeem waarop je de Software uitvoert.

VRIJWARING

Je gaat ermee akkoord Licentiegever en de partners, Licentiegevers, dochterondernemingen, contractanten, managers, directeurs, medewerkers en vertegenwoordigers van Licentiegever te vrijwaren, te behoeden en schadeloos te stellen voor alle schade, verliezen en kosten die direct of indirect voortvloeien uit alles wat je doet of verzuimt te doen bij het gebruik van de Software conform de bepalingen van de Overeenkomst.

IN GEEN GEVAL IS LICENTIEGEVER AANSPRAKELIJK VOOR SPECIALE, INCIDENTELE OF GEVOLGSCHADE DIE VOORTVLOEIT UIT EIGENDOM, GEBRUIK OF STORING VAN DE SOFTWARE, MET INBEGRIIP VAN, MAAR NIET BEPERKT TOT, SCHADE AAN EIGENDOM, VERLIES VAN GOEDWILL, COMPUTERFOUTEN OF -STORING EN, VOOR ZOVER WETTELIIK IS TOEGESTAAN, SCHADE DOOR PERSOONLIJK LETSEL, SCHADE AAN EIGENDOMEN, WINSTDERVING OF SCHADELOOSSTELLING DOOR ENIGE OORZAAK OF ACTIE DIE HET GEVOLG IS VAN OF VERBAND HOUDT MET DEZE OVEREENKOMST OF DE SOFTWARE, VOORTVLOEIEND UIT EEN ONRECHTMATIGE DAAD (WAARONDER NALATIGHEID), EEN CONTRACT, STRIKTE AANSPRAKELIJKHEID OF ANDERSZINS, ONGEACHT OF LICENTIEGEVER OP DE HOOGTE IS GESTELD VAN DE MOGELIJKHEID VAN DERGELIJKE SCHADE.

IN GEEN GEVAL ZAL DE AANSPRAKELIJKHEID VAN LICENTIEGEVER VOOR ALLE SCHADE (BEHALVE ALS DIT IS VEREIST DOOR TOEPASSELIJKE WETGEVING) DE PRIJS OVERSCHRIJDEN DIE JE HEBT BETAALD VOOR HET GEBRUIK VAN DE SOFTWARE.

IN GEEN GEVAL ZAL DE TOTALE AANSPRAKELIJKHEID VAN LICENTIEGEVER VOOR ENIGE EN ALLE VORDERINGEN ONDER DEZE OVEREENKOMST JEGENS JOU, ONGEACHT WELKE JURIDISCHE STAPPEN WORDEN ONDERNOMEN, HOGER ZIJN DAN DE KOSTEN DIE JE AAN LICENTIEGEVER HEBT BETAALD VOOR DE VOORGAANDE TWAALF (12) MAANDEN VOOR ALLES WAT VERBAND HOUDT MET DE SOFTWARE OF, ALS DIT BEDRAG HOGER IS, US\$ 200.

OMDAT IN SOMMIGE STATEN/LANDEN BEPERKINGEN VAN DE DUUR VAN IMPLICIETE GARANTIES EN/OF DE UITSLUITING OF BEPERKING VAN INCIDENTELE SCHADE OF GEVOLGSCHADE, OVERLIJDEN OF PERSOONLIJK LETSEL TEN GEVOLGE VAN NALATIGHEID, FRAUDE OF MOEDWILLIG WANGEDRAG NIET ZIJN TOEGESTAAN, ZIJN DESE BEPERKINGEN EN/OF UITSLUITINGEN EN/OF BEPERKING VAN AANSPRAKELIJKHEID DIE VOORTVLOEIT UIT DE BOVENSTAANDE VRIJWARING, MOGELIJK NIET OP JOU VAN TOEPASSING. ALS ENIGE BEPALING VAN DEZE GARANTIE IN STRID IS MET WETGEVING OP FEDERAAL, STAATS- OF GEMEENTELIJK NIVEAU EN NIET KAN WORDEN TOEGEPAST, BLIJVEN DE OVERIGE BEPALINGEN ONVERMINDERD VAN

KRACHT. DEZE GARANTIE GEEFT JE SPECIEFIEKE WETTELIJKE RECHTEN, EN JE KUNT DAARNAAST ANDERE RECHTEN HEBBEN DIE VAN RECHTSGBIED TOT RECHTSGBIED KUNNEN VERSCHILLEN.

WE CONTROLEREN DE GEGEVENSSTROOM NAAR OF VAN ONS NETWERK EN ANDERE DELEN VAN INTERNET, DRAADLOZE NETWERKEN OF ANDERE NETWERKEN VAN DERDEN NIET EN KUNNEN DEZE GEGEVENSSTROOM OOK NIET CONTROLEREN. DEZE STROOM IS GROTENDEELS AFHANKELIJK VAN DE PRESTATIES VAN INTERNET EN DE DRAADLOZE DIENSTEN DIE WORDEN GEEVERD OF GECONTROLEERD DOOR DERDEN. WANNEER DEZE DERDEN IETS DOEN OF NALATEN, KAN JE VERBINDING MET INTERNET, DRAADLOZE DIENSTEN OF DELEN HIERVAN SOMS WORDEN BELEEMDERD OF ONDERBROKEN. WE GARANDEREN NIET DAT DERGELIJKE GEBEURTENISSEN ZICH NIET VOORDOEN. DIENOVEREENKOMSTIG DOEN WE AFSTAND VAN ENIGE EN ALLE AANSPRAKELIJKHEID TEN GEVOLGE VAN OF IN VERBAND MET ALLES WAT DERDEN DOEN OF NALATEN WAARDOR. JE VERBINDING MET INTERNET, DRAADLOZE DIENSTEN OF DELEN HIERVAN OF HET GEBRUIK VAN DE SOFTWARE EN AANVERWANTE DIENSTEN EN PRODUCTEN WORDT BELEEMDERD OF ONDERBROKEN.

BEÏNDIGING

De Overeenkomst is van kracht totdat deze door jou of door Licentiegever wordt beëindigd. Deze Overeenkomst wordt automatisch beëindigd als Licentiegever stopt met het beheer van de Software servers (voor games die uitsluitend online worden geëxploiteerd, als Licentiegever besluit of van mening is dat je gebruik van de Software betrekking heeft of kan hebben op fraude of witwaspraktijken of een andere illegale activiteit of als je niet voldoet aan de voorwaarden van deze Overeenkomst, inclusief, maar niet beperkt tot, de bovenstaande licentievoorwaarden. Je kunt deze Overeenkomst op elk gewenst moment beëindigen door (i) Licentiegever te verzoeken om je Gebruikersaccount voor toegang tot of gebruik van de Software te beëindigen en verwijderen volgens de methode die in de servicevoorwaarden is beschreven, of (ii) alle exemplaren van de Software in jouw bezit, onder jouw toezicht of onder jouw beheer te vernietigen en/of verwijderen. Als je de Software verwijderd van het Gameplatform, worden niet de gegevens in verband met je Gebruikersaccount verwijderd, waaronder VM's en VI's in verband met je Gebruikersaccount. Als je de Software opnieuw installeert met hetzelfde Gebruikersaccount, heb je mogelijk nog altijd toegang tot de eerdere gegevens van je Gebruikersaccount, waaronder VM's en VI's in verband met je Gebruikersaccount. Behalve zoals anders verboden is volgens toepasselijke wetgeving, worden echter ook alle VM's en/of VI's in verband met je Gebruikersaccount verwijderd als je Gebruikersaccount wordt verwijderd wanneer deze Overeenkomst om enigerlei reden wordt beëindigd. Je kunt de Software of VM's of VI's in verband met je Gebruikersaccount dan niet meer gebruiken. Als deze Overeenkomst wordt beëindigd doordat je deze Overeenkomst hebt geschonden, verbiedt Licentiegever je om de Software opnieuw te registreren of openen. Wanneer de Overeenkomst wordt beëindigd, dien je het fysieke exemplaar van Software, aanverwante materialen en alle onderdelen in jouw bezit of onder jouw beheer permanent te vernietigen, waaronder alle clientservers, computers, game-eenheden of mobiele apparaten waarop de Software is geïnstalleerd. Wanneer deze Overeenkomst wordt beëindigd, worden je gebruiksrechten voor de Software, waaronder VM's en VI's in verband met je Gebruikersaccount, direct beëindigd. Bovendien moet je alle gebruik van de Software staken. De beëindiging van deze Overeenkomst is niet van invloed op onze rechten of jouw verplichtingen onder deze Overeenkomst.

BEPERKTE RECHTEN AMERIKAANSE REGERING

De ontwikkeling van de Software en documentatie is uitsluitend gefinancierd met particuliere middelen en de Software en documentatie worden geleverd als "Commercial Computer Software" (commerciële computersoftware) of "Restricted Computer Software" (beperkte computersoftware). Gebruik, vermenigvuldiging of openbaarmaking door de Amerikaanse regering of een subcontractant van de Amerikaanse regering is onderworpen aan de beperkingen die zijn uiteengezet in subparagraaf (c)(1)(ii) van de bepalingen betreffende Rights in Technical Data and Computer Software (rechten op technische data en computersoftware) in DFARS 252.227-7013, of zoals uiteengezet in subparagraaf (c)(1) en (2) van de bepalingen betreffende Commercial Computer Software Restricted Rights (beperkte rechten voor computersoftware) in FAR 52.227-19, voor zover van toepassing. De contractant/productent is de Licentiegever op de onderstaande locatie.

VERHAALSMOGELIJKHEDEN

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

BELASTINGEN EN ONKOSTEN

Je bent verantwoordelijk voor, dient de betaling te verrichten voor en zal Licentiegever en alle dochterondernemingen, managers, directeurs en medewerkers van Licentiegever wijzen en behoeven voor enigerlei belasting, accijns en heffing die door een overheidsinstelling wordt opgelegd in verband met de transacties zoals bedoeld in deze Overeenkomst, waaronder rente en boetes hierover (behalve belastingen over de netto-inkomsten van Licentiegever), ongeacht of deze kosten zijn opgenomen op een factuur die je op enig moment is toegestuurd door Licentiegever. Je dient kopieën van alle vrijstellingsverklaringen te overleggen aan Licentiegever als je recht hebt op vrijstelling. Al jouw uitgaven en kosten in verband met activiteiten onder deze Overeenkomst, indien van toepassing, zijn volledig jouw verantwoordelijkheid. Je hebt geen recht op terugbetaling van enige onkosten door Licentiegever en vrijwaart Licentiegever hiervoor.

SERVICEVOORWAARDEN

Alle toegang tot en gebruik van de Software vallen onder deze Overeenkomst, de toepasselijke documentatie bij de Software, de servicevoorwaarden van Licentiegever, en het privacybeleid van Licentiegever. Alle voorwaarden van de serviceovereenkomsten zijn hierbij bij verwijzing opgenomen in deze Overeenkomst. Deze overeenkomsten vertegenwoordigen de volledige overeenkomst tussen jou en Licentiegever in verband met je gebruik van de Software en aanverwante diensten en producten en vervangen alle eerdere zowel schriftelijke als mondelinge overeenkomsten tussen jou en Licentiegever. Als deze Overeenkomst in strijd is met de servicevoorwaarden, geldt deze Overeenkomst.

OVERIGE

Als enige bepaling in deze Overeenkomst om enige reden niet kan worden toegepast, zal een dergelijke bepaling worden bijgesteld, maar alleen voor zover nodig is om de bepaling uitvoerbaar te maken. Alle overige bepalingen van deze Overeenkomst blijven onverminderd van kracht.

TOEPASSELIJK RECHT

Deze Overeenkomst dient te worden geïnterpreteerd (zonder inachtneming van wettelijke bepalingen die hiermee strijdig zijn) volgens de wetgeving van de Staat New York, VS, zoals deze wetgeving wordt toegepast op overeenkomsten tussen inwoners van New York die worden ondertekend en uitgevoerd in New York, met uitzondering van gevallen waarop federale wetgeving van toepassing is. Zonder nadrukkelijke schriftelijke verklaring van afstand van Licentiegever voor een specifiek geval of tenzij in strijd met lokale wetgeving, zal het enige en exclusieve rechtsgebied en de enige en exclusieve plaats van handeling met betrekking tot de inhoud van deze Overeenkomst de rechtbanken en de federale rechtbanken van de staat die zijn gevestigd in de plaats

waar de hoofdvesting van Licentiegever zich bevindt (New York County, New York, VS). Jij en Licentiegever gaan akkoord met de bevoegdheid van deze rechtbanken en komen overeen dat een exploitatie mag worden betekend op de wijze zoals in deze Overeenkomst is uiteengezet voor het doen van aanzeggingen of anderszins zoals toegestaan krachtens de wetgeving van de staat New York of de federale wetgeving van de VS. Jij en Licentiegever gaan ermee akkoord dat de Internationale Conventie van de VN over contracten voor de internationale verkoop van goederen (Wenen, 1980) niet van toepassing zal zijn op deze Overeenkomst of op geschillen of transacties die voortvloeien uit deze Overeenkomst.

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

Alle andere voorwaarden van de gebruiksrechtsovereenkomst zijn van toepassing op je gebruik van de software.

©2002–2016 Take–Two Interactive Software en zijn dochterondernemingen. BioShock is ontwikkeld door 2K Boston, 2K Australia, 2K Marin en Digital Extremes. BioShock 2 is ontwikkeld door 2K Marin, 2K Australia, 2K China en Digital Extremes. BioShock Infinite is ontwikkeld door Irrational Games. Uitgegeven en gedistribueerd door 2K. BioShock, BioShock Infinite, 2K, 2K Games, Irrational Games, Take–Two Interactive Software en hun respectievelijke logo's zijn allen handelsmerken en/of geregistreerde handelsmerken van Take–Two Interactive Software, Inc. Digital Extremes en zijn logo zijn handelsmerken van Digital Extremes. Unreal® is een geregistreerd handelsmerk van Epic Games, Inc. Unreal® Engine, Copyright 1998–2013, Epic Games, Inc. Alle rechten voorbehouden. BioShock en BioShock 2 maken gebruik van Havok®, Copyright 1999–2010 Havok.com, Inc. (en haar licentiehouders). Alle rechten voorbehouden. Ga naar www.havok.com voor nadere info. Maakt gebruik van Bink Video. Copyright ©1997–2013 door RAD Game Tools, Inc. Alle rechten voorbehouden. BioShock Infinite maakt gebruik van NaturalMotion animatietechniek. BioShock Infinite bevat Autodesk® Beast™-software. ©2013 Autodesk, Inc., Autodesk® HumanIK® software, ©2013 Autodesk, Inc., Autodesk® Kynapse®-software, ©2013 Autodesk, Inc. en Autodesk® Scaleform®-software, ©2013. Autodesk, Inc. Autodesk, Beast, HumanIK, Kynapse en Scaleform zijn handelsmerken en/of geregistreerde handelsmerken van Autodesk, Inc. en/of zijn dochterondernemingen en/of gelieerde ondernemingen in de VS en/of andere landen. BioShock Infinite draait op Wwise ©2006–2013 Audiokinetic Inc. ©2013 Advanced Micro Devices, Inc. AMD, het AMD Arrow-logo, Radeon en combinaties daarvan zijn handelsmerken van Advanced Micro Devices, Inc. Delen hiervan ©2002–2013 door Nvidia® Corporation. Alle rechten voorbehouden. NVIDIA® en PhysX™ zijn handelsmerken van NVIDIA Corporation en worden onder licentie gebruikt. Gebruikt het FMOD Ex Sound System en Firelight Technologies. Gezichtsanimaties gegenereerd met FaceFX. ©2002–2010, OC3 Entertainment, Inc. en haar licentienemers. Alle overige merken en handelsmerken zijn eigendom van de betreffende eigenaren. Alle rechten voorbehouden. De content van deze videogame is geheel fictief, is niet bedoeld om werkelijke gebeurtenissen, personen of entiteiten weer te geven en elke overeenkomst berust dan ook op puur toeval. De makers en de uitgevers van de deze videogame benadrukken met klem de gedragingen zoals weergegeven in deze videogame op geen enkele wijze te ondersteunen, goed te keuren of aan te moedigen.

PRODUCTONDERSTEUNING

Kijk op <http://support.2k.com> voor hulp en ondersteuning bij **BioShock: The Collection**, waaronder oplossingen voor veelvoorkomende foutmeldingen, voor informatie over my2K-accounts, of om je my2K-profiel te wijzigen.