BIOSHOCK
INFINITE
BlindSquirrel GAMES
IRRATIONAL 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.

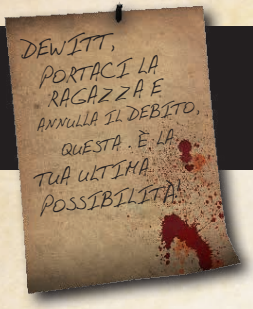
IMPOSTARE IL LIVELLO CONTROLLO GENITORI - Il sistema di classificazione sulla parte anteriore della scatola indica l'età per cui questo disco di gioco è appropriato. Impostare il controllo genitori sul dispositivo per prevenire che sia giocato da bambini al di sotto di tale età. Per informazioni sulle 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 Columbia! 2
Comandi di gioco 2
Come iniziare 3
Livelli di difficoltà. 3
HUD 4
Skyline 5
Skyhook. 6
Elizabeth 7
Armi 9
Vigor 11
Nemici 13
Equipaggiamento 16
Distributori 17
Voxafoni 17
Kinetoscopi 18
Riconoscimenti. 19
Garanzia 34
Assistenza 38



BENVENUTO A COLUMBIA!

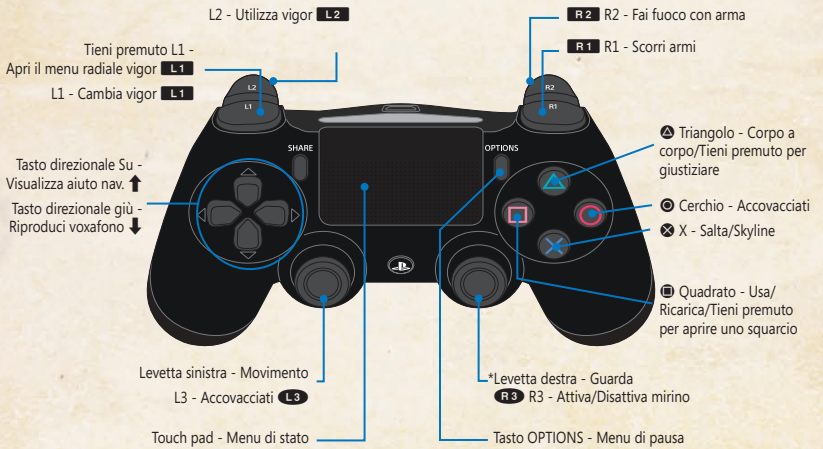
"Cos'è Columbia se non un'altra arca per altri tempi?"

– Z.H. Comstock, il grande profeta

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

COMANDI DI GIOCO

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



CONFIGURAZIONE PREDEFINITA SULLA SKYLINE:

Levetta sinistra - Accelera
R3 R3 - Aggancia bersaglio
Cerchio - Inverti
X - Attacca
X - Scendi

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

COME INIZIARE

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

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

PACCHETTI AGGIUNTIVI – Scegli i contenuti aggiuntivi da giocare.

Riconoscimenti – Scopri la squadra che ha realizzato *BioShock Infinite*.

LIVELLI DI DIFFICOLTÀ

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

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

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

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

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

HUD

1. INDICATORE SALUTE/SCUDO – La barra rossa mostra la salute attuale. La barra gialla mostra la solidità attuale dello scudo. (**Nota:** lo scudo inizia a rigenerarsi se non subisci danni per qualche secondo, mentre la salute può essere recuperata attraverso i kit medici, il cibo e gli alcolici).

2. VIGOR SELEZIONATO – L'icona visualizzata in primo piano mostra il vigor selezionato, mentre quella sullo sfondo mostra il vigor con cui può essere scambiato rapidamente. (Consulta la sezione Vigor radiale per scoprire come selezionare uno qualsiasi dei vigor disponibili.)

3. INDICATORE SALI – La barra blu mostra la quantità di sali a disposizione per l'uso dei vigor. Ogni tacca sulla barra corrisponde a un utilizzo dei vigor.

4. ARMA SELEZIONATA – L'icona visualizzata in primo piano mostra l'arma selezionata, mentre quella sullo sfondo mostra l'arma con cui può essere scambiata rapidamente.

5. MUNIZIONI – Il numero sulla sinistra mostra quanti colpi puoi ancora sparare prima di dover ricaricare l'arma. Il numero sulla destra mostra quanti colpi hai di scorta.

6. MIRINO – Il mirino mostra il punto in cui stai mirando con l'arma o con il vigor.

7. INDICATORE DANNI – Questa barra mostra la salute del nemico.

OBIETTIVO ATTUALE

Hai dimenticato cosa fare? Puoi ricordarlo semplicemente premendo il **touch pad**.

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

SKYLINE

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

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

Quando ti trovi su una skyline, per i nemici sarà più difficile colpirti e la tua abilità di mira (tieni premuto R3) sarà notevolmente migliorata.

SKYHOOK

COMANDI

ATTACCATI – Per saltare su una skyline da terra, mirala quando ti trovi abbastanza vicino da far apparire l'icona del tasto ⊗ e poi premi ⊗.

ACCELERA – Usa la levetta sinistra per aumentare o ridurre la velocità.

INVERTI – Premi ◎ per cambiare la direzione di viaggio.

SALTA – Per passare da una skyline a un'altra, mirala quando ti trovi abbastanza vicino da far apparire l'icona del tasto ⊗ e poi premi ⊗.

SCENDI A TERRA – Per staccarti dalla skyline, rivolgi lo sguardo a terra quando ti trovi abbastanza vicino da far apparire il comando e poi premi ⊗.

ATTACCHI SPECIALI

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

CORPO A CORPO CON SKYHOOK – Premi △ mentre sei a terra.

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

SCHIACCIATA SKYLINE – Premi ⊗ mentre sei sulla skyline per tuffarti direttamente dalla skyline addosso al nemico puntato.

COLPO SKYLINE – Premi ⊗ mentre sei sulla skyline per far cadere dalla Skyline il nemico puntato.

ELIZABETH

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

TROVARE RIFORNIMENTI

Quando viaggiate insieme, Elizabeth cercherà gli oggetti che potrebbero servirti durante la missione. Può recuperare quattro tipi di oggetti: **soldi, sali, munizioni** e **kit medici**. Quando trova qualcosa di cui hai bisogno, si offrirà di lanciartela. Tieni premuto ▣ quando appare il comando per afferrare l'oggetto.

FORZARE LE SERRATURE

Ci sono molte cose interessanti da scoprire dietro le porte chiuse di Columbia. Se possiedi un numero sufficiente di grimaldelli, potrai chiedere a Elizabeth di aprirle sfruttando le sue abilità. Per farlo, mira la serratura quando sei abbastanza vicino da far apparire l'icona del tasto ▣ e premi ▣.

NOTA

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

APRIRE GLI SQUARCI

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

CI SONO TRE CATEGORIE PRINCIPALI DI SQUARCI:

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

STRUTTURALE – Gli squarci strutturali procurano oggetti che cambiano l'architettura di un luogo. Potrebbe trattarsi di un gancio da carico che ti permette di scappare più in alto, oppure un muro che fornisce il riparo necessario in combattimento.
Offensivo – Gli squarci offensivi procurano oggetti che combattono a tuo vantaggio. Questi oggetti variano da una torretta automatica a una bobina di Tesla che fulmina i nemici.

Ogni squarcio ha i propri vantaggi, ma è possibile aprirne solo uno alla volta. Per chiedere a Elizabeth di sfruttare uno squarcio, rivolgi lo sguardo verso di esso quando ti trovi abbastanza vicino da far apparire l'icona del tasto ●, quindi premi e tieni premuto ●.

ARMI

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

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

Per usare il mirino, premi R3 per sfruttare il mirino dell'arma e aumentare la precisione della mira.

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

Per passare da un'arma all'altra, premi brevemente R1.

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

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

A COLUMBIA È POSSIBILE TROVARE LE SEGUENTI ARMI:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

VIGOR

"Una vita con i vigor è una vita più piena!"
– pubblicità Fink MFG

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

- I vigor sono alimentati dai sali, che si trovano nell'ambiente, nei contenitori, sui corpi o acquistati ai distributori automatici Dollar Bill.
- Ogni vigor possiede due metodi di fuoco, ciascuno con la sua utilità.
- Premi brevemente L2 per uno sparo rapido.
- Tieni premuto e rilascia L2 per un potente sparo alternativo.
- Prova a combinare i vigor sui bersagli e con i pericoli ambientali, come una pozzanghera o una chiazza d'olio.
- Per esempio, Risacca è ottima per trascinare i nemici nelle trappole e nei pericoli ambientali.
- Prenditi un momento per analizzare il campo di battaglia prima di buttartici a capofitto. Potresti riuscire a piazzare trappole di vigor prima che il nemico ti noti.
- Puoi sparare con le armi mentre sei appeso a una skyline, ma non puoi usare i vigor allo stesso tempo.

- Ogni vigor può essere migliorato due volte.
- I miglioramenti non cambiano solo le statistiche, fanno molto di più: cambiano anche il funzionamento del vigor.
- I miglioramenti possono essere acquistati ai distributori automatici Veni! Vidi! Vigor!
- Per passare da un vigor all'altro, premi brevemente L1.
- Per selezionare un qualsiasi vigor acquisito, tieni premuto L1 per accedere al menu radiale Vigor, quindi usa la levetta sinistra per evidenziare il vigor desiderato.

A COLUMBIA È POSSIBILE TROVARE I SEGUENTI VIGOR:

POSSESSIONE

Premi brevemente Per distorcere la percezione delle macchine (e, una volta migliorato, le emozioni dei cittadini di Columbia), facendole attaccare senza pietà chiunque ti minacci.

Tieni premuto Per creare una trappola di prossimità.

NOTA

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

BACIO DEL DIAVOLO

Premi brevemente Per sparare un proiettile esplosivo incendiario.
Tieni premuto Per creare una trappola di prossimità.

CORVI ASSASSINI

Premi brevemente Per stordire e danneggiare i nemici con uno stormo di volatili infuriati.
Tieni premuto Per creare una trappola di prossimità.

CAVALLO PAZZO

Premi brevemente Per creare un'onda d'urto che scaglia in aria i nemici.
Tieni premuto Per creare una trappola di prossimità.

TRAPPOLA ELETTRICA

Premi brevemente Per rilasciare una scarica di elettricità e stordire il bersaglio.
Tieni premuto Per creare una trappola di prossimità elettrica.

RISACCA

Premi brevemente Per creare un getto d'acqua che allontana violentemente i nemici.
Tieni premuto Per attirare verso di te i nemici nel campo di battaglia usando viticci d'acqua.

CARICA

Premi brevemente Per scagliarti addosso ai nemici con un poderoso attacco ravvicinato.
Tieni premuto Per aumentare il danno dell'attacco. (Più a lungo tieni premuto e maggiore sarà la forza dell'impatto.)

RISPEDISCI AL MITTENTE

Premi brevemente Per generare uno speciale scudo difensivo.
Tieni premuto Per creare uno scudo che assorbe i danni e poi spara una bomba adesiva. (Maggiore è il danno che assorbe prima di venire lanciato, maggiore è il danno che infliggerà ai nemici.)

NEMICI

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

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

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

ECCO COSA PUOI ASPETTARTI DI INCONTRARE:

NEMICI STANDARD

Persino i nemici ordinari di Columbia possono essere difficili da affrontare.

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

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

PEZZI GROSSI

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

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

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

L'Handyman ha molte abilità e può:

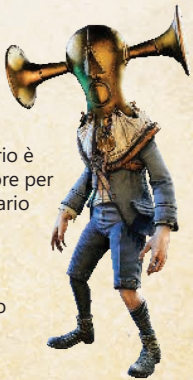
- Accelerare a velocità incredibili in un batter d'occhio.

- Saltare dagli edifici.
- Raccogliere e lanciare gli sventurati cittadini (vivi o morti).
- Lanciare sfere di elettricità in grado di sbalzare il giocatore via dai ganci da carico.
- Elettrificare le skyline per costringere il giocatore ad abbandonarle.
- Fare a pezzi gli sprovveduti.
- Esistono più varianti dell'Handyman, ma cambiano solo nell'aspetto.

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

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

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



FIGLI DEL SILENZIO – Nascosti dietro maschere di ferro e accecati in tenera età, i Figli del silenzio sono estremamente sensibili ai suoni e, se disturbati, grideranno forte chiedendo aiuto.

AUTOMA DI SICUREZZA BASE

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

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

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

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

EQUIPAGGIAMENTO

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

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

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

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

Per visualizzare ed equipaggiare differenti equipaggiamenti, usa il **touch pad** e accedi al menu Equipaggiamento.

DISTRIBUTORI AUTOMATICI

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

Dollar Bill – Offre rifornimenti di base come munizioni, pacchetti salute e fiale di sali.

Veni! Vidi! Vigor! – Offre miglioramenti per rendere i vigor ancora più potenti.

MinuteMan's Armory – Offre miglioramenti per cambiare la capacità delle armi.

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

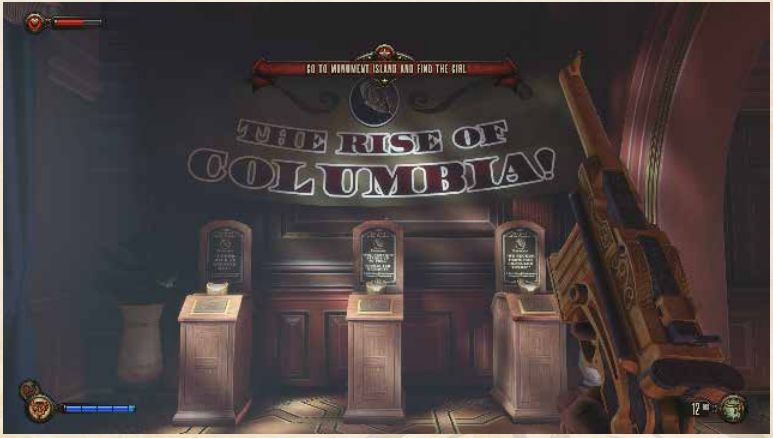
Premi ◉ per cercare nei contenitori e sui corpi o per raccogliere le monete o i borsellini.

VOXAFONI

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

La riproduzione dei voxafoni si avvia premendo ⬇ quando vengono raccolti o dal menu dei voxafoni (**touch pad**).

KINETOSCOPI



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

IRRATIONAL GAMES

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

SQUADRA GRAFICA

Scott Sinclair Direttore grafica
Shawn Robertson Direttore animazione

ANIMAZIONE

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

TECNICI ANIMAZIONE

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

MODELLAZIONE

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

BOZZETTI

Jorge Lacera Bozzettista capo
Mauricio Tejerina Bozzettista
Robb Waters Bozzettista

GRAFICA PERSONAGGI

Gavin Goulden Grafico personaggi capo
Adam Bolton Grafico personaggi

EFFETTI E TESTI

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

GRAFICA AMBIENTE

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

GRAFICA TECNICA

Spencer Luebbert Grafico tecnico

SQUADRA PROGETTAZIONE

PROGETTAZIONE LIVELLI

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

PROGETTAZIONE SISTEMI

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

SCENEGGIATURA

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

SQUADRA PRODUZIONE

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

SQUADRA PROGRAMMAZIONE
Christopher Kline Direttore tecnico

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

PROGRAMMAZIONE TECNICA
Steve Ellmore Programmatore tecnico capo
Dan Amato Programmatore tecnico
Steve Anichini Programmatore grafica principale
Jamie Culpon Programmatore tecnico
Michael Kraack Programmatore tecnico
Jeremy Lerner Programmatore tecnico
Doug Marien Programmatore back end principale
Kristofel Munson Programmatore tecnico senior
Ian Pilipski Programmatore tecnico senior

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

SQUADRA INTERFACCIA UTENTE
Kate Baxter Programmatore interfaccia
Joshua M. Davis Progettista esperienza utente
David Fox Programmatore interfaccia
Michael Swiderek Grafico interfaccia

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

TESTER CQ
Tim Ahern
Kyle Allison
Jeremy Almeida
Dan Beaulieu
Elizabeth Bergeron
Josh Bjornson
Tyler Caraway
Adam Cohen
Raymond Corsetti
Edmund Dubois
Charles Dworetz
Jonny Fawcett
Chris Fidalgo
Gage Hackford
Andrew Howard
Amy Keating
Patrick Knight
Cassandra Lease
Joshua Luther
Austin Maestre
Mike McCullough
Yu Heng Mo
Chris Moore
Shelly Njoo
Glenn A. Palmer
Lorry Rocha
Alex Scokel
Alex Teebagy
Jason Tocci
Nicholas Troy
Greg Vargas
Matt Wetzel
Husam Al-Ziab

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

OPERAZIONI STUDIO
Tracy Ryan Responsabile risorse umane
Alexis Yilmaz Coordinatore risorse umane
Shane Smith Direttore IT
Trever Chapin Amministratore sistemi associato
Ray Holbrook Amministratore sistemi
Rob King Programmatore sistemi
Matthew Krawczyk Sviluppatore web
Jonathan LoPorto Responsabile operazioni
Kayla Belmore Assistente amministrativo
di Rod Fergusson

Aisha Coston Assistente amministrativo
Ashlee Flagg Assistente esecutivo di Ken Levine
Tim Sivret Coordinatore impianti

PERSONAGGI

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

BRUSIO

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

MOTION CAPTURE AGGIUNTIVO E STUNTMEN

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

2K AUSTRALIA

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

SQUADRA PROGETTAZIONE
Jonathan Pelling Direttore creativo
Geoff Field Progettista livelli capo
Chris Garnier Progettista livelli senior
Andrew "Ant" Orman Progettista senior
Evyn Shuley Progettista senior

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

SQUADRA PRODUZIONE
Joel Eschler Produttore associato

SQUADRA AUDIO
Justin Mullins Capo progettista audio
Des Shore Progettista audio

SQUADRA INTERFACCIA UTENTE
John-Paul Jones Grafico interfaccia senior

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

CONTROLLO QUALITÀ
Steve Wenham Coordinatore CQ
Andrew Downing Tester CQ

SVILUPPO AGGIUNTIVO

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

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

ANIMAZIONE TECNICA AGGIUNTIVA
Lauren Dominique
Emily Fietz
Brian Pai

PROGETTAZIONE AGGIUNTIVA
Robert Hallwood
Chris Rhinehart
Ted Halsted
Robert Howard

EFFETTI AGGIUNTIVI
Noa Kapuni-Barlow
Joe Olson
Lindsay Ruiz
John Scrapper

CREAZIONE LIVELLI AGGIUNTIVA
Tuan Tran

MODELLAZIONE AGGIUNTIVA
Jeremy Brown
Tristan Kernagis
Bridget McCarthy

Hung Nguyen
Randy Redtzke
Trystan Snodgrass
Joshua Stubbles
Ash Welch

SCENEGGIATURA AGGIUNTIVA
Jeremy Baldwin

PRODUZIONE ESECUTIVA AGGIUNTIVA
Timothy Gerritsen

PRODUZIONE AGGIUNTIVA
Jennie Morse
Kyle Allard
Rich Pelletier

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

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

IU AGGIUNTIVA
Mary Yovina
Ben Driehius

TESTI AGGIUNTIVI
Kristina Drzaic
Rhianna Pratchett

2K GAMES
Christoph Hartmann Presidente
David Ismailer Direttore generale
Greg Gobbi SVP sviluppo prodotto
John Chowanec VP sviluppo prodotto
Josh Atkins VP sviluppo creativo
Kate Kellogg VP operazioni studio
Naty Hoffman VP tecnologia
Melissa Miller Produttore esecutivo
Nico Bihary Produttore senior
Michael Kelly Produttore associato
Shawn Watson Produttore associato
Ben Holschuh Assistente produzione
Anton Maslennikov Assistente produzione

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

MARKETING

Sarah Anderson VP marketing senior
Matt Gorman VP marketing
Matthias Wehner VP marketing internazionale
Nik Karlsson Responsabile marchio Nord America
Phil McDaniel Responsabile prodotto associato
Ryan Jones Direttore relazioni pubbliche Nord America
Brian Roundy Responsabile relazioni pubbliche
Jennifer Heinser Coordinatore relazioni pubbliche
Jackie Truong Direttore produzione marketing
Ham Nguyen Assistente produzione marketing
Lesley Zinn Abarcar Direttore grafica marketing
Christopher Maas Progettista grafico senior
Gabe Abarcar Direttore web
Keith Echevarria Progettista web
Tom Bass Direttore social media e relazioni consumatore
David Eggers Responsabile community
Jeff Spoonhower Montaggio video
Kenny Crosbie Montaggio video
Doug Tyler Associato montaggio video
Michael Howard Associato montaggio video
Renee Ward Responsabile progetto marketing
Peter Welch VP affari legali
Dorian Rehfield Direttore operazioni
Mike Salmon Direttore ricerca e pianificazione
Xenia Mul Concessione licenze/Specialista operazioni
Richelle Ragsdell Direttore partnership, promozioni e concessione licenze
Dawn Burnell Responsabile marketing, relazioni partner
Josh Viloria Assistente responsabile relazioni partner
Ilana Budanitsky Responsabile canale marketing senior
Marc McCurdy Assistente canale marketing
Jordan Limor Coordinatore testing utente
Samantha Reinert Assistente testing utente

CONTROLLO QUALITÀ 2K

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

CAPI TESTER SQUADRA SUPPORTO

Nathan Bell
Scott Sanford
Will Stanley

TESTER SENIOR

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

SQUADRA CONTROLLO QUALITÀ

Bill Lanker
Chad Cheshire
Chris Adams
Dale Bertheola
David Benedict
Jason Kolesa
Jeffrey Schrader
Jeremy Pryer
Jeremy Thompson
John Dickerson
Luis Nieves
Nick Chavez
Noah Ryan-Stout
Shane Coffin
Adrian Montoya
Alexander Carracino
Alex Jacobson
Alex Weldon
Aman Wali
Amanda Hoehn
Amanda Kiefer
Andrew Haymes
Angela Berry
Ashley Fountaine
Athena Abdo
Antonio Monteverde-Talarico
Benjamin Portner
Bruno Dueker
Brent Kiddoo
Christopher Duplessis
Christopher Hartstein
Dan Kurtz
Daniel Saffron
Danielle Burcky
Devin Reiche
Dibiansi Omerigbo
Dustin Redmon
Eric Ferbrache
Erin Sears
Evan Lacey
Evan Lobenstein
Francisco Ludena
Helmo Cardenas
Irma Ward
James Elrick

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

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

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

2K INTERNATIONAL

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

SVILUPPO PRODOTTO 2K INTERNATIONAL

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

SQUADRE LOCALIZZAZIONE ESTERNA

Around the Word
Synthesis Iberia
Synthesis International srl
Coda Entertainment GmbH

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

CONTROLLO QUALITÀ 2K INTERNATIONAL

José Miñana Supervisore CQ internazionale
Wayne Boyce Ingegnere mastering
Alan Vincent Tecnico mastering
Oscar Pereira Capo progetto CQ localizzazione

CAPI CQ LOCALIZZAZIONE

Karim Cherif
Luigi Di Domenico

TECNICI CQ LOCALIZZAZIONE SENIOR

Florian Genthon
Fabrizio Mariani
Jose Olivares
Elmar Schubert

TECNICI CQ LOCALIZZAZIONE

Andrea De Luna Romero
Carine Freund
Christopher Funke
Cristina La Mura

Emilie Pelade
Enrico Sette
Harald Raschen
Iris Loison
Javier Vidal
Pablo Menéndez
Sergio Accettura
Stefan Rossi

SQUADRA PROGETTAZIONE
James Crocker
Tom Baker

SQUADRA 2K INTERNATIONAL
Agnès Rosique
Alan Moore
Ben Lawrence
Ben Seccombe
Bernardo Hermoso
Chau Doan
Chris Jennings
Dan Cooke
Diana Freitag
Diana Tan
Dominique Connolly
Erica Denning
Jan Sturm
Jean-Paul Hardy
Jesús Sotillo
Karen C.M. Teo
Lieke Mandemakers
Matt Roche
Natalie Gausden
Olivier Troit
Richie Churchill
Sandra Melero
Simon Turner
Solenne Antien
Stefan Eder
Yannick Lapalu

OPERAZIONI INTERNAZIONALI TAKE-TWO
Anthony Dodd
Martin Alway
Rickin Martin
Nisha Verma
Phil Anderton
Robert Willis
Denisa Polcerova

2K ASIA
Karen Teo Direttore marketing Asia
Diana Tan Responsabile marketing Asia
Yosuke Yano Responsabile localizzazione
Yasutaka Arita Assistente localizzazione
Chris Jennings Responsabile prodotto Asia

OPERAZIONI TAKE-TWO ASIA
Eileen Chong
Veronica Khuan
Chermine Tan
Fumiko Okura

SVILUPPO AFFARI ASIA TAKE-TWO
Julian Corbett
Andrew Donovan
Ellen Hsu
Henry Park
Satoshi Kashiwazaki

CONTROLLO QUALITÀ 2K CINA
Zhang Xi Kun Responsabile CQ
Steve Manners Supervisore CQ

CAPI PROGETTO CQ LOCALIZZAZIONE
Chu Jin Dan
Zhu Jian
Shen Wei
Li Sheng Qiang

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

MASTERIZZAZIONE E SUPPORTO IT
Zhao Hong Wei
Zhang Qing He

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.Koy 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

Operazioni

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

OUTSOURCING

GameVision Studios
Zhan Ye
Joey Young

HARDSUIT LABS

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

STREAMLINE STUDIOS
Xpec Art Center
Zoe Cheng
Wang Guanping
Gordon Lin

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

2K PUBLISHING
Christoph Hartmann Presidente
David Ismailer Direttore generale

SVILUPPO PRODOTTO 2K
John Chowanec VP sviluppo prodotto
Melissa Miller Direttore sviluppo prodotto

PRODUTTORI
Mark Montuya
Tiffany Nagano
Ross Marabella Assistente produzione
Tom Drake Responsabile pubblicazione digitale
Myles Murphy Assistente pubblicazione digitale

SVILUPPO CREATIVO 2K
Josh Atkins VP sviluppo creativo
Jonathan Pelling Direttore progettazione
Robert Clarke Direttore grafica
Homer Rabara Capo acquisizione di gioco
Jack Scalici Direttore produzione creativa senior
Chad Rocco Direttore produzione creativa
Josh Orellana Responsabile produzione creativa senior

ASSISTENTI PRODUZIONE CREATIVA
William Gale
Cathy Neeley
Megan Rohr
Mike Salmon Direttore ricerca e pianificazione
David Rees Ricercatore marketing senior
Francesca Reyes Responsabile testing utente
Jonathan Bonillas Ricerca utente
David Washburn Supervisore motion capture
Anthony Tominia Responsabile ambiente Motion Capture

TECNICI AMBIENTE MOTION CAPTURE
Jen Antonio
Emma Castles
Jeremy Schichtel
Alexandra Grant
Christopher Barton
Charles Ghislandi Responsabile produzione motion capture

SPECIALISTI MOTION CAPTURE
Jose Gutierrez
Gil Espanto
Ryan Girard
Michelle Hill
Jeremy Wages
Charles "Auggie" Harris III Programmatore pipeline motion capture
J. Mateo Baker Supervisore multimedia motion capture
Andrew Hanson Assistente audio motion capture

2K CORE TECH
Mark James VP tecnologia
David Sullivan Direttore programmazione
Peter Driscoll Responsabile progetto, tecnologia principale
Jonathan Tilden Capo grafico tecnico

PROGRAMMATORI SOFTWARE
Jack Liu
Jason Howard

2K MARKETING
Sarah Anderson VP marketing senior
Matt Gorman VP marketing
Matthias Wehner VP marketing internazionale
Kelly Miller Direttore marketing, Nord America
Cody Neal Responsabile prodotto associato
Ryan Jones VP comunicazioni America
Scott Pytlik Responsabile comunicazioni senior
Jennifer Heinser Responsabile comunicazioni
Erica Hebert Coordinatore comunicazioni
Darren Gladstone Responsabile contenuti community senior
Catherine Lukianov Responsabile community
Ben Kvalo Responsabile progetto internazionale
Gabe Abarcar Direttore creativo marketing
Jackie Truong Direttore produzione marketing senior
Ham Nguyen Responsabile produzione marketing
Nelson Chao Assistente produzione marketing
Christopher Maas Progettista grafico senior
Heidi Oas Responsabile progetto
Kenny Crosbie Direttore produzione video

TECNICO MONTAGGIO VIDEO E PROGETTISTI ANIMAZIONE GRAFICA
Michael Regelean
Eric Neff
Peter Koeppen Tecnico montaggio video

TECNICI MONTAGGIO VIDEO ASSOCIATI
Doug Tyler
Nick Pylvanainen
Nate Schaumberg Direttore web
Keith Echevarria Progettista web senior
Alex Beuscher Sviluppatore web senior
Gryphon Myers Sviluppatore web
Tiffany Nelson Produttore web

RESPONSABILI MARKETING DI CANALE
Anna Nguyen
Marc McCurdy
Kelsie Lahti Specialista marketing partner
Lesley Zinn Abarcar Direttore eventi senior
David Iskra Responsabile eventi
Ima Somers Direttore servizio clienti
David Eggers Responsabile eventi senior
Mike Thompson Coordinatore knowledge base
Jamie Neves Coordinatore servizio clienti
Crystal Pittman Capo servizio clienti

SERVIZIO CLIENTI ASSOCIATI SENIOR
Alicia Nielsen
Ryosuke Kurosawa
Jessica Hopp Direttore partnership e concessione licenze
Ryan Ayalde Responsabile partnership e concessione licenze
Ashley Landry Responsabile associato partnership e concessione licenze
Kenya Sancristobal Specialista marketing progetto

OPERAZIONI 2K
Peter Welch SVP consulenza

CONSULENZA
Justyn Sanderford
Aaron Epstein
Steve Lux VP operazioni pubblicazione
Rachel DiPaola Direttore operazioni etichetta
Dorian Rehfield Direttore operazioni
Mehmet Turan Direttore analisi
Adam Dobrin Analista dati senior
Tuomo Nikulainen Analista senior
Dawn Earp Responsabile marketing partner
Xenia Mul Concessione licenze e specialista operazioni
Aaron Hiscox Coordinatore operazioni

2K IT
Rob Roudebush Direttore senior 2K IT
Bob Jones Responsabile IT senior
Russell Mains Responsabile rete senior
Jon Heysek Programmatore sistemi senior
Lee Ryan Programmatore sistemi di sicurezza
Don Claybrook Sistemista rete

AMMINISTRATORI SISTEMI
Fernando Ramirez
Tareq Abbassi
Scott Alexander
Davis Krieghoff
Michael Caccia Analista IT

CONTROLLO QUALITÀ 2K
Alex Plachowski SVP controllo qualità e approvazioni

RESPONSABILI TEST
Eric Zala
Ian Moore
Scott Sanford Responsabile approvazioni
Josh Lagerson Tester capo CQ senior
Phylicia Fletcher Tester capo CQ (progetti)

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
Murray Pannell VP operazioni pubblicazione
David Halse Direttore marketing prodotto internazionale
Wouter van Vugt Responsabile pubbliche relazioni internazionali
Chris White Responsabile PR ed eventi internazionali junior
Pia Raggio Responsabile prodotto internazionale junior
Melaine Brou Responsabile community e social media internazionali
Warner Guinee Responsabile territorio internazionale

SVILUPPO PRODOTTO 2K INTERNATIONAL
Sajjad Majid Produttore internazionale
Nathalie Mathews Responsabile localizzazione e servizi creativi
Emma Lepeut Responsabile localizzazione progetto

SQUADRA PROGETTAZIONE
Tom Baker
James Quinlan

Strumenti di localizzazione e supporto forniti da XLOC, Inc.

CONTROLLO QUALITÀ 2K INTERNATIONAL
José Miñana Responsabile CQ internazionale
Wayne Boyce Ingegnere mastering
Alan Vincent Tecnico mastering
Oscar Pereira Capo senior CQ localizzazione
Florian Genthon Capo progetto CQ localizzazione

CAPI CQ LOCALIZZAZIONE
Alba Loureiro
Elmar Schubert
Jose Olivares
Cristina La Mura Capo associato CQ localizzazione

TECNICI CQ LOCALIZZAZIONE 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

Jason Wong Responsabile generale Asia
Diana Tan Direttore marketing Asia
Daniel Tan Responsabile marketing Asia
Maho Sawashima Responsabile marketing Giappone
Rohan Ishwarlal Dirigente prodotto senior
Sharon Lim Dirigente prodotto
Yosuke Yano Responsabile localizzazione senior
Pierre Guijarro Coordinatore localizzazione
Yusaku Minamisawa Assistente localizzazione

OPERAZIONI TAKE-TWO ASIA

Eileen Chong
Veronica Khuan
Chermine Tan
Takako Davis
Ryoko Hayashi

SVILUPPO COMMERCIALE TAKE-TWO ASIA

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

Zhang Xi Kun Direttore CQ
Du Jing Responsabile CQ localizzazione

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
Squadra vendite Take-Two
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
Squadra legale Take-Two
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

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

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 CONSEQUENZIALI 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.

SUPPORTO 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.