BIOSHOCK
BlindSquirrel GAMES
2K

ITALIANO - VISITARE IL MENU IMPOSTAZIONI DEL PROPRIO SISTEMA PLAYSTATION®4 PER IMPORTANTI INFORMAZIONI SULLA SALUTA E LA SICUREZZA PRIMA DI UTILIZZARE IL PRODOTTO

PRECAUZIONI - Questo disco di gioco contiene software per il sistema PlayStation®4 (PS4™) ed è conforme esclusivamente alle specifiche del sistema PS4™ per il mercato PAL. Leggere attentamente la guida alla sicurezza per il sistema PS4™ per un corretto utilizzo e conservazione di questo disco di gioco.

AVVERTENZE PER LA SALUTE - Giocare sempre in un ambiente ben illuminato. Fare pause regolari di circa quindici minuti per ogni ora di gioco. Smettere immediatamente di giocare se si viene colti da vertigini, nausea, affaticamento o cefalea. I soggetti sensibili a luci intermittenti o a particolari forme o configurazioni geometriche potrebbero soffrire di una forma di epilessia non diagnosticata ed essere soggetti a crisi epilettiche guardando la tv o giocando con i videogiochi. Se si è soggetti ad attacchi epilettici, consultare il medico prima di giocare con i videogiochi e contattarlo immediatamente qualora si dovessero riscontrare uno o più dei seguenti sintomi durante il gioco: alterazioni della vista, contrazioni muscolari, altri movimenti involontari, perdita di coscienza, confusione mentale e/o convulsioni.

AVVERTENZE PER LA SALUTE PER IL 3D - Alcune persone potrebbero provare un malessere (come affaticamento degli occhi o nausea) durante la visione di immagini video in 3D o giocando con giochi in 3D stereoscopico su televisori 3D. Se si verificasse un tale malessere, si deve interrompere immediatamente l'uso del televisore finché il malessere scompare. In genere si consiglia di evitare l'uso prolungato del sistema PS4™ e fare una pausa di 15 minuti per ogni ora di gioco. Tuttavia, quando si gioca con giochi in 3D stereoscopico o si guardano video in 3D, la durata e la frequenza delle pause necessarie possono variare da persona a persona. Si prega di fare delle pause abbastanza lunghe affinché eventuali sensazioni di malessere scompaiano. Se i sintomi persistono, consultare il medico. La visione dei bambini (soprattutto quelli sotto i sei anni) è ancora in fase di sviluppo. Si consiglia di consultare il medico o l'oculista del proprio bambino prima di consentire ai bambini di guardare immagini video in 3D o giocare con giochi in 3D stereoscopico. Gli adulti devono sorvegliare i bambini per assicurarsi che seguano le raccomandazioni di cui sopra.

PIRATERIA - L'utilizzo del sistema PS4™ e dei dischi di gioco del sistema PS4™ sono regolamentati da una licenza software. Il sistema PS4™ e i dischi di gioco del sistema PS4™ contengono meccanismi tecnici di protezione volti a impedire la riproduzione non autorizzata di opere sotto diritto d'autore presenti sui dischi di gioco del sistema PS4™. L'uso non autorizzato di marchi registrati o la riproduzione non autorizzata di opere sotto diritto d'autore che eluda questi o altri meccanismi sono vietati dalla legge. Se si è in possesso di ulteriori informazioni su prodotti piratati o metodi utilizzati per aggirare le nostre misure tecniche di protezione si prega di inviare una e-mail ad **anti-piracy@eu.playstation.com** o chiamare il numero del servizio clienti locale.

IMPOSTARE IL LIVELLO CONTROLLO GENITORI - Il sistema di classificazione sulla parte anteriore della scatola indica l'età per cui questo disco di gioco è appropriato. Impostare il controllo genitori sul dispositivo per prevenire che sia giocato da bambini al di sotto di tale età. Per informazioni sulle classificazioni in base all'età e come impostare il controllo dei genitori, vedere la guida rapida fornita con il sistema PS4™ o visitare il sito **playstation.com/parents**

AIUTO E SUPPORTO - Visitare **eu.playstation.com** o fare riferimento al numero di telefono che segue:

Italia ☎ **02 36 00 90 81** I costi della chiamata variano in base al tuo operatore telefonico fisso/mobile. Prima di chiamare, verifica i costi con il tuo operatore.

SOMMARIO

Benvenuto a Rapture 2
Comandi 3
Armi 4
ADAM 5
Plasmidi 5
Alternare armi e plasmidi 7
Tonici genetici 7
Interfaccia (HUD) 8
Menu principale 9
Ricevere aiuto 10
Rapture 11
Crescita del personaggio 15
Macchine 16
Menu di pausa 21
Opzioni 21
Menu di stato 23
Aggiramento 24
Riconoscimenti 26
Garanzie 37
Assistenza 42

Welcome To Rapture

Opportunity Awaits

Sono Andrew Ryan e sono qui per porti una domanda:
un uomo non ha diritti sul sudore della sua fronte?

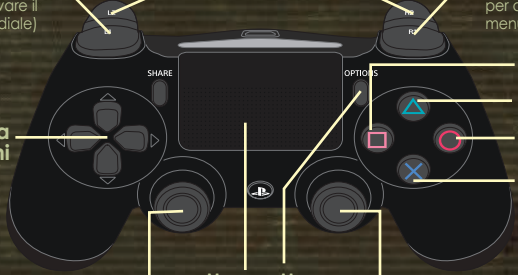
No, dice l'uomo di Washington. Appartiene ai poveri.
No, dice l'uomo in Vaticano. Appartiene a Dio.
No, dice l'uomo di Mosca. Appartiene a tutti.

Io rifiuto queste risposte. Piuttosto scelgo qualcosa di diverso.
Scelgo l'impossibile. Scelgo...

RAPTURE.

Una città in cui un artista non debba temere la censura.
Dove lo scienziato non sia limitato da ridicoli moralismi.
Dove il grande non venga limitato dal piccolo E con il sudore della tua fronte, Rapture può diventare anche la tua città.

COMANDI



Legenda:

PULSANTE	FUNZIONE
Levetta sinistra	Movimento
Levetta destra	Guarda
▣	Ricarica
△	Salta
○	Usa kit medico
✕	Interagisci
Tasti direzionali	Cambia munizioni
L1	Cambia plasmide (tieni premuto per attivare il menu radiale)

PULSANTE	FUNZIONE
L2	Spara plasmide
R1	Cambia arma (tieni premuto per attivare il menu radiale)
R2	Spara con arma
L3	Cambia postura
R3	Cambia ingrandimento
Touch pad	Menu di stato
Tasto OPTIONS	Menu di pausa

ARMI

Nel corso della tua esplorazione della città di Rapture e con lo svilupparsi della trama, ti imbatterai in alcune armi che ti aiuteranno a sopravvivere. Per sparare con l'arma che impugni, premi R2.

Cambiare arma

Quando avrai a disposizione più armi, potrai passare rapidamente dall'una all'altra premendo R1. Premi R1 una volta per passare all'arma successiva presente nel tuo arsenale. Tieni premuto R1 per mettere il gioco in pausa e richiamare il menu radiale contenente tutte le armi del tuo arsenale. A questo punto muovi la Levetta destra per scegliere l'arma desiderata, che verrà equipaggiata non appena rilascerai R1.

Munizioni

Chiave inglese a parte, ogni arma dispone di tre tipi di munizioni: un tipo di munizioni standard e due tipi più potenti, ciascuno con caratteristiche specifiche. Per esempio, per la pistola sono disponibili proiettili standard, proiettili perforanti e proiettili antiuomo. Prova i vari tipi di munizioni, dato che ciascuno può rivelarsi utile in particolari circostanze. Usa i tasti direzionali per cambiare munizioni all'arma in uso.

Potenziare l'arma

Ogni arma può essere potenziata due volte utilizzando le macchine "Potere al popolo" sparse per il mondo di gioco. Valuta attentamente ciascun potenziamento, poiché presso ciascuna macchina "Potere al popolo" se ne può effettuare uno solo. Dopo aver effettuato il potenziamento, la macchina si disattiverà per sempre.
D'altro canto, i potenziamenti sono gratuiti!

ADAM

Era solo questione di tempo prima che gli scienziati più intelligenti del mondo, riuniti in fondo al mare e svincolati da ogni limite al proprio operato, facessero delle scoperte sensazionali. La scoperta più rilevante fu quella dell'ADAM, generato da un parassita degli abissi. Questo parassita, una volta legato al corpo ospite, produce cellule staminali che guariscono l'ospite. Le nuove cellule staminali permettono all'ospite anche di assorbire modifiche genetiche esterne in grado di sopraffarne la normale struttura cellulare (come avviene per il cancro). Queste modifiche genetiche possono spaziare dalle cure mediche ad alterazioni puramente estetiche dettate dalla vanità. Alla fine, le modifiche genetiche più utili in combattimento hanno preso il sopravvento. Le modifiche genetiche istantanee di Rapture sono disponibili in due formati: plasmidi e tonici genetici.

PLASMIDI

Ora che sei intrappolato a Rapture, devi adattarti e usare i plasmidi per fuggire da questa città decadente. I plasmidi alterano o influenzano il mondo intorno a te. Per sparare con il plasmide attivo in un dato momento, premi L2.

Cambiare plasmide

Puoi equipaggiare più di un plasmide alla volta. Passa in rassegna i plasmidi disponibili premendo L1. Tieni premuto L1 per mettere il gioco in pausa e richiamare il menu radiale dei plasmidi equipaggiati. Premi la Levetta destra per scegliere il plasmide desiderato. Riprendi il gioco rilasciando L1.

EVE

I plasmidi sono alimentati dall'EVE, un siero che fornisce l'energia necessaria per usarli. Senza EVE, non si possono usare i plasmidi. L'EVE può essere ripristinata utilizzando kit di EVE, recuperabili in giro per Rapture o acquistabili presso i distributori (consulta la sezione Distributori a pagina 17). Se consumati, anche alcuni cibi e bevande possono fornire una modesta quantità di EVE.

Slot per plasmidi

All'inizio del gioco, hai a disposizione due slot per plasmidi attivi. Ciascuno slot permette di equipaggiare un plasmide, quindi usali con attenzione. Puoi ottenere slot aggiuntivi raccogliendo ADAM (consulta la sezione Gatherer's Garden a pagina 17).

ALTERNARE ARMI E PLASMIDI

Se hai equipaggiato sia un'arma che un plasmide, presto ti renderai conto che in combattimento spesso conviene alternarne l'uso. Per farlo, premi il tasto opposto all'oggetto equipaggiato al momento. Se per esempio stai usando la pistola, premi L1 o L2 per passare al plasmide equipaggiato. Premi R1 o R2 per tornare a usare la pistola.

TONICI GENETICI

I tonici genetici potenziano le abilità passive; ne esistono di tre tipi. Sono stati sviluppati tanti, tantissimi tonici genetici. Sta a te scegliere come sfruttarli durante la tua visita a Rapture.

Tonici genetici fisici

Migliorano le abilità naturali del tuo corpo in modi incredibili. Per esempio, alcuni tonici genetici ti rendono resistente a certi tipi di danni o ti fanno espellere efficacemente certe tossine.

Tonici genetici di ingegneria

Migliorano l'intelletto e la destrezza, permettendoti di compiere azioni delicate come le operazioni di aggiramento necessarie a violare il sistema di sicurezza di Rapture.

Tonici genetici da combattimento

Migliorano i riflessi e la forza, utili in combattimento. Per esempio, alcuni tonici genetici da combattimento aumentano i danni che puoi infliggere con un'arma da mischia o migliorano l'efficacia dei tuoi attacchi basati sull'elettricità.

INTERFACCIA (HUD)

Menu principale

Continua

Continua una partita già iniziata. Verrà caricato l'ultimo salvataggio.

Nuova partita

Inizia una nuova partita a *BioShock*. Dovrai scegliere uno dei tre livelli di difficoltà.

- **Facile -** sei poco avvezzo agli sparatutto
- **Medio -** hai giocato altri sparatutto
- **Difficile -** hai giocato a tantissimi sparatutto
- **Sopravvissuto -** non sprecare un solo proiettile

Carica partita

Carica un salvataggio a scelta per riprendere una partita a *BioShock*.

Riconoscimenti

Visualizza l'elenco delle persone che hanno contribuito alla realizzazione di *BioShock*.

Commento del regista

Guarda la serie di video *Director's Commentary: Imagining BioShock*.

Museo

Una panoramica sulle idee scartate o rielaborate durante la creazione del primo *BioShock*.

Contenuti aggiuntivi

Gioca alle Stanze della sfida di *BioShock*.

Opzioni

Permette di regolare la luminosità e di personalizzare i controlli, le opzioni audio e di gioco.

RICEVERE AIUTO

BioShock è un gioco di grande profondità, ricco di cose da scoprire. Nel corso del gioco potrai ricevere aiuto in molte maniere, in modo da vivere un'esperienza quanto più completa possibile di Rapture.

Allenamento adattabile

Il sistema di allenamento adattabile ti ricorda la presenza di caratteristiche del gioco che potresti aver sorvolato. Se ritieni che il sistema ti stia ricordando cose che in realtà conosci già, puoi disattivarlo dal menu delle opzioni (consulta la sezione Opzioni a pagina 21).

Cos'è?

Se osservi attentamente un oggetto, apparirà il messaggio **"Cos'è questo?"**. Puoi richiamare il messaggio d'aiuto **"Cos'è questo?"** premendo il touch pad. In questo modo otterrai le informazioni desiderate sull'oggetto in questione. Puoi rivedere in qualsiasi momento questi messaggi richiamando il menu di stato (consulta la sezione Menu di stato a pagina 23).

Suggerimenti

Premendo △ nella schermata del menu di stato (consulta la sezione Menu di stato a pagina 23), puoi ricevere suggerimenti sull'obiettivo attuale. I suggerimenti cambiano a seconda dei progressi fatti verso il raggiungimento dell'obiettivo. Puoi accedere a questi suggerimenti anche tenendo premuto il tasto direzionale destro.

RAPTURE

Gli abitanti di Rapture

I cittadini di questa fatiscente città sottomarina sono singolari e spesso grotteschi.
Di seguito sono elencate le principali classi in cui si può dividere la popolazione residua di Rapture. Nel corso della tua esplorazione incontrerai anche alcune varianti.

Ricombinanti

La popolazione di Rapture ha subito nel corso degli anni un terribile peggioramento. Impazzita per l'eccessivo utilizzo di plasmidi e tonici genetici, ha disseminato la città di ricordi della sua vita passata. Per tua sfortuna, sono estremamente aggressivi nei confronti degli estranei

Sorelline e Big Daddy

Oltre agli ex cittadini, c'è una strana coppia di esseri che si aggira per le sale di Rapture. Tra i vari livelli vedrai aggirarsi delle bambine con delle grosse siringhe. Sembrano estremamente vulnerabili, in quell'ambiente impazzito, ma in realtà sono seguite da grossi protettori in scafandri metallici chiamati Big Daddy. Non è possibile raggiungere una Sorellina senza aver prima fatto i conti con il suo Big Daddy. E non sono conti facili! Tuttavia, bisogna affrontarli, se si vuole ottenere dell'ADAM dalle Sorelline e sopravvivere a Rapture.

Esplorazione

Esplorare il mondo di Rapture porta diversi benefici.
Vi sono molti segreti nascosti, e depredare i cadaveri sparsi per la città è essenziale per trovare le risorse necessarie per la sopravvivenza.

Oggetti

Vi sono molti oggetti che forniscono salute o EVE quando vengono raccolti. In molti posti è anche possibile trovare del denaro, utile per effettuare acquisti presso i distributori.

- **Kit medici** – ripristinano la salute
- **Kit di EVE** – ripristinano l'EVE

- **Grimaldello elettronico** – permette di effettuare istantaneamente e con successo qualsiasi aggiramento (consulta la sezione Aggiramenti a pagina 24).

Diari

I diari si possono trovare dappertutto a Rapture. Si tratta di messaggi audio lasciati dai cittadini. Alcuni di essi forniscono informazioni essenziali per progredire nel gioco (e sono evidenziati da un bagliore dorato). Altri invece ti aiutano a capire cos'è accaduto in quella che un tempo fu una grandiosa città o a scoprire alcuni dei segreti che essa cela.

Sicurezza

Rapture è disseminata di macchine programmate per garantire una sicurezza impenetrabile.

Telecamere

Ci sono telecamere piazzate dappertutto, costantemente alla ricerca di intrusi. Se una telecamera ti avvista, emetterà un suono d'avvertimento. Se rimani in vista abbastanza a lungo da essere identificato, farà scattare l'allarme e chiamerà i robot di sicurezza. L'allarme ha una durata predefinita (un timer mostrerà il tempo rimasto) ma il sistema di sicurezza continuerà a inviare robot finché l'allarme resterà attivo.

Torrette

La recente attività militare in città ha lasciato in eredità molte torrette automatiche ancora attive sparse per i livelli e pronte ad affrontare gli intrusi. Queste macchine sono spesso letali, ma possono anche essere volte a proprio vantaggio se si riesce ad avvicinarsi abbastanza da aggirarle (consulta la sezione Aggiramenti a pagina 24). Fai attenzione, poiché le torrette devono essere disabilitate prima dell'aggiramento. A tal scopo, sono stati sviluppati svariati tonici genetici e plasmidi per cercare di sfuggire al sistema di sicurezza.

CRESCITA DEL PERSONAGGIO

L'ADAM e le Sorelline

L'ADAM è la linfa vitale di Rapture (consulta la sezione ADAM a pagina 5). Grazie all'ADAM, è possibile "ricombinare" (integrare nel patrimonio genetico) un numero maggiore di plasmidi e tonici genetici.
Se vuoi sopravvivere a Rapture, dovrai essere in grado di ricombinare quanti più plasmidi possibile. Purtroppo l'ADAM ora si trova solo nelle Sorelline che vagano per le sale di Rapture riciclandolo dai cadaveri sotto la stretta sorveglianza dei Big Daddy. Con le loro lunghe siringhe prosciugano il sangue dei cadaveri e lo bevono per riciclarne l'ADAM.

L'unico modo per giungere a una Sorellina è passare sul corpo del suo Big Daddy. Dopo averlo sconfitto, dovrai scegliere cosa fare della Sorellina. Puoi prosciugarne l'ADAM (un procedimento rischioso che mette a repentaglio la sua vita) oppure salvarla uccidendo il parassita all'interno del suo corpo (quello che le permette di riciclare l'ADAM). Dal parassita potrai estrarre un po' di ADAM, ma non tanto quanto ne ricaveresti prosciugando la Sorellina. Nulla è gratis a Rapture e ogni scelta ha un prezzo.

Se non raccogli e non consumi ADAM, il gioco può diventare estremamente difficile. Se non hai raccolto l'ADAM delle Sorelline dei primi livelli, puoi sempre tornare sui tuoi passi e affrontare i Big Daddy.

Una volta acquisito dell'ADAM, puoi usarlo in una delle macchine del Gatherer's Garden sparse per Rapture (consulta la sezione Gatherer's Garden a pagina 17).

Effettuare ricerche sugli abitanti di Rapture

Un altro modo per far crescere il proprio personaggio è effettuare ricerche sugli abitanti di Rapture utilizzando la macchina fotografica. Nel corso della tua avventura a Rapture, ti imbatterai in una speciale macchina fotografica di ricerca che le autorità della città utilizzavano per conoscere le abilità acquisite dalle persone che ricombinavano parecchi plasmidi. Ora anche tu puoi usare questa macchina fotografica scattando foto alle persone e agli elementi della sicurezza. La macchina fotografica valuterà la foto e raccoglierà dati sul soggetto. Quando avrà imparato qualcosa sul soggetto, riceverai bonus come maggiori danni inflitti a quel tipo di nemico o tonici genetici nascosti! Più foto scatterai, prima riceverai i bonus.

La macchina fotografica di ricerca è una significativa fonte di crescita del personaggio e può fare la differenza tra la vita e la morte.

MACCHINE

Sparse per Rapture, vi sono diverse macchine che offrono preziosi servizi o risorse.

Banche genetiche

Le banche genetiche sono stazioni che permettono di riconfigurare i plasmidi e i tonici genetici equipaggiati. Esse mostreranno tutti i plasmidi e i tonici genetici raccolti fino a quel momento e permetteranno di scegliere quali equipaggiare. I plasmidi e i tonici genetici non equipaggiati verranno conservati e potranno essere recuperati presso un'altra banca genetica.

Gatherer's Garden

Queste macchine assumono ADAM e possono essere usate per acquistare altri slot per plasmidi o tonici genetici, per aumentare la salute o l'EVE massime o per acquisire nuovi plasmidi o tonici genetici.

Distributori

Queste macchine vendono risorse come munizioni, kit medici e kit di EVE. Anche i distributori possono essere aggirati in modo da ottenere prezzi scontati sugli oggetti in vendita o permettere l'acquisto di oggetti speciali.

Munizioni Banditos

Distributori che vendono esclusivamente munizioni.

Camere della vita

Queste camere ti rianimeranno se verrai ucciso a Rapture. Di solito ce ne sono un paio in ciascuna area.

Pannelli di spegnimento dei robot

Servono a disattivare i robot di sicurezza inviati a seguito di un allarme. Una volta disattivati, i robot possono essere aggirati per diventare alleati del giocatore.

Stazioni Salute

Qui puoi ripristinare completamente la salute... pagando. Aggirando una Stazione Salute puoi ottenere un prezzo scontato e danneggiare chiunque altro usi quella macchina.

Macchine "Potere al popolo"

Permettono di potenziare le armi. I potenziamenti sono gratuiti, ma ogni macchina può effettuarne uno solo. Scelto il potenziamento, la macchina si disattiverà per sempre.

Macchine Invento-mat

Permettono di fabbricare nuovi oggetti dai materiali sparsi per Rapture. Colla, tubi di gomma e viti sono solo alcuni dei materiali utilizzabili per creare munizioni, grimaldelli elettronici e persino tonici genetici. La maggior parte di questi oggetti è ottenibile solo tramite le macchine Invento-mat.

Menu di pausa

Puoi richiamare questo menu in qualsiasi momento premendo il tasto OPTIONS. Qui puoi controllare quanto denaro e quanto ADAM possiedi e quante Sorelline sono rimaste nel livello in corso. Le altre opzioni del menu di pausa sono:

Riprendi

Per riprendere la partita.

Salva

Salva la partita in quel momento. Puoi salvare in qualsiasi luogo e in qualsiasi momento. Inoltre, il gioco salverà la partita automaticamente dopo il caricamento di un'area.

Carica

Carica una partita salvata in precedenza.

Opzioni

Per modificare le opzioni e le impostazioni di gioco. Per ulteriori informazioni, consulta la sezione Opzioni di seguito.

Torna al menu principale

Abbandona la partita e torna al menu principale.

OPZIONI

Regola le impostazioni di gioco.

Regola luminosità

Cambia la luminosità del gioco.

Personalizza controlli

Cambia la sensibilità del controller, inverte l'asse Y, attiva e disattiva vibrazione e mira automatica e mostra i comandi.

Opzioni audio

Cambia il volume di effetti sonori, musica e parlato.

Opzioni di gioco

Regola le opzioni di gioco. Permette di cambiare il livello di difficoltà e attivare/disattivare l'allenamento adattabile, i sottotitoli, le frecce missione, le camere della vita, il bagliore e l'evidenziazione degli oggetti.

MENU DI STATO

Per accedere al menu di stato, premi il touch pad. Il menu di stato contiene diverse schede, selezionabili premendo R1 e L1.

Le schede del menu di stato sono:

Mappa

Mostra la mappa del livello in corso. La mappa indica la tua posizione e quella dell'obiettivo attuale, se nota. Puoi ridurre l'ingrandimento a partire dalla tua posizione premendo il tasto ⊗. Puoi anche ottenere un suggerimento sull'obiettivo premendo il tasto △.

Missioni

La scheda Missioni mostra l'elenco completo delle missioni. Quando sono più di una, puoi cambiare quella attiva scorrendole con la Levetta destra e poi premendo ⊗ per confermare. Le missioni che per il momento non è possibile svolgere non possono essere rese attive.

Messaggi

La scheda Messaggi permette di riascoltare i messaggi o i diari già raccolti o riprodotti.

Aiuto

La scheda Aiuto mostra i messaggi di aiuto rilevanti e rappresenta un'utile fonte di informazioni su molti oggetti e sistemi presenti nel gioco.

AGGIRAMENTI

Data la grande quantità di macchine e menti brillanti a Rapture, non deve sorprendere che qualcuno sia riuscito a scoprire come riprogrammare le macchine aggirandole. Reindirizzando in modo adeguato il flusso dei circuiti è infatti possibile modificare lo stato di una macchina. Quasi tutte le macchine presenti a Rapture possono essere aggirate. È quindi possibile aprire casseforti chiuse e riprogrammare il sistema di sicurezza in modo da far riconoscere se stessi come amici e i nemici come intrusi da attaccare.
Se una macchina può essere aggirata, quando ti trovi accanto a essa apparirà ▣. Premi il tasto per accedere al menu di aggiramento, che mostrerà la difficoltà dell'operazione e ti permetterà di scegliere se acquistare o usare un grimaldello elettronico (consulta pagina 25).

Un aggiramento può essere completato in 3 modi.

Come aggirare?

Nell'aggiramento, l'obiettivo è reindirizzare il flusso del circuito scoprendo le piastre e invertendo i tubi in modo da dirigerlo verso la piastra d'uscita. Fai attenzione ad alcune piastre particolari, che possono accelerare il flusso del fluido, generare un sovraccarico elettrico o far scattare l'allarme. Gli aggiramenti permettono di ottenere dei vantaggi, ma il rischio di danni fisici è elevato.

Se riscontri spesso difficoltà ad aggirare i sistemi, puoi usare dell'ADAM per aumentare gli slot dei plasmidi di ingegneria o acquistare altri tonici di ingegneria.

Acquisto

Puoi aggirare anche pagando un certo prezzo: in altre parole, puoi pagare per aggirare la macchina. Più difficile è l'aggiramento, più alto sarà il prezzo. Ricombina dei tonici genetici di ingegneria per ridurre i costi d'acquisto.

Grimaldello elettronico

Infine, se sei fortunato, puoi trovare un grimaldello elettronico, che aggira la macchina immediatamente. Nella schermata di valutazione dell'aggiramento, premi ◉ per effettuare immediatamente l'aggiramento senza rischi. Ciascun grimaldello elettronico può essere usato una volta sola.

RICONOSCIMENTI

2K BOSTON / 2K AUSTRALIA / 2K MARIN

Storia, testi e direzione creativa
Ken Levine

Direttore sviluppo prodotto
Jonathan Chey

Capo progetto/ Produttore esecutivo sistema PLAYSTATION®3
Alyssa Finley

Capo tecnico Sistema PLAYSTATION®3
Carlos Cuello

Squadra grafica

Direttore grafica
Scott Sinclair

Capo animatore
Shawn Robertson

Capi recitazione ambienti
Hogarth De La Plante
Jay Kyburz

Capo prestazioni
Andrew James

Animazioni
Grant Chang
Ben Hutchings
Jonathan Mangagil

Bozzetti
Scott Sinclair
Mauricio Tejerina
Robb Waters
Nate Wells

Grafico effetti
Stephen Alexander

Progettazione livelli
Alex Boylan
Hogarth De La Plante
Jay Kyburz
Christian Martinez
Jamie McNulty
Nate Wells

Modellatori
Lorne Brooks
Chris Chaproniere
Brendan George
Dan Keating
Chad King
James Sharpe
John Travers
Michael Swiderek
Mauricio Tejerina
Joseph Yang
Laura Zimmermann

Grafica interfaccia
Ben Shore

Grafica interfaccia sistema PLAYSTATION®3
Jake Etgeton
Ben Shore

Supporto grafica sistema PLAYSTATION®3
Richard Albon
Hogarth De LaPlante

Capo grafico contenuti scaricabili sistema PLAYSTATION®3
Chad King

Grafica contenuti scaricabili sistema PLAYSTATION®3
Michael Swiderek
Mauricio Tejerina
Joseph Yang
Laura Zimmerman

Contenuti scaricabili sistema PLAYSTATION®3
Grant Chang

Bozzettista contenuti scaricabili sistema PLAYSTATION®3
Robb Waters

Bozzetti aggiuntivi
Lorne Brooks
Hogarth De La Plante
Daniel Keating
Chad King
Christian Martinez
Shawn Robertson
James Sharpe
Joseph Yang
Laura Zimmermann

Effetti aggiuntivi
Chad King

Animazioni aggiuntive
Steve Chao
Ed Lynch

Supporto interfaccia aggiuntivo
Alex Boylan
Jake Etgeton
Christian Martinez
Robb Waters
Michael Swiderek
Mauricio Tejerina
Laura Zimmermann

Grafica aggiuntiva
Ray Leung
Eric Lawson
Shaun Stephenson
Steve Kimura
John Torres
Jed Wahl

Squadra progettazione

Progettista capo
Paul Hellquist

Capo progettazione livelli
Bill Gardner

Progettisti
Dorian Hart
Alexx Kay
JP LeBreton
Jonathan Pelling
Dean Tate
Jordan Thomas

Supporto progettazione sistema PLAYSTATION®3
Jordan Thomas
Jean-Paul Lebreton
Tynan Wales

Capo progettista contenuti scaricabili sistema PLAYSTATION®3
Dorian Hart

Progettazione contenuti scaricabili sistema PLAYSTATION®3
Kirk Bezio
Alexx Kay
Tynan Sylvester

Progettazione aggiuntiva
Stephen Alexander
Andrew "Ant" Orman
Ed Orman
Ian Vogel

Storia/testi aggiuntivi
Paul Hellquist
Alexx Kay
Joe McDonagh
Susan O'Connor
Emily Ridgway
Justin Sonnekalb

Testi di gioco aggiuntivi
Tom Bartlett
Dorian Hart

Squadra programmazione

Programmatore capo
Christopher Kline

Direttore tecnico
Rowan Wyborn

Capo IA
John Abercrombie

2K Marin - Capo programmatore sistema PLAYSTATION®3
Raymond Graham

2K Australia - Capo programmatore sistema PLAYSTATION®3
Mathi Nagarajan

Capo programmatore contenuti scaricabili sistema PLAYSTATION®3
Jesse Johnson

Programmazione IA/ animazione
Marc Atkin
Darren Lafreniere

Programmazione audio/streaming
Carlos Cuello

Programmazione dinamica di gioco
Ian Bond
Dan Kaplan
Lida Tang

Programmazione grafica
Jesse Johnson

Programmazione interfaccia
Jake Etgeton

Programmazione fisica
Joshua Downer

Squadra sviluppo motore
Robert Black
Simon Eschbach
Weicheng Fang
Daniel Lamb
Ryan Lancaster
Mathi Nagarajan
Martin Slater

Squadra programmazione sistema PLAYSTATION®3
Ian Bond
Timothy Cooper
Ben Driehuis
Jake Etgeton
Weicheng Fang
Daniel Lamb
Johnnemann Nordhagen
David Pittman

Programmazione contenuti scaricabili sistema PLAYSTATION®3
Ian Bond
Dan Kaplan
Shane Mathews

Direzione tecnica aggiuntiva sistema PLAYSTATION®3
Chris Kline
Rowan Wyborn
Karl Burdack

Programmazione aggiuntiva sistema PLAYSTATION®3
John Abercrombie
Karl Burdack
Joshua Downer
Jesse Johnson
Darren LaFreniere
Lida Tang

Programmazione aggiuntiva contenuti scaricabili sistema PLAYSTATION®3
Lida Tang

Programmazione aggiuntiva
Karl Burdack
Terrance Cohen
Michael James

Squadra produzione

Produttore associato
Joe Faulstick

Produttore associato sistema PLAYSTATION®3
Harvey Whitney

Produttore contenuti scaricabili sistema PLAYSTATION®3
Joe Faulstick

Assistenti alla produzione
Kate Kellogg
Keith Shetler
Justin Sonnekalb

Assistente produzione contenuti scaricabili sistema PLAYSTATION®3
Kirk Bezio
Keith Shetler

Assistente alla produzione/ localizzazione
Timothy Crosby

Supporto produzione aggiuntivo
Tony Oakden
James Sutherland
Jay Kyburz

Squadra audio

Progettista audio
Emily Ridgway

Assistenti audio
Pat Balthrop
Justin Mullins

Consulente audio
Eric Brosius

Supporto audio sistema PLAYSTATION®3
Michael Kamper

Direttore audio contenuti scaricabili sistema PLAYSTATION®3
Scott Haraldsen

Progettista audio junior contenuti scaricabili sistema PLAYSTATION®3
Keith Shetler

Audio aggiuntivo contenuti scaricabili sistema PLAYSTATION®3
Pat Balthrop

Supporto IS sistema PLAYSTATION®3
Rob Roudebush
Reed Waller
Brendan McCarthy
Jon Heysek
Geoff Graves
Ray Holbrook
Gareth Walters

DIGITAL EXTREMES

Capo programmatore sistema PLAYSTATION®3
Steve Sinclair

Programmazione sistema PLAYSTATION®3
Andrew Rudson
Glen Miner
Mark Mikulec
Mike Weir
Ron Janzen

Programmazione aggiuntiva sistema PLAYSTATION®3
Ernesto Novillo
Jesse Attard

Produttore sistema PLAYSTATION®3
Shawn Segal

CQ sistema PLAYSTATION®3
Michael Maggard
Pat Kudirka

Presidente e Direttore sviluppo
James Schmalz

Direttore finanziario
Michael Schmalz

Direttore operazioni e PR
Meridith Braun

Assistente risorse umane e contabilità
Tanya Deaville

Amministrazione
Denise Raymond

Capo cuoco
Elaine Deaville

Assistente culinario
Jason Deaville

Supporto IT
Jason Murphy

Controllo qualità (2K Boston/2K Australia/2K Marin)

Responsabile CQ
Joe Faulstick
Russell Jacobson

Assistenti capi
Nick Garner
Ryan Oddey
Sara Verrilli
Russell Jacobson

Tester
Tom Bartlett
Kirk Bezio
Ryan Buckley
Matt Cabral
Joe Canadas
Frank DaPonte
Jakub (Jake) Drobowiecki
Chris Enright
Dan Lewis
Casey Malone
Justin Pappas
Mike Pfundt
Jason Silva
Penny Bird
Mischa Andrews
Dane Lipscombe
Richard Franklin
Owen Townsend

Testing aggiuntivo
Jason O'Brien
Eric Kirchberg
Brendan Kirk
Justin Sonnekalb

Tester sistema PLAYSTATION®3
Roy Russell
Doug Tyler
Casey DeWitt
Michael Howard
Simon Richardson

Tester contenuti scaricabili sistema PLAYSTATION®3
Frank DaPonte
Jonathan Singh

Squadra operazioni

Direttore operazioni
Emily Brinkert

Direttore operazioni, Australia
Will Marshall

Responsabile IT Australia
Gareth Walters

Responsabile IT Boston
Geoff Graves

Assistenti IT
Raymond Holbrook
Justin Richards

Supporto squadra
Phil Frechette

Responsabile risorse umane, Australia
Ali Hinton

Supporto operativo
Kate Kellogg
Joe McDonagh

Responsabile ufficio, Australia
Chelsea Kyburz
Tamara Lopez

Supporto operativo aggiuntivo
Devin Bean
Colin Davis
Keri Norris
David O'Toole

Squadra marketing/ supporto PR
Joe Faulstick
Joe McDonagh
Nate Wells

Supporto tester focus
Tom Bartlett

Supporto aggiuntivo
Richard Albon
Shamus Baker
David Beswick
Ben Driehuis
Joakim Hagdahl
Andrew Ley
David March
Jamie O'Toole
Linus Tan
Jarrad Woods

2K PUBLISHING

Presidente
Christoph Hartmann

Direttore operativo
David Ismailer

VP sviluppo prodotto
Greg Gobbi

Direttore sviluppo
John Chowanec

Direttore operazioni PD
Kate Kellogg

Produttore senior
Melissa Miller

Analisti gioco
Neal Chung-Yee
Michael "Patches" Kelly

VP senior marketing
Sarah Anderson

VP marketing
Matt Gorman

Direttore marketing
Tom Bass

Responsabile prodotto senior
Philip Ser

Coordinatore marketing
Dawn Burnell

Direttore produzione
Jack Scalici

Tecnico montaggio video senior
J. Mateo Baker

Tecnico montaggio video
Eric Monacelli

Direttore PR
April M. Jones

Responsabile PR
Charlie Sinhaseni

Responsabile marketing partner senior
Scott DeFreitas

Specialista multimedia
Larry Stephens

Direttore grafica, Servizi creativi
Lesley Zinn

Direttore web
Gabe Abarcar

Progettista web
Ashley Young

Responsabile community
Elizabeth Tobey

Responsabile produzione
Lydia Jenner

Responsabile progetto senior
Jackie Truong

Direttore operazioni
Dorian Rehfield

VP vendite e concessione licenze
Steve Glickstein

Responsabile vendite strategiche e concessione licenze
Paul Crockett

Controllo qualità 2K

VP controllo qualità
Alex Plachowski

Responsabile controllo qualità (progetti)
David Arnspiger

Responsabile conformità
Alexis Ladd

Tester capo
Stephen Yoshi Florida

Capo testing (squadra supporto)
Lori Durrant

Tester senior conformità
Nathan Bell

Squadra controllo qualità
Darren MJ Miller-Pfeufer
Matthew Saint John
Micah Grossman
Matt Akopian
Adrin Khachikian
Anthony Rousseau
Brent Sharon
Ariel Ceballos
Michael-Lance Freeman
Jorge Hernandez
John St. John
Kate Ruck
Paul Benson
Keith Ferguson

Tester conformità
Marvin Calhoun
Evan Jackson
Jeffery Pook
Leandro Ribeiro

Tester senior turno di notte
Victor Flores

Tester turno di notte
Jorge Arevalo
Kevin Skorcz
Eric Kuhr
Jay Armant
Whitney Fike
Matt Priddy
Daniel Miller
RJ Sandberg

2K International

Responsabile generale
Neil Ralley

VP marketing internazionale
Matthias Wehner

Responsabile marketing internazionale
Lia Tsele

Responsabile prodotto internazionale
Warner Guinée

Responsabile prodotto internazionale junior
Sam Woodward

Direttore PR internazionale
Markus Wilding

Responsabile PR internazionale
Emily Britt

Responsabile eventi globale
Karl Unterholzner

Direttore concessione licenze
Claire Roberts

Responsabile contenuti web
Martin Moore

Assistente marketing e PR internazionale
Tom East

Sviluppo prodotto 2K International

Produttore internazionale
Sajjad Majid

Responsabile localizzazione
Scott Morrow

Assistente responsabile localizzazione
Terryll Garrison

Squadre localizzazione esterne
Around the Word
Coda Entertainment GmbH
Synthesis International Srl
Synthesis Iberia

Controllo qualità 2K International

Responsabile CQ
Chris Rowley

Supervisore CQ
Domenic Giannone

Ingegnere di mastering
Wayne Boyce

Capo tecnico CQ
Rob Jenkins

Tecnici CQ
Steve Manners
Ian Moore
Andrew Webster
Arsenio Formoso
Natalie Holkham
Sebastian Belton
Rosie Hamilton
Daniel Mills

Tecnici CQ localizzazione
Sebastian Frank
Stefan Rossi
Mark Unger
Hugo Sieiro
Jose Miñana
Alba Loureiro
Alessandro Gatti
Adele Dalena
Elisa Lazier
Pauline Martyn
Didier Pruvot
Cyril Ben Abdallah
Oscar Pereira

Squadra progettazione
James Crocker
James Quinlan
Tom Baker

Squadra 2K International
Agnès Rosique
Alex Bickham
Andreas Traxler
Barbara Ruocco

Ben Seccombe
David Halse
Fabio Gusmaroli
Jan Sturm
Jean-Paul Hardy
Jose Antonio Muñoz-Calero Fernandez
Olivier Troit
Sandra Melero
Simon Turner
Snezana Stojanovska

Squadra editoriale Take-Two
Anthony Dodd
Corine Checko
Diego Tobon
Magda Bona
Martin Alway
Nguyen Doan
Nicole Mucumbitsi
Paris Vidalis
Paul Hooper

Ringraziamenti speciali
Bearcage
Bob Blau
Blur
Siobhan Boes
David Boutry
dSonic
Dan Einzig
Christopher Fiumano
Demiurge Studios, Inc.
Epic
EyeCandy Studios
FMOD EX Sound System
Firelight Technologies
Havok
KD&E
Jennifer Kolbe
Lamplighter Studios
Xenia Mul
Nicole Nicoletti
Rapan
RDA
Red Eye Studios
Rokkan
Drew Smith
Take-Two Sales
Douglas Rothman
Travis Tholen

PLASTIC WAX

Direttore
Ron Roberts

Direttore grafica
Nathan Maddams

Capo animazione
Ray Willis

Animazione
Pete Woodley-Page
Mark Comedoy
Kate Kerrigan

Squadra modellazione
Dean Wood
Nick Cuyten
Carl English
Barry White
Craig Byass

Capo texture
Tyrone Maddams

Texture
Richard Pritchard

R&S
Sina Azad

Effetti speciali
Allan Mackay
Adam MacGowan
Sidney Cheng

Capo illuminazione/rendering
David Brown

Illuminazione/rendering
Jay C Miller

Capo composizione
Ron Roberts

Composizione
Matthew French
Daniel Brown

Editor
Stuart Spoard

Pianificazione
Kirsty Simmons

Responsabile IT
Dane Maddams

Supporto IT
Terry Mickaiel

Amministratore delegato
Roger Maddams

RINGRAZIAMENTI SPECIALI
Carolyn Wright
John LaFlamboy
Justin Digiacomo

MUSICA
Garry Schyman

Orchestra

Violino solista
Martin Chalifour

Violini
Belinda Broughton
Darius Campo
Peter Kent
Pip Clark
Kirsten Fife
Barbara Porter
Marcy Vaj
Pat Johnson
Miran Kojian
Sara Parkins
Pam Gates
Carolyn Osborne
Anna Kostyuchek
Becky Bunnell
Eve Butler
Tiffany Yi Hu
Jennifer Munday
Hiam Shtrum

Violoncelli
Armen Ksajikian
Suzie Katayama
David Low
Rudy Stein
Miguel Martinez
Cecilia Tsan
Paula Hochhalter
John Walz
Trevor Handy
Tina Soule
Sebastian Toettcher

Pianoforte
Bryan Pezzone

Fiati
Joe Meyer

Tecnico registrazione
Dan Blessinger

Contraente musica e copista
Ross DeRoche

Tuba
Ross DeRoche

Cantante dell'inno
Rebecca Sjöwall

Arrangiamento
Garry Schyman e Desha Dunnahoe

Direttore
Garry Schyman

Assistente a Garry Schyman
Tim Helisek

Tecnologia di codifica audio MPEG Layer-3 utilizzata su licenza di Fraunhofer IIS and Thomson

PRODUZIONE DOPPIAGGIO

Telsey and Co.
Carrie Rosson
Tiffany Canfield
David Vaccari

Star-Trax
Vince DePola
Ali Aron

POP Sound

Produttore
Dawn Redmann

Mixaggio dialoghi originali
Michael Miller

Registrazione dialoghi originali
Courtney Bishop

Mixaggio dialoghi originali
Stephen Dickson

Registrazione dialoghi originali
Nick Bozzone

Mixaggio dialoghi originali
Zac Fisher

Registrazione dialoghi originali
Kaynaz Shroff

Mixaggio dialoghi originali
Mitch Dorf

Registrazione dialoghi originali
Gavin McNiece

Mixaggio dialoghi originali
Tim West

Registrazione dialoghi originali
Brett Rothfeld

Doppiatori
John Ahlin
Greg Baldwin
Jane Beller
Susanne Blakeslee
Anne Bobby
Blesst Bowden
Tony Chiroldes
Shavonne Conroy
Ritchie Coster
Betsy Foldes
Joshua Gomez
Cassandra Grae
Ray Guth
JG Hertzler
Peter Francis James
Juliet Landau
Anne Meisels
Raynor Scheine
Miriam Shor
Adam Sietz
Armin Shimerman
Peter Siragusa
T. Ryder Smith
Stephen Stanton
Fred Tatasciore
Marcelo Tubert
Michael Villani
Gordon Joseph Weiss
James Yaegashi
Catherine Zambri

Editori musica
Boosey and Hawkes Inc.
Bug Music
Carlin America
De Wolfe Music
France Music Corporation
Golden Bell Songs
Golden West Melodies Inc.
Naxos Music
Next Decade Music
Shapiro Bernstein & Company Inc.
Warner Chappell Music
Williamson Music

Etichette discografiche
De Wolfe Music
Jasmine Music/ Hasmick Promotions Ltd.
Naxos
Sony/BMG Music Entertainment
The EMI Group
Universal Music Group
Warner Music Group

Fox Studios
Rick Fox
Michael Weber
Tim Schmidt
Cal Halter
Keith Fox
Dustin Smith
Joe Schmidt

Ringraziamenti speciali
Jon Manahan
Mark Vitello
Gerald Martin
Mary Tierney
Rob Dyer
Evan Hart e Leslie Pirratano
Carlo Vogelsang
Jeff Royle
Mark Thomas e Sandra Congdon
Kelly Tofte e Mark Griffin
Andrew Wilson
Thatcher Ulrich
Russ Almond, Matt Dawson e Fraser Graham
Barry Caudill e Seth Spaulding
Damian Isla
Big Solutions
Jack Beatty
Jim Doolittle
Karl Hanover
Meredith Levine
Pro Travel
Dan Teasdale
Dave Traver
Jason Turbin
Bruce Woodard
Ed Hoopman

RINGRAZIAMENTI SPECIALI SISTEMA PLAYSTATION®3

Brandon Pham
Colin Fix
Elden Tam
Hogarth De La Plante
Jeff Weir
Jeffrey Fisher
Leon Hartwig
Matthew Brown
PJ Leffelman
Richard Albon
Richard Jobling
Rinaldo Tjan
Steve Gaynor
Zak McClendon
Jacob Palmer
Eric Sterner
Brooke Grabrian
Nicole Payte
Indie Built
Jacob Hawley
Graeme Bayless
Sharon Hunter
Amber Falkowski
Kate Ryan
Emily Brinkert
Ryan Oddey
Phil Frechette
Will Marshall
Kevin Franklin
Ben Cosh
Mick Hedley
Steven Sharp
Bruce Brodie
Peter Johnson

Mike Walsh
Jason Turbin
Bret Patterson
Mark Danks
Chris Norden
Cort Stratton
Danny Tang
Rob Vawter
Sheldon Carter

Tester focus (2K Boston)
Conor Walsh
Bill Brinkert
Michael Kripchak
Bryan Jeremy
Christopher Reavey
Dan Boldyev
Ellis Bahl
Fritz Louis
Jeff Machado
Jennifer Clay
Justin Nee
Kenneth Leibe
Michael Morin
Ryan Simonetta
Yori Sverdlin

BIOSHOCK: THE COLLECTION

BLIND SQUIRREL GAMES

Grafica
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.Kay vanOteghem
Susan Won
Robb Zindt
Jeff Zugale

Programmazione
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

Section Studios
Justin Yun
Irma Ward

Streamline Studios
Xpec Art Center
Zoe Cheng
Wang Guanping
Gordon Lin

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

CQ
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

Audio
Alex Hope

Menzioni aggiuntive
USTS
Donovan McCartney

Nati durante la produzione
Elliot "Bruce" Lee
Eric Sena
Ethan Sena

2K PUBLISHING
Pubblicato da 2K
2K è un'etichetta di Take-Two Interactive Software, Inc.

2K PUBLISHING

Presidente
Christoph Hartmann

Direttore operativo
David Ismailer

SVILUPPO PRODOTTO 2K

VP sviluppo prodotto
John Chowanec

Direttore sviluppo prodotto
Melissa Miller

Produttori
Mark Montuya
Tiffany Nagano

Assistente produzione
Ross Marabella

Responsabile pubblicazione digitale
Tom Drake

Assistente pubblicazione digitale
Myles Murphy

SVILUPPO CREATIVO 2K

VP sviluppo creativo
Josh Atkins

Direttore progettazione
Jonathan Pelling

Direttore grafica
Robert Clarke

Capo acquisizione di gioco
Homer Rabara

Direttore produzione creativa senior
Jack Scalici

Direttore produzione creativa
Chad Rocco

Responsabile produzione creativa senior
Josh Orellana

Assistenti produzione creativa
William Gale
Cathy Neeley
Megan Rohr

Direttore ricerca e pianificazione
Mike Salmon

Ricercatore marketing senior
David Rees

Responsabile testing utente
Francesca Reyes

Ricerca utente
Jonathan Bonillas

Supervisore motion capture
David Washburn

Responsabile ambiente motion capture
Anthony Tominia

Tecnici ambiente motion capture
Jen Antonio
Emma Castles
Jeremy Schichtel
Alexandra Grant
Christopher Barton

Responsabile produzione motion capture
Charles Ghislandi

Specialisti motion capture
Jose Gutierrez
Gil Espanto
Ryan Girard
Michelle Hill
Jeremy Wages

Programmatore pipeline motion capture
Charles "Auggie" Harris III

Supervisore multimedia motion capture
J. Mateo Baker

Assistente audio motion capture
Andrew Hanson

2K CORE TECH

VP Technologia
Mark James

Direttore programmazione
David Sullivan

Responsabile progetto, tecnologia principale
Peter Driscoll

Capo grafico tecnico
Jonathan Tilden

Programmatori software
Jack Liu
Jason Howard

2K MARKETING

VP senior marketing
Sarah Anderson

VP marketing
Matt Gorman

VP marketing internazionale
Matthias Wehner

Direttore marketing, Nord America
Kelly Miller

Responsabile prodotto associato
Cody Neal

VP comunicazioni, America
Ryan Jones

Responsabile comunicazioni senior
Scott Putlik

Responsabile comunicazioni
Jennifer Heinser

Coordinatore comunicazioni
Erica Hebert

Responsabile contenuti community senior
Darren Gladstone

Responsabile community
Catherine Lukianov

Responsabile progetto internazionale
Ben Kvalo

Direttore creativo marketing
Gabe Abarcar

Direttore produzione marketing senior
Jackie Truong

Responsabile produzione marketing
Ham Nguyen

Assistente produzione marketing
Nelson Chao

Progettista grafico senior
Christopher Maas

Responsabile progetto
Heidi Oas

Direttore, Produzione video
Kenny Crosbie

Tecnico montaggio video e Progettisti grafica animata
Michael Regelean
Eric Neff

Tecnico montaggio video
Peter Koeppen

Tecnici montaggio associati
Doug Tyler
Nick Pylvanainen

Direttore web
Nate Schaumberg

Progettista web senior
Keith Echevarria

Sviluppatore web senior
Alex Beuscher

Sviluppatore web
Gryphon Myers

Produttore web
Tiffany Nelson

Responsabili canale di marketing
Anna Nguyen
Marc McCurdy

Specialista marketing partner
Kelsie Lahti

Direttore eventi senior
Lesley Zinn Abarcar

Responsabile eventi
David Iskra

Direttore, Servizio clienti
Ima Somers

Responsabile servizio clienti
David Eggers

Coordinatore knowledge base
Mike Thompson

Coordinatore servizio clienti
Jamie Neves

Capo servizio clienti
Crystal Pittman

Associati servizio clienti senior
Alicia Nielsen
Ryosuke Kurosawa

Direttore, Partnership e licenze
Jessica Hopp

Responsabile partnership e concessione licenze
Ryan Ayalde

Responsabile associato partnership e concessione licenze
Ashley Landry

Specialista marketing progetto
Kenya Sancristobal

OPERAZIONI 2K

VP consulenza senior
Peter Welch

Consulenti
Justyn Sanderford
Aaron Epstein

VP operazioni pubblicazione
Steve Lux

Direttore operazioni etichetta
Rachel DiPaola

Direttore operazioni
Dorian Rehfield

Direttore analisi
Mehmet Turan

Analista dati senior
Adam Dobrin

Analista senior
Tuomo Nikulainen

Responsabile marketing partner
Dawn Earp

Specialista licenze e operazioni
Xenia Mul

Coordinatore operazioni
Aaron Hiscox

2K IT

Direttore senior 2K IT
Rob Roudebush

Responsabile IT senior
Bob Jones

Responsabile rete senior
Russell Mains

Programmatore sistemi senior
Jon Heysek

Programmatore sistemi di sicurezza
Lee Ryan

Programmatore rete
Don Claybrook

Amministratori sistemi
Fernando Ramirez
Tareq Abbassi
Scott Alexander
Davis Krieghoff

Analista IT
Michael Caccia

CONTROLLO QUALITÀ 2K

VP controllo qualità e approvazioni senior
Alex Plachowski

Responsabili test
Eric Zala
Ian Moore

Responsabile approvazione
Scott Sanford

Tester capo CQ senior
Josh Lagerson

Tester capo CQ (progetti)
Phylicia Fletcher

Tester capi CQ (squadra supporto)
Chris Adams
Nathan Bell

Tester capi associati (progetti)
Jeffrey Schrader
Jorge Corpeño
Steve Yun

Tester capi CQ associati (squadra supporto)
Jordan Wineinger
Joshua Collins
Ruben Gonzalez

Tester CQ senior (progetti)
David Benedict
Jonathan Villariasa
Joshua Brown-Sage

Tester CQ senior (squadra supporto)
Ana Garza
Andrew Garrett
Ashley Carey
Brian Reiss
David Drake
Michelle Paredes
Nicole Millette
Robert Klempner

Squadra controllo qualità
Adrian Burnham
Bobby Cofield
Brandon Peterson
Bryan Fritz
Chayse June
Corey Bradley
Cory Waterman
Daniel Caperonis
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

Ringraziamenti speciali
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

VP operazioni pubblicazione
Murray Pannell

Direttore marketing prodotto internazionale
David Halse

Responsabile PR internazionale
Wouter van Vugt

Responsabile PR ed eventi internazionale junior
Chris White

Responsabile prodotto internazionale junior
Pia Raggio

Responsabile community e social media internazionale
Melaine Brou

Responsabile territorio internazionale
Warner Guinée

SVILUPPO PRODOTTO 2K INTERNATIONAL

Produttore internazionale
Sajjad Majid

Responsabile localizzazione e servizi creativi
Nathalie Mathews

Responsabile localizzazione progetto
Emma Lepeut

Squadra progettazione
Tom Baker
James Quinlan
Strumenti e supporto per la localizzazione a cura di XLOC Inc.

CONTROLLO QUALITÀ 2K INTERNATIONAL

Responsabile CQ localizzazione
Jose Miñana

Ingegnere di mastering
Wayne Boyce

Tecnico di mastering
Alan Vincent

CQ localizzazione Capo senior
Oscar Pereira

CQ localizzazione Capo progetto
Florian Genthon

Capi CQ localizzazione
Alba Loureiro
Elmar Schubert
Jose Olivares

Capo associato CQ localizzazione
Cristina La Mura

Tecnici CQ associati senior
Christopher Funke
Enrico Sette
Harald Raschen
Johanna Cohen
Sergio Accettura

Tecnici CQ localizzazione
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

OPERAZIONI TAKE-TWO INTERNATIONAL
Anthony Dodd
Martin Always
Nisha Verma
Phil Anderton
Denisa Polcerova
Robert Willis

SQUADRA MARKETING E COMUNICAZIONI 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

SQUADRA 2K ASIA

Responsabile generale Asia
Jason Wong

Direttore marketing Asia
Diana Tan

Responsabile marketing Asia
Daniel Tan

Responsabile marketing Giappone
Maho Sawashima

Dirigente prodotto senior
Rohan Ishwarlal

Dirigente prodotto
Sharon Lim

Responsabile localizzazione senior
Yosuke Yano

Coordinatore localizzazione
Pierre Guijarro

Assistente localizzazione
Yusaku Minamisawa

Operazioni Take-Two Asia
Eileen Chong
Veronica Khuan
Chermine Tan
Takako Davis
Ryoko Hayashi

Sviluppo affari Asia Take-Two
Erik Ford
Syn Chua
Ellen Hsu
Kelvin Ahn
Paul Adachi
Fumiko Okura
Hidekatsu Tani
Fred Johnson

Ken Tilakaratna
Anna Choi

CONTROLLO QUALITÀ LOCALIZZAZIONE 2K CHINA

Direttore CQ
Zhang Xi Kun

Responsabile CQ localizzazione
Du Jing

Tester capi CQ
Chu Jin Dan
Zhu Jian
Shigekazu Tsuuchi

Tester CQ senior
Qin Qi
Kan Liang
Cho Hyunmin

Tester CQ
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

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

Tecnici IT
Zhao Hong Wei
Hu Xiang
Li Ting Zhu

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

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
Take-Two Sales Team
Take-Two Digital Sales Team
Take-Two Channel Marketing Team
Siobhan Boes
Hank Diamond
Alan Lewis
Daniel Einzig
Christopher Fiumano
Pedram Rahbari
Jenn Kolbe
Greg Gibson
Take-Two Legal 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 Bublitz
Nicole Hillenbrand
Danielle Williams
Maria Zamaniego
Ariel Owens-Barham
Kyra Simon
Ashish Popli
Hayley Geftman-Gold
Access Communications
PETROL Advertising
Layer Media

GARANZIA LIMITATA DEL SOFTWARE E ACCORDO DI LICENZA

Questa garanzia limitata del software e accordo di licenza (questo "Accordo") potrebbe essere periodicamente aggiornato e la versione più recente verrà pubblicata all'indirizzo www.take2games.com/eula (il "Sito"). L'uso del Software dopo la pubblicazione di una versione aggiornata dell'Accordo implica l'accettazione dei termini dello stesso.

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.

IL SOFTWARE È CONCESSO IN LICENZA E NON VENDUTO. APRENDO, SCARICANDO, INSTALLANDO COPIANDO O USANDO IN QUALSIASI MODO IL SOFTWARE O IL MATERIALE INCLUSO NEL SOFTWARE, L'UTENTE ACCETTA DI ESSERE VINCOLATO DAI TERMINI DEL PRESENTE ACCORDO CON LA SOCIETÀ STATUNITENSE TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. ("LICENZIANTE"), DALLA POLITICA SULLA PRIVACY, CONSULTABILE ALLA PAGINA www. take2games.com/privacy E DAI TERMINI DI SERVIZIO CONSULTABILI ALLA PAGINA www.take2games.com/legal.

SI PREGA DI LEGGERE IL PRESENTE DOCUMENTO CON ATTENZIONE. SE NON SI ACCETTANO TUTTI I TERMINI DELL'ACCORDO, NON È POSSIBILE APRIRE, SCARICARE, INSTALLARE, COPIARE E USARE IL SOFTWARE.

LICENZA

Conformemente al presente Accordo e ai relativi termini e condizioni, il Licenziante garantisce all'utente, con il presente documento, 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 una sola Piattaforma di gioco (per es. computer, dispositivo mobile o console di gioco) a meno che non sia espressamente specificato altrimenti nella documentazione del Software. I diritti derivanti dalla licenza sono subordinati al rispetto di questo Accordo. La validità della licenza basata su questo Accordo partirà dalla data dell'installazione o altro utilizzo del Software e terminerà alla prima data utile tra quella dell'eliminazione del Software e quella della risoluzione dell'Accordo da parte del Licenziante (vedi sotto).

Il Software viene concesso in licenza e non venduto; con il presente Accordo l'utente dichiara di accettare che non gli viene trasferito o assegnato alcun titolo o proprietà sul Software e che il presente Accordo non sarà inteso quale vendita di qualsivoglia diritto nei confronti del Software. Il Licenziante 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 Licenziante. 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. L'utente tenga 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 licenzianti del Licenziante potrebbero anche proteggere tali diritti. Tutti i diritti non espressamente garantiti nel presente Accordo sono riservati dal Licenziante e, qualora applicabile, dai relativi licenziatari.

CONDIZIONI DELLA LICENZA

Con il presente documento l'utente accetta di non:

- utilizzare il Software per scopi commerciali;
- distribuire, dare in leasing, concedere in licenza, vendere, affittare, convertire in valuta convertibile o altrimenti trasferire o assegnare il Software o sue eventuali copie, compresi, a mero titolo esemplificativo, anche i Beni virtuali e la Valuta virtuale (definiti sotto), senza il previo consenso scritto del Licenziante o nei termini espressamente previsti dal presente Accordo;
- effettuare una copia del Software o di qualsiasi parte dello stesso (salvo per quanto stabilito nel presente Accordo);
- rendere disponibile una copia del Software su una rete per l'utilizzo o il download da parte di più utenti;
- 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, se non diversamente specificato dal Software o nel presente Accordo;
- 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);
- utilizzare o copiare il Software presso un centro di giochi per computer o qualsiasi altro luogo, a meno che il Licenziante vi offra un accordo di licenza separato che renda il Software disponibile per l'utilizzo commerciale;
- decodificare, decompilare, smontare, mostrare, eseguire, preparare opere derivate da o comunque modificare il Software, totalmente o parzialmente;
- rimuovere o modificare qualsiasi notifica, marchio o etichetta di proprietà riportata sul o nel Software;
- limitare o impedire ad alcun altro utente l'utilizzo e la fruizione delle funzionalità online del Software;
- barare o utilizzare bot, spider o altri programmi non autorizzati in durante l'utilizzo delle funzionalità online del Software;
- violare i termini, le politiche, le licenze e i codici di condotta delle funzionalità online del Software; e
- trasportare, esportare o riesportare (direttamente o indirettamente) in qualsiasi Paese per i quali viga il divieto di esportazione del Software, così come stabilito dalle leggi o dai regolamenti USA sulle esportazioni, da sanzioni economiche o da qualsivoglia normativa in merito, degli USA o del Paese in questione, tenendo presente che tali normative possono essere modificate nel tempo.

ACCESSO A FUNZIONI E/O SERVIZI SPECIALI, COMPRESE 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 Licenziante (compresa l'accettazione delle relative condizioni e politiche) possono tutti essere richiesti per attivare il Software, accedere alle copie digitali del Software o a certi contenuti, servizi e/o funzioni sbloccabili, scaricabili, online o altrimenti speciali (complessivamente denominate "Funzionalità addizionali"). L'accesso alle Funzionalità addizionali è limitato a un singolo account utente (come definito sotto) per codice seriale e non può essere trasferito, venduto, dato in leasing, concesso in licenza, affittato, convertito in valute virtuali convertibili 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 DELLA LICENZA DI UNA COPIA PRE-REGISTRATA. È possibile trasferire ad altri e in maniera definitiva l'intera copia fisica del Software pre-registrato e la documentazione a esso allegata purché non venga trattenuta per sé alcuna copia, totale o parziale, del Software (comprese quelle di backup o archiviazione) e della documentazione a esso allegata, e il cessionario accetti le condizioni del presente Accordo. Il trasferimento della licenza della copia pre-registrata potrebbe richiedere l'esecuzione di determinate attività indicate nella documentazione del Software. Non è possibile trasferire, vendere, dare in leasing, concedere in licenza, affittare, convertire in valuta virtuale convertibile la Valuta virtuale e i Beni virtuali, salvo nei casi espressamente previsti dal presente Accordo o previo consenso scritto del Licenziante. Le Funzionalità addizionali, compresi i contenuti altrimenti non disponibili senza il codice seriale unico, non sono trasferibili 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 è più disponibile all'utente. Il Software può essere utilizzato solo a fini privati. INDIPENDENTEMENTE DA 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 limitata concessi in questo Accordo. Tali misure possono includere l'incorporazione nel Software di sistemi di gestione delle licenze e di attivazione del prodotto e di altre tecnologie di protezione di monitoraggio dell'uso, quali, per esempio, sistemi di controllo di data, ora e accesso o altre variabili, contatori, numeri seriali e/o altri dispositivi di protezione atti a impedire l'accesso, l'utilizzo e la copia non autorizzati del Software o di sue parti o componenti, o qualsiasi altra violazione al presente Accordo. Il Licenziante si riserva il diritto di monitorare l'utilizzo del Software in qualsiasi momento. L'utente non può interferire con le misure di controllo dell'accesso, né tentare di disabilitarle o aggirarle; qualora lo facesse, il Software potrebbe non funzionare correttamente. Se il Software permette l'accesso alle Funzionalità addizionali, 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. Salvo nei casi in cui è proibito dalla normativa applicabile, il Licenziante può, in qualsiasi momento, senza preavviso e per qualsiasi ragione, limitare, sospendere o revocare la licenza concessa col presente documento e l'accesso al Software, compresi, a mero titolo esemplificativo, i servizi e i prodotti a esso correlati.

CONTENUTI CREATI DALL'UTENTE. Il Software potrebbe permettere di creare contenuti, compresi (ma non limitati) a mappe di gioco, scenari, foto, progetti d'automobile, oggetti 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 documento l'utente cede al Licenziante su scala mondiale il diritto e la licenza esclusivi, perpetui, irrevocabili, totalmente trasferibili e cedibili in sublicenza di utilizzare tali contributi in qualsiasi modo e per qualsiasi scopo in relazione al Software e ai relativi beni e servizi, tra cui i diritti di riprodurre, copiare, adattare, modificare, esibire, mostrare, trasmettere, inviare o altrimenti comunicare al pubblico con qualsiasi mezzo ora conosciuto o sconosciuto senza preavviso o compenso di qualsiasi tipo, per l'intera durata della protezione garantita ai diritti di proprietà intellettuale dalle leggi applicabili e dalle convenzioni internazionali. Con il presente documento, nei limiti della normativa applicabile, l'utente rinuncia a e accetta di non rivendicare mai in futuro qualsiasi diritto morale di paternità, pubblicazione, reputazione o attribuzione in relazione all'utilizzo e al godimento, da parte del Licenziante e di altri utenti, di tali contributi in relazione al Software e ai relativi beni e servizi. Tale concessione di licenza al Licenziante e i termini di cui sopra relativi a qualsiasi diritto morale applicabile sopravvivono alla cessazione, per qualunque motivo, del presente Accordo.

CONNESSIONE 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.

ACCOUNT UTENTE. Affinché certe funzionalità del Software possano funzionare correttamente, potrebbe essere necessario avere e mantenere un account attivo e valido con un servizio online, come per esempio una piattaforma di gioco di parti terze o un social network ("Account di parti terze"), o un account con il Licenziante o un suo affiliato, così come indicato nella documentazione del Software. In mancanza di tali account, alcune funzionalità del Software potrebbero non essere operative o cessare di funzionare correttamente, del tutto o in parte. Al fine di accedere al Software e alle sue funzionalità, il Software potrebbe anche richiedere di creare un account utente specifico per il Software stesso con il Licenziante o un suo affiliato ("Account utente"). I dati di login dell'Account utente potrebbero essere associati a quelli di un Account di parti terze. La responsabilità per qualsiasi uso e della sicurezza dei propri Account utente e Account di parti terze utilizzati per accedere e utilizzare il Software ricade sull'utente.

VALUTA VIRTUALE E BENI VIRTUALI

Se il Software permette di acquistare e/o guadagnare, giocando, una licenza a usare Valuta virtuale e Beni virtuali, si applicano le condizioni e i termini aggiuntivi di questa sezione.

VALUTA VIRTUALE E BENI VIRTUALI: il Software può permettere all'utente (i) di usare una valuta virtuale fittizia come mezzo di scambio esclusivamente nell'ambito del Software ("Valuta virtuale" o "VV") e (ii) di accedere a (e avere determinati diritti limitati all'uso di) beni virtuali nell'ambito del Software ("Beni virtuali" o "BV"). A prescindere dalla terminologia usata, la VV e i BV rappresentano dei diritti di licenza limitati, governati da questo Accordo. Conformemente al presente Accordo e ai relativi termini e condizioni, il Licenziante garantisce all'utente, con il presente documento, il diritto e la licenza limitati, non in esclusiva, non trasferibili e non cedibili in sublicenza a usare la VV e i BV ottenuti dall'utente esclusivamente nell'ambito del Software e a fini non commerciali. Salvo nei casi in cui è proibito dalla normativa applicabile, la VV e i BV ottenuti dall'utente gli sono concessi in licenza e l'utente riconosce di non aver altro titolo o diritto di proprietà sulla VV e sui BV a lui assegnati o trasferiti in tal modo. Il presente Accordo non può essere interpretato nel senso di una compravendita di diritti alla VV e ai BV.

La VV e i BV non posseggono un controvalore in valuta reale e non possono essere utilizzati in sostituzione di valute reali. L'utente riconosce e accetta che il Licenziante può, in qualsiasi momento, modificare direttamente o prendere delle misure che influiscano indirettamente sul valore percepito o sul prezzo d'acquisto di qualsiasi VV e/o BV, salvo laddove vietato dalla normativa applicabile. Il non utilizzo di VV e BV non può comportare in sé un costo, purché la licenza concessa in relazione a essi cessi secondo i termini e le condizioni del presente Accordo e della documentazione del Software nel caso in cui il Licenziante dismetta la

fornitura del Software o se il presente Accordo venga in altro modo risolto. A propria esclusiva discrezione, il Licenziante si riserva il diritto di modificare i costi per il diritto all'accesso o all'uso della VV o dei BV e/o di distribuirli gratuitamente o a pagamento.

GUADAGNARE E ACQUISTARE VALUTA VIRTUALE E BENI VIRTUALI: all'interno del Software l'utente può essere in grado di acquistare VV o ottenere BV dal Licenziante a seguito del completamento di certe o attività o del raggiungimento di certi obiettivi inerenti al Software stesso. Per esempio, il Licenziante può fornire all'utente VV o BV per aver completato un'attività di gioco, come aver raggiunto un determinato livello nel Software, aver portato a termine un compito o aver creato contenuti originali. La VV e i BV ottenuti vengono accreditati sull'Account utente dell'utente. L'utente può acquistare VV e BV solo all'interno del Software o tramite piattaforme, negozi online di applicazioni o altri negozi di terze parti autorizzati dal Licenziante (qui complessivamente definiti "Negozio di applicazioni"). L'acquisto e l'utilizzo di valuta e beni del gioco tramite un Negozio di applicazioni sono soggetti alle regole del Negozio di applicazioni, come per esempio quelle fissate dai suoi Termini di servizio e dal suo Accordo di licenza. Questo servizio online viene concesso in sublicenza all'utente dal Negozio di applicazioni. Il Licenziante può offrire sconti o promozioni sull'acquisto di VV e tali sconti e promozioni possono essere in qualsiasi momento modificati o interrotti dal Licenziante senza preavviso. Perfezionato un acquisto autorizzato di VV da un Negozio di applicazioni, l'ammontare di VV acquistato sarà accreditato sull'Account utente dell'utente. Il Licenziante fisserà un limite massimo di VV acquistabile per transazione e/o al giorno, variabile a seconda del Software associato. A propria esclusiva discrezione, il Licenziante può imporre limiti aggiuntivi all'ammontare di VV acquistabile o utilizzabile, ai modi in cui è possibile utilizzare la VV e al massimo saldo attivo di VV accreditabile in un Account utente. La responsabilità degli acquisti di VV effettuati tramite l'Account utente ricade esclusivamente sul rispettivo utente, a prescindere che li abbia autorizzati o meno.

CALCOLO DEL SALDO: È possibile accedere e visualizzare la VV e i BV accreditati sul proprio Account utente una volta effettuato il login all'Account utente stesso. Il Licenziante si riserva il diritto di effettuare, a propria esclusiva discrezione, tutti i calcoli relativi alla VV e ai BV disponibili sugli Account utente. Il Licenziante si riserva inoltre il diritto di determinare, a propria esclusiva discrezione, l'ammontare e il modo in cui viene accreditata e addebitata la VV sugli Account utente in relazione agli acquisti di BV o ad altri eventi. Sebbene il Licenziante miri a effettuare tutti i calcoli su basi coerenti e ragionevoli, l'utente riconosce e accetta che i calcoli del Licenziante relativi all'ammontare della VV e dei BV disponibili nel proprio Account utente sono definitivi, a meno che non riesca a fornire al Licenziante la documentazione che dimostri come tali calcoli fossero intenzionalmente errati.

USO DELLA VALUTA VIRTUALE E DEI BENI VIRTUALI: Tutti i Beni virtuali e/o tutta la Valuta virtuale acquistati nel gioco possono essere consumati o persi dai giocatori nel corso del gioco in base alle regole del gioco applicabili alla Valuta e ai Beni virtuali, variabili a seconda del Software associato. La VV e i BV possono essere usati solo nell'ambito del Software e il Licenziante può, a propria esclusiva discrezione, limitare l'utilizzo di VV e BV a una singola partita. Gli usi e le finalità autorizzate di VV e BV possono variare in qualsiasi momento. La VV e i BV disponibili indicati nell'Account utente vengono decurtati ogni volta che l'utente usa VV o BV all'interno del Software. L'utilizzo di VV e BV costituisce una richiesta e un prelievo dal fondo di VV e BV del proprio Account utente. Per completare una transazione all'interno del Software occorre disporre nel proprio Account utente di VV e BV sufficienti. La VV e/o i BV presenti nell'Account utente possono essere ridotti senza preavviso al verificarsi di determinati eventi legati all'utilizzo del Software. Per esempio, è possibile perdere VV o BV a seguito di una sconfitta in una partita o della morte del proprio personaggio. La responsabilità per qualsiasi utilizzo, autorizzato o meno, di VV e BV tramite il proprio Account utente ricade interamente sull'utente. Nel caso in cui l'utente scopra utilizzi non autorizzati di VV e BV tramite il proprio Account utente, dovrà avvertire immediatamente il Licenziante inviando una richiesta di assistenza tramite www.take2games.com/support.

NON RISCATTABILITÀ: VV e BV possono essere riscattati solo in beni e servizi interni al gioco. L'utente non può vendere, affittare, concedere in licenza o dare in leasing VV e BV, né convertirli in una VV convertibile. La VV e i BV non possono essere usati per chiedere somme di denaro, valori monetari o altri beni dal Licenziante o da qualunque altra persona o entità, salvo laddove diversamente stabilito nel presente documento o laddove altrimenti disposto dalla normativa applicabile. La VV e i BV non posseggono un controvalore in denaro e né il Licenziante né qualsiasi altra persone o entità possono essere obbligati a dare in cambio di VV o BV oggetti o servizi di valore, come, per esempio, valuta reale.

NON RIMBORSABILITÀ: tutti gli acquisti di VV e BV sono definitivi e in nessun caso potranno essere risarcibili, trasferibili o cambiabili. Salvo nei casi in cui la legge applicabile lo proibisca, il Licenziante ha il diritto assoluto di gestire, regolare, controllare, modificare, sospendere e/o eliminare la VV e/o i BV nel modo che, a propria esclusiva discrezione, ritiene corretto, senza dover di ciò rispondere all'utente o qualunque altra persona.

NON TRASFERIBILITÀ: qualsiasi trasferimento, commercio, vendita o scambio di VV o BV, che non avvenga nelle modalità previste dal Licenziante nell'ambito del gioco e tramite il Software ("Transazioni non autorizzate"), verso chiunque, inclusi altri utenti del Software, non è autorizzato dal Licenziante ed è severamente proibito. Il Licenziante si riserva il diritto di interrompere, sospendere o modificare a propria esclusiva discrezione l'Account utente, la VV e i BV dell'utente che dovesse partecipare, assistere o richiedere tali Transazioni non autorizzate. Gli utenti che parteciperanno a tali attività lo faranno a proprio rischio e accettano di indennizzare il Licenziante e di manlevarlo, insieme ai suoi soci, licenzianti, affiliati, appaltatori, funzionari, dirigenti, dipendenti e agenti, da qualsiasi danno, perdita o spesa derivanti direttamente o indirettamente da tali azioni. L'utente accetta che il Licenziante possa richiedere al Negozio di applicazioni rilevante di interrompere, sospendere, risolvere, non dar seguito o annullare qualsiasi Transazione non autorizzata, a prescindere da quando tale transazione è avvenuta (o dovrà avvenire), qualora il Licenziante stesso sospetti o sia in possesso delle prove di frode, di violazione del presente Accordo, di violazione di qualsiasi altra legge o normativa applicabile o di atti intenzionali mirati a interferire o che in qualsiasi modo interferiscano o possano interferire con le normali operazioni del Software. L'utente inoltre accetta che, qualora il Licenziante ritenesse o abbia motivo di sospettare che l'utente sia coinvolto in una Transazione non autorizzata, esso potrà, a propria esclusiva discrezione, limitare l'accesso alla VV e ai BV del suo Account utente o chiudere o sospendere l'Account utente e ogni diritto dell'utente relativo alla VV, ai BV e a qualsiasi altro elemento associato al suo Account utente.

LOCALITÀ: la VV è disponibile solo ai clienti residenti in certe località. Non è possibile acquistare o usare VV da parte di chi non risiede nelle località approvate.

TERMINI DEL NEGOZIO DI APPLICAZIONI

Il presente Accordo e la fornitura del Software tramite un qualsiasi Negozio di applicazioni (ivi compreso l'acquisto di VV o BV) sono soggetti ai termini e alle condizioni aggiuntivi imposti dal relativo Negozio di applicazioni. Tali termini e condizioni aggiuntivi sono con ciò incorporati in questo documento. Il Licenziante non è responsabile od obbligato nei confronti dell'utente per eventuali spese relative a carte di credito od operazioni bancarie o per altri costi o spese relativi alle transazioni dell'utente effettuate nell'ambito del Software o tramite un Negozio di applicazioni. Tali transazioni sono amministrate dal Negozio di applicazioni e non dal Licenziante. Il Licenziante declina espressamente qualsiasi responsabilità per tali transazioni e l'utente accetta che qualsiasi ricorso relativo a tali transazioni verrà indirizzato a o tramite il Negozio di applicazioni.

Il presente Accordo vincola esclusivamente l'utente e il Licenziante e non riguarda i Negozi di applicazioni. L'utente riconosce il fatto che il Negozio di applicazioni non è in alcun modo obbligato a fornire assistenza o servizi di manutenzione all'utente in relazione al Software. Ciò premesso, e nei limiti consentiti dalla normativa applicabile, il Negozio di applicazioni non è obbligato a fornire alcun altro tipo di garanzia in relazione al Software. Le pretese al Software relative alla responsabilità sui prodotti difettosi o alla non conformità a regolamenti o alla legge e le pretese derivanti da una violazione dei diritti dei consumatori o di diritti di proprietà intellettuale sono regolamentate dal presente Accordo e il Negozio di applicazioni non è in questi casi in alcun modo responsabile. L'utente deve rispettare i Termini di servizio e ogni altra politica o condizione posti dal Negozio di applicazioni. La licenza all'utilizzo del Software è una licenza non trasferibile all'utilizzo del Software solo su un dispositivo autorizzato di cui l'utente abbia il possesso e il controllo. L'utente dichiara di non risiedere in un paese o comunque in un'area geopolitica affetti da embargo da parte degli Stati Uniti e di non essere presente nell'elenco "Specially Designated Nationals" del Dipartimento del Tesoro degli USA e in quelli "Denied Person" e "Denied Entity" del Dipartimento del Commercio USA. Il Negozio di applicazioni è un terzo beneficiario del presente Accordo e può quindi farlo valere nei confronti dell'utente.

RACCOLTA E UTILIZZO DELLE INFORMAZIONI

Installando e utilizzando il Software, l'utente accetta i termini dell'acquisizione e dell'utilizzo delle informazioni fissati in questa sezione e la Politica sulla privacy del Licenziante, compresi (laddove applicabili), quelli relativi a (i) l'invio dei dati personali e di altri dati al Licenziante, ai suoi affiliati, fornitori e partner e a determinate parti terze, come per esempio le autorità governative, negli USA e in altri Paesi non europei o comunque diversi da quello dell'utente, compresi dei Paesi che potrebbero avvalersi di standard di protezione della privacy meno cogenti; (ii) la pubblica esposizione di dati come l'identificazione dei contenuti creati dall'utente o l'esposizione di punteggi, classifiche, obiettivi e altri dati di gioco su siti e su altre piattaforme; (iii) la condivisione dei dati di gioco dell'utente con i produttori di hardware, i gestori delle piattaforme e i partner di marketing del Licenziante; e (iv) gli altri usi e le altre modalità di divulgazione dei dati personali dell'utente o di altre informazioni specificati nella Politica sulla privacy summenzionata nella sua versione più recente. Se l'utente non accetta la condivisione e l'uso dei propri dati nei modi summenzionati, allora non deve usare il Software.

In relazione alle questioni sulla privacy come la raccolta, l'utilizzo, la divulgazione e il trasferimento dei dati personali e di altri dati, le clausole della Politica sulla privacy, consultabile nella sua versione più aggiornata alla pagina www.take2games.com/privacy prevalgono su quelle del presente Accordo.

GARANZIA

GARANZIA LIMITATA: il Licenziante garantisce all'utente (qualora sia l'acquirente iniziale e originale del Software, ma non se abbia ottenuto il Software pre-registrato e la documentazione a esso allegata dall'acquirente originale), per 90 giorni dalla data d'acquisto, 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 Licenziante 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 Licenziante non garantisce la prestazione di questo Software sul vostro specifico computer o unità di gioco. Il Licenziante 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, che il Software sarà compatibile con software o hardware di terze parti e che eventuali errori nel Software verranno corretti. Nessun consiglio orale o scritto, da parte del Licenziante o di qualsiasi rappresentante autorizzato, costituirà garanzia di alcun tipo. Dato che alcune giurisdizioni non permettono l'esclusione o la limitazione di garanzie implicite o la limitazione dei diritti del consumatore, alcune o tutte le suddette esclusioni o limitazioni potrebbero non essere applicabili.

Qualora, per qualsivoglia motivo, durante il periodo di garanzia, l'utente riscontri dei difetti nel supporto di memorizzazione o nel Software, il Licenziante accetta di sostituire, a titolo gratuito, qualsiasi Software riscontrato difettoso nel corso di validità della garanzia, purché il Software sia al momento ancora prodotto dal Licenziante stesso. Qualora il Software non sia più disponibile, il Licenziante si riserva il diritto di sostituirlo con un Software similare, di pari valore o di valore superiore. La presente garanzia è limitata al supporto di memorizzazione e al Software, così come originariamente forniti dal Licenziante, 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 summenzionato.

Fatto salvo quanto sopra stabilito, la presente garanzia sostituisce qualsiasi altra garanzia, verbale e scritta, espressa o tacita, ivi inclusa qualsiasi altra garanzia di commerciabilità, di adeguatezza a un determinato scopo o di non violazione e il Licenziante 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 Licenziante di seguito specificato, e di includere: il proprio nome e l'indirizzo postale, una fotocopia della ricevuta d'acquisto con apposizione della data e una breve nota in cui si descriva il difetto e il sistema su cui si utilizza il Software.

INDENNITÀ

L'utente accetta di difendere e mantenere indenni il Licenziante e i suoi partner, licenzianti, affiliati, appaltatori, funzionari, dirigenti, dipendenti e agenti da qualsiasi danno, perdita e spesa derivanti, direttamente o indirettamente, dalle sue azioni e omissioni nell'ambito dell'utilizzo del Software, in conformità ai termini del presente Accordo.

IN NESSUN CASO IL LICENZIANTE SARÀ RITENUTO RESPONSABILE DI DANNI SPECIALI, INCIDENTALI O CONSEQUENZIALI DERIVANTI DAL POSSESSO, DALL'UTILIZZO O DAL MALFUNZIONAMENTO DEL SOFTWARE, IVI COMPRESI, A MERO TITOLO ESEMPLIFICATIVO, DANNEGGIAMENTI DI PROPRIETÀ, PERDITE NEL VALORE DI AVVIAMENTO, GUASTI O MALFUNZIONAMENTI DEL COMPUTER E, NEI LIMITI CONSENTITI DALLA LEGGE, DANNI PER INFORTUNI PERSONALI, PER DANNEGGIAMENTI DI PROPRIETÀ, PER MANCATI GUADAGNI O DANNI PUNITIVI DERIVANTI DA CAUSE SORTE PER VIA O RELATIVE AL PRESENTE ACCORDO O AL SOFTWARE, SIA NELL'AMBITO DELLA RESPONSABILITÀ EXTRACONTRATTUALE (INCLUSA LA NEGLIGENZA), CHE IN QUELLA CONTRATTUALE O LEGALE O DI QUALSIASI ALTRO TIPO, ANCHE QUALORA IL LICENZIANTE FOSSE STATO INFORMATO DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI. IN NESSUN CASO LA RESPONSABILITÀ DEL LICENZIANTE PER QUALSIASI DANNO SUPERERÀ (SALVO OVE DIVERSAMENTE PRESCRITTO DALLE NORME APPLICABILI) IL PREZZO EFFETTIVAMENTE PAGATO A FRONTE DELL'UTILIZZO DEL SOFTWARE.

IN NESSUN CASO LA RESPONSABILITÀ COMPLESSIVA DEL LICENZIANTE PER QUALSIASI PRETESA AVANZATA DALL'UTENTE (INDIPENDENTEMENTE DALLA FORMA O DAL TIPO DI AZIONE) POTRÀ MAI SUPERARE LA CIFRA PIÙ ELEVATA TRA LE SOMME PAGATE DALL'UTENTE STESSO AL LICENZIANTE NEI PRECEDENTI DODICI (12) MESI PER QUALSIASI MOTIVO LEGATO AL SOFTWARE E IN OGNI CASO NON POTRÀ ESSERE SUPERIORE A 200 $.

POICHÉ IN ALCUNI STATI/PAESI NON È CONSENTITO PORRE LIMITI ALLA DURATA DELLE GARANZIE IMPLICITE E/O ALL'ESCLUSIONE O ALLA LIMITAZIONE DI RESPONSABILITÀ PER DANNI INCIDENTALI O CONSEGUENZIALI O IN CASO DI MORTE O INFORTUNIO DOVUTI A NEGLIGENZA, FRODE O CONDOTTA ILLECITA INTENZIONALE, LE LIMITAZIONI E/O ESCLUSIONI O LIMITAZIONI DI RESPONSABILITÀ SUMMENZIONATE POTREBBERO NON ESSERE APPLICABILI. LA PRESENTE GARANZIA NON SARÀ APPLICABILE LIMITATAMENTE ALLE SPECIFICHE CLAUSOLE CHE SIANO PROIBITE DA LEGGI FEDERALI, STATALI O MUNICIPALI INDEROGABILI. LA PRESENTE GARANZIA ASSEGNA SPECIFICI DIRITTI LEGALI ALL'UTENTE, CHE POTREBBE GODERE DI ULTERIORI DIRITTI VARIABILI A SECONDA DELLA GIURISDIZIONE.

NOI NON CONTROLLIAMO, NÉ POSSIAMO CONTROLLARE, IL FLUSSO DI DATI DA E VERSO LA NOSTRA RETE O ALTRE PORZIONI DI INTERNET, RETI WIRELESS O ALTRE RETI DI TERZE PARTI. TALE FLUSSO DIPENDE IN GRAN PARTE DALLE PRESTAZIONI DI INTERNET E DEI SERVIZI WIRELESS FORNITI O CONTROLLATI DA TERZE PARTI. A VOLTE, L'ATTIVITÀ O L'INATTIVITÀ DI TALI TERZE PARTI PUÒ OSTACOLARE O IMPEDIRE LA CONNESSIONE DA PARTE DELL'UTENTE A INTERNET E AI SERVIZI WIRELESS IN TUTTO O IN PARTE. NOI NON POSSIAMO GARANTIRE CHE TALI EVENTI NON SI VERIFICHERANNO. DI CONSEGUENZA, NEGHIAMO QUALSIASI RESPONSABILITÀ DERIVANTE DA O COLLEGATA ALL'ATTIVITÀ O INATTIVITÀ DI TERZE PARTI CHE POSSANO OSTACOLARE O IMPEDIRE LA CONNESSIONE DELL'UTENTE A INTERNET E AI SERVIZI WIRELESS (IN TUTTO O IN PARTE) O L'USO DEL SOFTWARE E DEI SERVIZI E PRODOTTI A ESSO CORRELATI.

RISOLUZIONE

Il presente Accordo è efficace fino alla sua risoluzione da parte dell'utente o del Licenziante. Il presente Accordo si risolve automaticamente quando il Licenziante cessa di operare i server del Software (per i giochi che funzionino esclusivamente online), se il Licenziante stabilisce o ritiene che l'uso del Software da parte dell'utente sia o possa essere legato a frodi, riciclaggio di denaro o qualsiasi altra attività illecita o se l'utente non rispetta i termini e le condizioni dell'Accordo, comprese, a mero titolo esemplificativo, le Condizioni della licenza di cui sopra. L'utente può risolvere l'Accordo in qualsiasi momento (i) richiedendo al Licenziante, nei modi indicati dai Termini di servizio, di chiudere ed eliminare l'Account utente utilizzato per accedere a o usare il Software o (ii) distruggendo e/o cancellando ogni copia del Software in suo possesso, custodia e controllo. La rimozione del Software dalla propria Piattaforma di gioco non comporta la cancellazione dei dati collegati al proprio Account utente, ivi inclusi la VV e i BV a esso associati. Reinstallando il Software utilizzando lo stesso Account utente, si torna ad avere accesso ai medesimi dati di prima, ivi inclusi la VV e i BV associati all'Account utente. Tuttavia, salvo nei casi proibiti dalla legge applicabile, se l'Account utente viene cancellato a seguito della risoluzione del presente Accordo per un qualsiasi motivo, ogni VV e BV a esso associati saranno anch'essi cancellati e non potranno più essere utilizzati nell'ambito del Software. Se l'Accordo viene risolto per violazione dell'Accordo stesso da parte dell'utente, il Licenziante può proibire la ri-registrazione e il ri-accesso al Software. In seguito alla risoluzione dell'Accordo, l'utente deve distruggere o restituire la copia fisica del Software al Licenziante, oltre che di distruggere permanentemente tutte le copie del Software e dei materiali e della documentazione allegate e delle sue componenti in proprio possesso o sotto il proprio controllo (per esempio, quelle presenti sui server client o sui computer, unità di gioco e dispositivi mobili sui quali era stato installato). A seguito della risoluzione dell'Accordo, l'utente perderà immediatamente il diritto a usare il Software, compresi la VV e i BV associati al suo Account utente, e l'utente dovrà cessare ogni utilizzo del Software. La risoluzione dell'Accordo non ha alcun effetto sui nostri diritti o sugli obblighi dell'utente derivanti dall'Accordo stesso.

DIRITTI LIMITATI DEL GOVERNO USA

Il Software e la documentazione sono stati completamente sviluppati a proprie spese e sono forniti come "Software commerciale per computer" o "software limitato per computer". L'utilizzo, la duplicazione o la divulgazione da parte del Governo USA o di un subappaltatore del Governo USA sono soggetti alle limitazioni di cui al sottoparagrafo (c)(1)(ii) delle clausole sui Diritti in relazione ai dati tecnici e ai software per computer (Rights in Technical Date and Computer Software) di DFARS 252.227-7013 o di cui ai sottoparagrafi (c)(1) e (2) delle clausole dei Diritti limitati in relazione ai software commerciali per computer (Commercial Computer Software Restricted Rights) di FAR 52.227-19, nella misura in cui sono applicabili. L'Appaltatore/Produttore corrisponde al Licenziante nell'ubicazione di seguito elencata.

RIMEDI EQUITATIVI

Con il presente documento, l'utente conferma di essere a conoscenza che, qualora i termini del presente Accordo non venissero specificatamente fatti valere, il Licenziante subirebbe danni irreparabili e quindi accetta che il Licenziante sia autorizzato, senza vincolo, garanzia o prova di danni alcuni, a ricorrere agli appropriati rimedi equitativi in conformità al presente Accordo, compresi i decreti ingiuntivi cautelari o definitivi, oltre a qualsiasi altro rimedio disponibile.

TASSE E SPESE

L'utente è responsabile per e dovrà pagare, indennizzare e tenere indenne il Licenziante e qualsiasi suo affiliato, funzionario, dirigente e impiegato da qualsiasi tassa, imposta e tributo imposti da qualsiasi entità governativa sulle transazioni contemplate nel presente Accordo, ivi inclusi gli interessi e le sanzioni (fatte salve le tasse applicabili sui guadagni del Licenziante), a prescindere che siano inclusi o meno nelle fatture inviate dal Licenziante all'utente. Se l'utente ha diritto a un'esenzione, dovrà fornire al Licenziante una copia di tutti gli atti che la attestino. Inoltre, tutte le eventuali spese e i costi affrontati dall'utente in relazione alle attività sopra descritte sono di esclusiva spettanza dell'utente. L'utente non ha diritto a rimborsi da parte del Licenziante per nessun tipo di spesa, dovendolo anzi tenere indenne da esse.

TERMINI DI SERVIZIO

Ogni accesso e utilizzo del Software è soggetto al presente Accordo, alla relativa documentazione del Software, ai Termini di servizio del Licenziante e alla Politica sulla privacy del Licenziante e tutti i termini e le condizioni dei Termini di servizio sono con ciò incorporati nel presente Accordo. L'insieme di questi accordi rappresenta l'accordo completo tra l'utente e il Licenziante per ciò che attiene l'utilizzo del Software e dei prodotti e servizi a esso correlati e prevale su e sostituisce ogni precedente accordo, scritto o orale, tra le medesime parti. In caso di conflitto tra il presente Accordo e i Termini di servizio, prevale il primo.

VARIE

Qualora una qualsiasi clausola del presente Accordo sia considerata per un qualsiasi motivo non applicabile, tale clausola sarà emendata solo per lo stretto necessario a renderla applicabile, mentre le restanti clausole del presente Accordo resteranno invariate.

ORDINAMENTO GIURIDICO DI RIFERIMENTO

Il presente Accordo sarà interpretato (senza tenere conto dei conflitti o dei principi del diritto internazionale privato) sulla base della 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 Licenziante per il caso particolare o ciò non sia in contrasto con le leggi locali, l'unica ed esclusiva giurisdizione e la sede processuale saranno le corti statali e federali situate nella principale sede d'affari del Licenziante (Contea di New York, New York, USA). L'utente e il Licenziante concordano sulla competenza di tali corti e accettano che eventuali processi vengano celebrati come

specificato dalle relative norme sulle notificazioni o come altrimenti 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 si applica al presente Accordo né a qualunque disputa o transazione derivanti da esso.

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

Tutti gli altri termini e condizioni dell'Accordo di licenza con l'utente finale (EULA) sono applicabili all'utilizzo del Software da parte dell'utente.

©2002–2016 Take–Two Interactive Software e sue sussidiarie. BioShock è stato viluppato da 2K Boston, 2K Australia, 2K Marin e Digital Extremes. BioShock 2 è stato sviluppato da 2K Marin, 2K Australia, 2K China e Digital Extremes. BioShock Infinite è stato sviluppato da Irrational Games. Pubblicato e distribuito da 2K. BioShock, BioShock Infinite, 2K, 2K Games, Irrational Games, Take–Two Interactive Software e i rispettivi logo sono tutti marchi e/o marchi registrati di Take–Two Interactive Software, Inc. Digital Extremes e il suo logo sono marchi registrati di Digital Extremes. Unreal® è un marchio registrato di Epic Games, Inc. Unreal® Engine è un copyright 1998–2013 di Epic Games, Inc. Tutti i diritti riservati. BioShock e BioShock 2 utilizzano Havok®, copyright 1999–2010 di Havok.com, Inc. (e suoi licenziatari). Tutti i diritti riservati. Visita www.havok.com per ulteriori dettagli. Utilizza Bink Video. Copyright © 1997–2013 di RAD Game Tools, Inc. Tutti i diritti riservati. BioShock Infinite utilizza la tecnologia NaturalMotion. BioShock Infinite comprende Autodesk®Beast™, ©2013 di Autodesk, Inc., Autodesk®HumanIK®, ©2013 di Autodesk, Inc., Autodesk®Kynapse®, ©2013 di Autodesk, Inc., e Autodesk®Scaleform®, ©2013. Autodesk, Inc. Autodesk, Beast, HumanIK, Kynapse, e Scaleform sono marchi o marchi registrati di Autodesk, Inc., e/o le sue associate e/o affiliate negli Stati Uniti e/o negli altri paesi. BioShock Infinite è potenziato da Wwise, ©2006–2013 di Audiokinetic Inc.e ©2013 di Advanced Micro Devices, Inc. AMD, il logo AMD Arrow, Radeon e le loro combinazioni sono marchi commerciali di Advanced Micro Devices, Inc. Ogni altra parte è ©2002–2013 di Nvidia® Corporation. Tutti i diritti riservati. NVIDIA® and PhysX™ sono marchi registrati di NVIDIA Corporation e sono utilizzati su sua licenza. Utilizza FMOD Ex Sound System e Firelight Technologies. Animazioni del viso generate con FaceFX. ©2002–2010 di OC3 Entertainment, Inc. e suoi licenziatari. Tutti gli altri marchi e nomi sono di proprietà dei rispettivi detentori. Tutti i diritti riservati. I contenuti di questo videogioco sono puramente di fantasia e non vogliono rappresentare o riprodurre eventi, persone od organizzazioni reali. Qualsiasi somiglianza è puramente casuale. I produttori ed editori di questo videogioco non istigano, condonano o incoraggiano in alcun modo il comportamento descritto nel gioco stesso.

ASSISTENZA PRODOTTO

Visita **http://support.2k.com** per aiuto e assistenza per *BioShock: The Collection*, come soluzioni ai messaggi di errore più comuni, informazioni sugli account my2K o cambiamenti al tuo profilo my2K.