

# Sommario

Requisiti di sistema .....	2
Comandi completi .....	3
Giocare a The Darkness II.....	4
Sopravvivere.....	5
Attaccare .....	6
Poteri della Tenebra .....	8
Vendette .....	11
Riconoscimenti.....	12
Garanzia.....	22
Assistenza .....	23

**APPROVED**  
*By fgenthon at*

# Requisiti minimi di sistema

**Sistema operativo:** Windows XP SP2

**Software:** Client Steam

**Processore:** Intel Core 2 a 2 GHz/AMD Athlon 64 X2 4200+

**Memoria:** 1,5 GB di RAM

**Disco rigido:** 8 GB liberi

**Memoria video:** 256 MB

**Scheda video:** NVIDIA GeForce 8600/ATI Radeon HD 2600

**Scheda audio:** Compatibile con DirectX

## CONFIGURAZIONE CONSIGLIATA

**Sistema operativo:** Windows XP/Vista/7

**Processore:** Quad Core a 2,4 GHz

**Memoria:** 2 GB di RAM

**Disco rigido:** 10 GB liberi

**Memoria video:** 512 MB o superiore

**Scheda video:** NVIDIA GeForce 9800 GTX

**Scheda audio:** Compatibile con DirectX

## ALTRI REQUISITI E SUPPORTO

L'installazione iniziale richiede una connessione a Internet per l'autenticazione a Steam; le installazioni software richieste (includi nel gioco) comprendono il client Steam e Visual C++ 2008 Redistributable.

## ISTRUZIONI DI INSTALLAZIONE E ATTIVAZIONE

Segui i seguenti passaggi per installare e attivare la tua copia di The Darkness II.

1. Assicurati che il computer sia connesso a Internet prima di iniziare il processo di installazione.
2. Inserisci il DVD di The Darkness II nell'unità DVD del computer e segui le istruzioni per installare il gioco.
3. Quando richiesto, apri il client Steam e attiva il gioco immettendo il codice prodotto che trovi sul retro della copertina del manuale di istruzioni.

\*Il codice non sarà più valido dopo l'uso.

\*Soggetto ai termini d'utilizzo.

\*È richiesta una connessione Internet a banda larga.

\*Non rimborsabile. Non valido per acquisto o rivendita, una volta aperto. Il codice qui contenuto non sarà sostituito da 2K Games o dal rivenditore in caso di smarrimento o furto e non può essere riscattato in contanti.

# Comandi completi

## Comandi di base

AZIONE	TASTIERA / MOUSE
Movimento	W/A/S/D
Visuale	Mouse
Scatta	Maiusc (sx)
Abbassati	Ctrl (sx)
Spara con l'arma primaria	Pulsante sinistro del mouse
Spara con l'arma secondaria/Mirino	Pulsante destro del mouse
Cambia arma	Rotellina del mouse
Parla con i PNG non ostili	1
Divora i cuori/Azione contestuale	E
Ricarica	R
Afferra/Lancia oggetti con il Braccio Demoniaco	Q
Resuscita alleato	F
Giustizia (dopo aver afferrato con il Braccio Demoniaco)	1/2/3/4
Braccio Demoniaco sferza/Mischia	Tieni premuto il pulsante centrale del mouse + mouse
Poteri della Tenebra personaggi Vendette	G
Sciame di Jackie in giocatore singolo	F
Salta	Barra spaziatrice
Selezione arma	1/2/3/4
Pausa	Esc

## Giocare a The Darkness II

### HUD



### Obiettivi

Jackie è alla ricerca di sanità mentale, di pace e di Jenny, e non è una cosa semplice. C'è un mistero da risolvere, gli amici e la famiglia da proteggere, nemici da affrontare e misteriose forze che vogliono la testa di Jackie. Per semplificare le cose, gli obiettivi dicono a Jackie dove andare e cosa fare.

Gli obiettivi appaiono sullo schermo ogni volta che il loro status cambia. I nuovi obiettivi sono visualizzati in bianco e quelli completati, prima di sparire, vengono cancellati da una linea rossa. Premi il **tasto indietro** per visualizzare l'interfaccia obiettivi. Apparirà un indicatore giallo con la destinazione attuale e la distanza da percorrere per raggiungerla. Se non sai dove andare, usa questa funzione.

### Conversazioni

Senza domande, non puoi aspettarti risposte. Quando sei a casa di Jackie o al manicomio, puoi parlare con i tuoi alleati e con gli altri personaggi presenti. Se è possibile parlare con loro, sullo schermo apparirà un'apposita icona. Premi **1** per iniziare la conversazione. Per terminare la conversazione o saltarne alcune parti, premi la **barra spaziatrice**.

Le conversazioni svelano importanti aspetti della trama, ulteriori dinamiche di gioco e forniscono informazioni su come proseguire. Ascolta attentamente ciò che le persone ti dicono.

## Sopravvivere

### Salute

Jackie recupera automaticamente il 25% della sua salute se non subisce danni per un breve periodo di tempo. Una colonna, un angolo o un ostacolo sono sufficienti come copertura. Presta attenzione ai ripari quando combatti contro i nemici di Jackie. Quando subisci dei danni, il tempo necessario per ricaricare il cuore di Jackie riparte da zero, quindi rimani al riparo finché non è del tutto guarito.

Jackie può mangiare i cuori per recuperare salute e guadagnare Essenza. Tieni premuto **E** per divorare il cuore di un nemico morto. Hai un minuto di tempo per poter divorare i cuori perciò, quando riesci, agisci in fretta e divorali prima che scompaiano. I cuori commestibili brillano di viola e sono visibili attraverso la pelle del nemico.

### Luci

I poteri di Jackie dipendono dall'oscurità. Quando Jackie è esposto alla luce non può usare i suoi poteri della Tenebra o rigenerare la salute.

### Attaccare le luci

Alcuni nemici sono dotati di fari o flashbang e alcune aree hanno un'illuminazione che riduce di molto la mobilità di Jackie. Per superare questo ostacolo, spara alle luci e resta nell'ombra. Puoi uccidere i soldati con i fari o disabilitare la loro luce. Alcune luci non possono essere distrutte, mentre altre vanno disabilitate distruggendo il loro generatore di energia.

# Attaccare

## Armi

I poteri della Tenebra sono utili e potenti, ma talvolta c'è bisogno di qualcosa in più per portare a termine il lavoro. Un gran numero di armi da fuoco danno a Jackie la possibilità di sbarazzarsi dei nemici a distanza.

Jackie può trasportare un'arma grande e due armi piccole contemporaneamente, per un totale di tre armi. Jackie può impugnare le due armi piccole nello stesso momento ogni volta che vuole. Premi **4** per impugnare due armi. Premi il **pulsante sinistro del mouse** per far fuoco con l'arma di destra e il **pulsante destro del mouse** per far fuoco con quella di sinistra. Premi il **pulsante destro del mouse** per mirare quando impugnare una sola arma.

## Munizioni

Quando sei a corto di munizioni, cammina sopra l'arma di un nemico per raccoglierle. Se l'arma in tuo possesso è simile alla sua, Jackie prenderà le munizioni. Ci sono anche delle scatole di munizioni sparse per i livelli. Esse ti permettono di ricaricare qualsiasi arma tu abbia equipaggiato.

## Sistema vascolare dei nemici

I poteri della Tenebra danno a Jackie la possibilità di capire quando un nemico è vulnerabile a un attacco. Se il cuore e i vasi sanguigni di un nemico brillano, significa che quel nemico è vulnerabile, o perché è stato stordito, o perché non si è accorto della tua presenza. Puoi afferrare i nemici storditi con il Braccio Demoniaco.

## Esecuzioni

I nemici afferrati sono alla tua mercé. Puoi scagliarli contro i loro alleati, colpirli con un attacco corpo a corpo, o giustiziarli. Premi **Q** per afferrare un nemico e iniziare l'esecuzione, quindi premi il comando appropriato prima che il tempo scada per completare l'azione.

Ci sono quattro tipi di esecuzioni, e ognuna di esse è abbinata a 1, 2, 3 o 4. All'inizio del gioco, Jackie può effettuare un solo tipo di esecuzione. Mano a mano che guadagna Essenza, potrà accedere alle Esecuzioni del Potere, da Sicario e Demoniache. Queste esecuzioni danno dei vantaggi rispetto a quelle normali, come la riduzione del tempo necessario al riutilizzo dei poteri.

# Attaccare (cont.)

## Oggetti

Oltre a poter afferrare i nemici, il Braccio Demoniaco può trasformare i rottami in proiettili o scudi. Gli oggetti che possono essere afferrati brillano di viola. Tieni d'occhio questi oggetti e usali a tuo vantaggio. Alcuni oggetti devono essere distrutti con un attacco corpo a corpo prima di poter essere afferrati.

Quando affronti una battaglia contro molti nemici, usare uno scudo può essere una buona idea. Se c'è un'automobile nei dintorni, puoi staccare lo sportello e usarlo come copertura, mentre spari dal finestrino. Scagliare uno sportello di automobile è una strategia molto efficace, perché può dividere in due o decapitare i nemici scoperti. Quando combatti contro un nemico con lo scudo o difficile da raggiungere, scaglia una tanica di propano per eliminare gli svantaggi. Le aste da biliardo si rivelano ottimi giavellotti improvvisati e i motori di automobile sono perfetti come proiettili.

# Poteri della Tenebra

## Santuari dei Talenti

Dopo aver sconfitto un nemico, riceverai l'Essenza. Quando ti imbatti in un Santuario dei Talenti, puoi spendere l'Essenza per migliorare o aggiungere poteri della Tenebra. Ci sono molti potenziamenti per i poteri di Jackie, come nuovi attacchi e più capacità dei caricatori.

## Albero dei poteri della Tenebra

**Divorare cuori:** Tieni premuto **E** vicino al corpo di un nemico sconfitto per ricaricare la salute e ottenere Essenza. Costo: 50.

### Livelli di Esecuzione

**Esecuzioni Curative:** Afferra i nemici vulnerabili, poi premi **1** per effettuare un'Esecuzione Curativa e rigenerare un po' di salute. Costo: 400 (Prerequisito: divorare cuori)

**Potenziamento Esecuzione Curativa:** Quando uccidi un nemico con un'Esecuzione Curativa ricevi più salute. Costo: 800 (Prerequisito: Esecuzioni Curative)

**Esecuzione da Sicario:** Premi **2** per effettuare un'Esecuzione da Sicario e ottenere munizioni extra. Costo: 600 (Prerequisito: Esecuzioni Curative)

**Potenziamento Esecuzione da Sicario:** Quando uccidi un nemico con un'Esecuzione da Sicario ricevi più munizioni. Costo: 800 (Prerequisito: Esecuzioni da Sicario)

**Esecuzione del Potere:** Premi **3** per effettuare un'Esecuzione del Potere e accelerare la ricarica di Sciami e Proiettili di Tenebra. Costo: 1250 (Prerequisito: Esecuzioni da Sicario)

**Potenziamento Esecuzione del Potere:** Dopo un'Esecuzione del Potere, i poteri della Tenebra si ricaricano ancora più in fretta. Costo: 1000 (Prerequisito: Esecuzioni del Potere)

**Esecuzioni Demoniache:** Premi **4** per effettuare un'Esecuzione Demoniaci e ottenere uno Scudo di Tenebra. Costo: 1250 (Prerequisito: Esecuzioni da Sicario)

**Potenziamento Esecuzione Demoniaci:** Lo scudo demoniaci ha più punti ferita. Costo: 1000 (Prerequisito: Esecuzioni Demoniache)

**Esperto delle prese:** I nemici che sono stati storditi o buttati a terra resteranno vulnerabili più a lungo prima di recuperare. Costo 800 (Prerequisito: Esecuzioni da Sicario)

# Poteri della Tenebra (cont.)

## Livelli di Sospensione Demoniaci

**Sospensione Demoniaci:** Sferza un nemico in aria e lui rimarrà sospeso per un istante, bloccato in posizione dalla Tenebra. Costo: 400 (Prerequisito: divorare cuori)

**Salute del cuore:** Divorare un cuore ti fa guadagnare più salute. Costo: 1000 (Prerequisito: Sospensione Demoniaci)

**Lame demoniache:** Dopo aver divorato un cuore, per un breve tempo la Sferzata del Braccio Demoniaci taglierà la carne come burro. Costo: 800 (Prerequisito: Salute del cuore)

**Buco nero:** I nemici uccisi talvolta lasciano dietro di sé Buchi neri anziché cuori. Afferrane uno con il Braccio Demoniaci e scaglialo per creare un vortice di morte. Costo: 1000 (Prerequisito: Lame demoniache)

**Buco nero corrosivo:** Aumenta le dimensioni dei Buchi neri. Costo 1250 (Prerequisito: Buco nero)

**Schianto a terra:** Proietta un nemico in aria con una Sferzata e colpiscilo ancora per sbatterlo a terra, provocando un'esplosione sanguinosa che stordisce i nemici vicini. Costo: 600 (Prerequisito: Sospensione Demoniaci)

**Darkling volante:** Afferra il Darkling e scaglialo contro i nemici. Si attaccherà a loro e li farà a pezzi con gioia! Costo: 600 (Prerequisito: Sospensione Demoniaci)

**Esplosione oscura:** Gli oggetti scagliati dal Braccio Demoniaci esploderanno al momento dell'impatto. Costo: 1000 (Prerequisito: Darkling volante)

**Armatura oscura:** Quando sei al buio guadagni resistenza al danno. Costo: 1250 (Prerequisito: Esplosione oscura)

## Livelli dei Proiettili di Tenebra

**Proiettili di Tenebra:** Premi **G** per infondere la Tenebra nelle tue armi per qualche secondo: non userai munizioni ma infliggerai molto più danno. Costo: 1000 (Prerequisito: divorare cuori)

**Gun Kata:** Usa i Proiettili di Tenebra mentre impugni due armi diverse per puntare automaticamente i nemici. Costo: 1500 (Prerequisito: Esperto dei Proiettili di Tenebra)

**Proiettili del Distruttore:** Estende la durata dei Proiettili di Tenebra. Costo: 1250 (Prerequisito: Proiettili di Tenebra)

**Cuore di Tenebra:** I Proiettili di Tenebra permettono ai colpi di trapassare i muri; inoltre Jackie può vedere i nemici attraverso i muri all'interno di un raggio limitato. Costo: 1500 (Prerequisito: Proiettili del Distruttore)

**Esperto dei Proiettili di Tenebra:** Il tempo di ricarica dei Proiettili di Tenebra è molto ridotto. Costo: 1250 (Prerequisito: Proiettili di Tenebra)

## Poteri della Tenebra (cont.)

### Livelli della Cartucciera

**Cartucciera:** La Cartucciera aumenta la capacità dei caricatori di tutte le armi. Costo: 200 (Prerequisito: divorare cuori)

**Pompa attiva:** Premi il **pulsante destro del mouse** subito dopo aver fatto fuoco con il fucile per un effetto-pompa che riduce l'apertura della rosa di pallini del colpo successivo. Costo: 800 (Prerequisito: Cartucciera)

**Manualità con le armi:** Ricarica le armi più rapidamente. Costo: 800 (Prerequisito: Cartucciera)

**Modifica oscura per pistole:** Tutte le pistole hanno un caricatore più capace quando ti trovi nel buio. Costo: 800 (Prerequisito: Cartucciera)

**Modifica oscura per fucili:** Tutti i fucili hanno un caricatore più capace quando ti trovi nel buio. Costo: 800 (Prerequisito: Cartucciera)

**Modifica oscura per mitragliatrici:** Tutte le mitragliatrici hanno un caricatore più capace quando ti trovi nel buio. Costo: 1000 (Prerequisito: Modifica oscura per pistole)

**Munizioni esplosive per armi piccole:** Pistole e mitragliatrici sparano colpi esplosivi che infliggono più danni di quelli normali. Costo: 1250 (Prerequisito: Modifica oscura per mitragliatrici)

**Modifica oscura per fucili d'assalto:** Tutti i fucili d'assalto hanno un caricatore più capace quando ti trovi nel buio. Costo: 1000 (Prerequisito: Modifica oscura per fucili)

**Munizioni esplosive per armi a 2 mani:** Tutti i fucili sparano colpi esplosivi che infliggono più danni di quelli normali. Costo: 1250 (Prerequisito: Modifica oscura per fucili d'assalto)

### Livelli di Sciame

**Sciame:** Premi **F** per scatenare uno Sciame oscuro che stordirà i tuoi nemici per qualche secondo. Costo: 1000 (Prerequisito: divorare cuori)

**Esperto dello Sciame:** Il tempo di ricarica dello Sciame è molto ridotto. Costo: 1250 (Prerequisito: Sciame)

**Sciame del limbo:** Consente allo Sciame di attaccare più nemici. Costo: 1500 (Prerequisito: Esperto dello Sciame)

**Sciame nero:** Aumenta la durata dello stordimento dei nemici colpiti dallo Sciame. Costo: 1250 (Prerequisito: Sciame)

**Sciame killer:** Aumenta il danno inflitto dallo Sciame ai nemici. Costo: 1500 (Prerequisito: Sciame nero)

## Vendette

Le Vendette non fanno parte della storia principale, ma arricchiscono la trama. Le Vendette possono essere giocate online in modalità cooperativa, usando uno di questi quattro personaggi: Inugami, Shoshanna, JP Dumond e Jimmy Wilson. Ognuno ha le proprie armi e tattiche personalizzate. Alcuni di loro possono essere più efficaci in certe situazioni rispetto ad altri. Puoi giocare alle Vendette in campagna cooperativa, oppure puoi affrontare singole missioni grazie alla Lista di bersagli. Alcune Liste di bersagli sono disponibili esclusivamente online, mentre altre possono essere giocate offline.

## Riconoscimenti

### The Darkness II

Publicato da 2K Games in associazione con  
Top Cow Productions, Inc.

### Sviluppato da Digital Extremes

Ispirato alla serie a fumetti *The Darkness* creata da Marc Silvestri,  
Garth Ennis e David Wohl

### Storia originale di Paul Jenkins

### Produttori esecutivi Top Cow

Marc Silvestri  
Matt Hawkins

## Digital Extremes

### Amministratore delegato

James Schmalz

### Presidente

Michael Schmalz

### Direttore creativo

Sheldon Carter

### Direttore tecnico

Glen Miner

### Capo programmatore

Darryl Baldock

### Programmazione

Gavan Acton  
Daniel Brewer  
Shaun Carroll  
Tomasz Cybulski  
Eddy Douridas  
Sharad Gupta  
Andy Kempling  
Brian Keron  
Tristan Lewis  
Hayden Mulholland  
Ernesto Novillo  
Chris Seddon  
Maciej Sinilo

Adrian Smith  
Adrian Togeskov  
Jacques Waller  
Steven Wong

### Programmazione aggiuntiva

Pablo Alonso  
Ryan Baker  
Kevin Wingham  
Howie Yoo

### Capo progettista

Tom Galt

### Capo progettista (Vendette)

Mathieu Berube

### Progettista storia

Ryan Mole

### Progettazione livelli

Joey Adey  
Joe Buck  
Kol Crosbie  
Ben Edney  
Andrejs Verlis  
Hazel Whorley

### Progettazione tecnica

Jon Gogul  
Phil Hoekstra

## Riconoscimenti (cont.)

### Progettazione aggiuntiva

Allen Goode  
Scott McGregor  
Steve Sinclair

### Capo progettista audio

Dustin Crenna

### Progettazione audio

Jeff Hartling  
Travis Didluck

### Progettazione audio aggiuntiva

George Spanos

### Direttore grafica

Mat Tremblay

### Capo grafico ambiente

Ron Davey

### Grafici ambiente

Kary Black  
James Chew  
Kyle Davis  
Corey Hayes  
Anthony Joseph  
Matt Kazan  
Jason Lavoie  
Michael Leatham  
Andrea Lehnen  
Mike Marquis  
Phil Nguyen  
Emmanuel Pappas  
Jeff Ross  
Mike Towse  
Jonathan Wiley  
Evan Yovanovich  
Kol Crosbie

### Effetti

Dan Hunter  
Jeremy Mathes

### Grafica documentazione

Erwin Evegaars  
Joonchul Kim  
Lillian Lee  
Will Makra  
Andrew Nelson  
Frank Trzcinski

### Illuminazione

Cliff Daigle

### Capo grafico personaggi

Michael Brennan

### Grafica personaggi

Hugues Giboire  
Mathew Makin  
Fabricio Torres  
Chris Watson

### Bozzetti

Will Makra  
Thomas Pringle  
Mike Sebalj  
Craig Sellars  
Eric Vedder

### Grafica aggiuntiva

Muckney Tipping  
Mario Vasquez

### Animazione

Jay Baker  
Geoff Crookes  
Rick Gimbel  
Lucy Guo  
Chiwook Han  
Ian Hulbert  
Scott Johnston  
Chris Kniffen  
Jason Teske  
Jason Walmsley

## Riconoscimenti (cont.)

### Produttore

Dave Kudirka

### Produttore associato

Jeff Edwards

### Assistente produttore

Daniel Dahl

### Capo controllo qualità

Ryan Marr

### Controllo qualità

Nick Boehler  
John Dennison  
Trevor Kenny  
Dmitri Linkiewicz  
Alex 'Xander' McKenzie  
Cameron Morse  
Corey Sanderson

### Controllo qualità aggiuntivo

Dave Cardoso  
Claire McHendrie  
Mark Ollivierre  
Graham Taylor  
Giles Whitaker

### Operazioni e amministrazione

#### Responsabile operazioni

Tanya Deaville

#### Ispettore

Murphy Pettypiece

#### Risorse umane

Kate Roberts  
Karen Janes

#### Supporto IT

Matthew Arnold  
Julie Angelini  
Jake Hansen  
Jason Murphy

### Amministrazione

Christina Banman  
Elaine Deaville  
Rebecca Ford  
Caterine Pittana  
Denise Raymond  
Javier Tavera

### Ringraziamenti speciali

Alex Ahilov  
Caitlin Andrews  
Kaleb Aylsworth  
Keith Belovay  
Harold Brenes  
Matias Cammisa  
Valerie Cotic  
Peter Dannenberg  
Avinash Hegde  
Martin Holmberg  
Gaz Iqbal  
Race Lancaster  
Jena Lowes  
Darryl Kee  
Haine Kim  
Simon King  
Yuliya Kostyuk  
Will Kuo  
Michael Maggard  
Hiten Mistry  
Alex Muscat  
Dejan Pavlovski  
Andrew Rudson  
Mark Ruscica  
Philip Simmons  
Ryan Smith  
Blake Stephenson  
Robbie Thompson  
Mike Weir  
Karol Wlodarczyk  
Farid Zakaria

Alle nostre famiglie e ai nostri cari per tutto il loro supporto

## Art Bully Productions, LLC

### Co-fondatore/grafica & direttori progetto

Marcus Dublin  
Alan Van Ryzin

### Staff

Team Art Bully

### Ringraziamenti speciali extra

AMC pixel factory  
Dave Greene (IAMSTATIC)  
Ron Gervais (IAMSTATIC)  
Yaron 'LoneWolf' Levi  
WhiteMoon Dreams

**Publicato da 2K Games**  
**2K Games è una divisione di 2K, un'etichetta di pubblicazione di Take-Two Interactive Software**

## 2K PUBLISHING

### Presidente

Christoph Hartmann

### Direttore generale

David Ismaier

### VP senior sviluppo prodotto

Greg Gobbi

### Direttore sviluppo prodotto

John Chohanec

### Direttore senior operazioni PD

Kate Kellogg

## Riconoscimenti (cont.)

### Direttore della tecnologia

Jacob Hawley

### Ideatore sistemi online

Louis Ewens

### Programmatore online

Adam Lupinacci

### Produttore

Seth Olshfski

### Produttori associati

Dan Schmittou  
Josh Morton  
Karl Unterholzner

### Assistenti produzione

Anton Maslennikov  
Tom Drake

### Supporto produzione aggiuntivo

Brandon Jenkins  
Andrew Dutra  
Scott James

### Direttore produzione creativa

Jack Scalici

### Responsabile senior produzione creativa

Chad Rocco

### Responsabile produzione creativa

Josh Orellana

### Assistente di produzione: produzione creativa

Dave Blank  
Kaitlin Bleier

### Autori

Paul Jenkins  
Chad Rocco

Jack Scalici  
Robbie Thompson  
Walt Williams

### Redattore trama

Chad Rocco

### Supervisore motion capture

David Washburn

### Coordinatore motion capture

Steve Park

### Grafico capo motion capture

Anthony Tominia

### Specialisti motion capture

Jose Gutierrez  
Gil Espanto

### Assistente motion capture

Nick Bishop

### Direzione doppiaggio

Chad Rocco  
Jack Scalici  
Paul Jenkins  
Walt Williams

### VP marketing senior

Sarah Anderson

### VP marketing

Matt Gorman'

### VP marketing internazionale

Matthias Wehner

### Direttore marketing

Tom Bass

### Responsabile marchio senior

Matt Knoles

### Responsabile prodotto associato

Phil McDaniel

### Direttore PR Nord America

Ryan Jones

### Responsabile PR senior

Charlie Sinhaseni

### Responsabile PR

Jennie "sp8des" Sue

### Assistente PR

Jennifer Heinser

### Responsabile internazionale PR associato

Erica Denning

### Direttore produzione marketing

Jackie Truong

### Direttore grafica marketing

Lesley Zinn

### Direttore web

Gabe Abarcar

### Responsabile senior marketing interattivo

Elizabeth Tobey

### Responsabili community

Greg Laabs  
David Eggers

### Progettista web

Keith Echevarria

### Progettista grafico junior

Christopher Maas

## Riconoscimenti (cont.)

### Assistente produzione marketing

Ham Nguyen

### Responsabile produzione video

J. Mateo Baker

### Tecnico montaggio video

Kenny Crosbie

### Tecnico montaggio video junior

Michael Howard

### Specialista acquisizione gioco

Doug Tyler

### Responsabile progetto marketing

Renee Ward

### VP sviluppo commerciale

Kris Severson

### VP vendite e concessione licenze

Steve Glickstein

### Direttore vendite strategiche e concessione licenze

Paul Crockett

### VP affari legali

Peter Welch

### Direttore operazioni

Dorian Rehfield

### Concessione licenze/ specialista operazioni

Xenia Mul

### Direttore concessione licenze, partnership strategiche e multimedia gioco

Shelby Cox

### Responsabile marketing, relazioni partner

Dawn Burnell

### Assistente marketing

Rebecca Euphrat

### Ringraziamenti speciali

Jordan Katz

David Cox

Take-Two Sales Team

Take-Two Channel

Marketing Team

Siobhan Boes

Hank Diamond

Alan Lewis

Daniel Einzig

Christopher Fiumano

Pedram Rahbari

Jenn Kolbe

2K IS Team

Seth Krauss

Greg Gibson

Squadra legale Take-Two

Jonathan Washburn

David Boutry

Ryan Dixon

Michael Lightner

Gail Hamrick

Sharon Hunter

Sasha de Guzman

Michele Shadid

Trailer Park

g-NET

Access Communications

SA Studios

Off Base Productions

KD&E

Big Solutions

Gwendoline Oliviero

Kelly Dolcini

BreAnne Sylvester

Bridget Silvestri

Cale Branson

Denby Grace

## Riconoscimenti (cont.)

Anthony DeLuca

Jordan Limor

Michael Kelly

Phil Shpilberg

Emily Britt

Evan Hart (NVIDIA)

Nathan Hoobler (NVIDIA)

Pliney the Elder

John Bartkiw

POP Sound

### Controllo qualità 2K

#### VP controllo qualità

Alex Plachowski

#### Responsabile testing controllo qualità (progetti)

Grant Bryson

#### Responsabile testing controllo qualità (squadra supporto)

Alexis Ladd

Douglas Rothman

#### Tester capo

Shawn Watson

#### Tester capo (squadra supporto)

Casey Ferrell

Nathan Bell

Scott Sanford

Will Stanley

#### Tester senior

Brian Salazar

Joseph Bettis

Josh Lagerson

Justin Waller

Marc Perret

Ruben Gonzalez

Stephen Florida

### Squadra controllo qualità

Adan Saenz Carta

Alex Colby

Andrew Garrett

Andrew Vietri

Antonio Monteverde-Talarico

Benjamin Sorofman

Bill Lanker

Brant Kortman

Bruno Dueker

Charles Buckley

Chris Adams

Chris Henderson

Coby Robinson

Cody Paterson

Colin Campbell

Corwin Chapman

Dave Beukers

David Boyd

David Chong

David Hambardzumyan

Davis Krieghoff

Devon Stewart

Dustin Gibbs

Erin O'Malley

Evan Jackson

Gabe Woods

George Kalantzis

Grant Bowers

Gregg Silberman

Imad Haddad

Ivan Preciado

Jacob Karesh

James Elrick

Jan Navarro

Jason Berlin

Jason Kolesa

Jeffrey Schrader

Jenn Cunningham

Jeremy Thompson

JP Hernandez

Jessica Wolff

Joshua Glover

Keane Tanouye

Keith Doran

Kelley Kirtley

## Riconoscimenti (cont.)

Kevin Skorcz  
Kyle Hertz  
Lincoln West  
Luis Nieves  
Luke Williams  
Manny Juarez  
Mark Vazquez  
Matthew Foley  
Matthew Porter  
Micah Grossman  
Michael Speiler  
Nick Chavez  
Nick Pylvanainen  
Nigel Nikitovich  
Noah Ryan-Stout  
Paul Carrion  
Patrick Benneyworth  
Patrick Bowman  
Pele Henderson  
Peter Goeppinger  
Peter Long  
Robert Hornbek  
Robert Klempner  
Robert Newman  
Sanji Yapa  
Susan Kim  
Travis Rowland  
Tory DeBiaso  
Vien Pham  
Wesley Thatcher

### Ringraziamenti speciali

Merja Reed  
Rick Shawalker  
Daisy Amescua  
Lori Durrant  
Chris Jones  
Eric Lane  
Todd Ingram  
Pedro Villa

## 2K CHINA

**Responsabile generale**  
Julien Bares

**Direttore produzione**  
Liu Jing

**Animatore capo**  
Shen Hui

**Animatore**  
Yan Sheng Qiang

**Animatori junior**  
Gao Ming Yuan  
Du Xia  
Shen Yi Xin  
Cui Yan Ping

**Animatore senior**  
Yuan Zhi Wei

**Produttore associato**  
Su Lu

## 2K International

**Responsabile generale**  
Neil Ralley

**Responsabile marketing internazionale**  
Sian Evans

**Responsabile prodotto internazionale senior**  
Warner Guinée

**Direttore PR internazionali senior**  
Markus Wilding

**Assistente responsabile PR internazionali**  
Sam Woodward

**Responsabile marketing digitale internazionale**  
Martin Moore

**Sviluppo prodotto**  
2K International

**Produttore internazionale**  
Iain Willows

**Responsabile localizzazione**  
Nathalie Mathews

**Assistente responsabile localizzazione**  
Arsenio Formoso

**Squadre localizzazione esterna**  
Around the Word  
Synthesis Iberia  
Synthesis International srl  
Effective Media

**Controllo qualità**  
2K International

**Supervisore CQ localizzazione**  
Lena Brenk  
Jose Minana

**Programmatore masterizzazione**  
Wayne Boyce

**Tecnico masterizzazione**  
Alan Vincent

**Capo progetto CQ localizzazione**  
Karim Cherif

**Capi CQ localizzazione**  
Luigi Di Domenico  
Oscar Pereira

## Riconoscimenti (cont.)

**Tecnici senior CQ localizzazione**  
Elmar Schubert  
Florian Genthon  
Fabrizio Mariani  
Jose Olivares  
Stefan Rossi

**Tecnici CQ localizzazione**  
Andrea de Luna  
Chau Doan  
Christopher Funke  
Cristina La Mura  
Enrico Sette  
Harald Raschen  
Javier Vidal  
Pablo Menendez  
Sergio Accettura

**Squadra progettazione**  
James Crocker  
Tom Baker

**Squadra 2K International**  
Agnès Rosique  
Ben Lawrence  
Ben Seccombe  
Dan Cooke  
David Halse  
Diana Freitag  
Dominique Connolly  
Jan Sturm  
Jean-Paul Hardy  
Karen C.M. Teo  
Lieke Mandemakers  
Luis De La Camara Burditt  
Matt Roche  
Olivier Troit  
Richie Churchill  
Ross Purdy  
Sandra Melero  
Simon Turner  
Solenne Antien  
Stefan Eder

**Operazioni internazionali Take-Two**  
Anthony Dodd  
Martin Alway  
Rickin Martin  
Nisha Verma  
Phil Anderton  
Robert Willis  
Denisa Polcerova

## TOP COW PRODUCTIONS, INC.

**Amministratore delegato**  
Marc Silvestri

**Presidente e direttore generale**  
Matt Hawkins

**Editore**  
Filip Sablik

**Assistente editore**  
Bryan Rountree

**Assistente vendite**  
Elena Salcedo

**Produttore esecutivo per Union Entertainment**  
Rich Leibowitz

**Progettazione concept originale**  
Dan Jevons

**FOX STUDIOS**  
Rick Fox  
Michael Weber  
Tim Schmidt  
Cal Halter  
Keith Fox

Dustin Smith  
Joe Schmidt

## POP SOUND

**Capo curatore dialoghi**  
Garrett Montgomery  
Adam Dolin

**Registrazione e mix dialoghi originali**  
Tim Hoogenakker  
Dawn Redmann  
Nick Bozzone  
Kyle Krajewski  
Tim West  
Brett Rothfeld  
Joe Garten  
Rob Weiss  
Anthony Vanchure  
Anthony Sorise  
Mark Camperell  
Dan Francis  
Luis Rosario

**Produttori**  
Erin Reilly  
Susie Boyajan  
Laura Harley

## THE DARKNESS II

### Cast

**Jackie Estacado**  
Brian Bloom

**Darkness**  
Mike Patton  
Brian Bloom

**Jenny**  
Stefanie Frame

**Victor**  
William Salyers

## Riconoscimenti (cont.)

### Giorgio

Allan Steele

### Angelus

Anastasia Baranova

### Frank

Andre Sogliuzzo

### Zia Sarah

Barbara Goodson

### Bragg

Bill Lobley

### Inugami

Brian Tochi

### Eddie

Chris Tardio

### Muttley

Daniel Hugh Kelly

### JP Dumond

David Fennoy

### Johnny Powell

David Hoffman

### Jimmy Wilson

David Shaughnessy

### Jimmy the Grape/Dr. James

Frank Ashmore

### Peevish

James Murray

### Tony Cannoli

Joe Hanna

### Fred

Joe Sabatino

### Mafioso

Joey Russo

### Shoshanna

Johanna Parker

### Enzo

Jonathan Roumie

### Leo

John Cygan

### Plank

Keith Silverstein

### Sicario

Ken Garito

### Dolfo

Michael Yurchak

### Darkling

Peter Newman

### Butcher

Phil Idrissi

### Vinnie

Rick Pasqualone

### Crudd

Roger Jackson

### Mafioso

Senad Ramovic

### Voci aggiuntive

Alan Blumenfeld

Allan Steele

Anastasia Baranova

Andre Sogliuzzo

Barbara Goodson

Bill Lobley

Brian Tochi

Daniel Hugh Kelly

Farshad Farafat

Imari Williams

Jack Angel

James Murray

Joe Hanna

## Riconoscimenti (cont.)

Joe Sabitino

Jonathan Roumie

John Cygan

Keith Silverstein

Ken Garito

Micheal Yurchak

Rick Pasqualone

Roger Jackson

Stefanie Frame

Troy Baker

### Attori motion capture

Anthony Tominia

Bridger Fox

Chris Tardio

David Hoffman

Nick Bishop

Rick Pasqualone

Steve Park

### Ringraziamenti speciali

Beverly Hynds

Gabe Abarcar

Greg Gobbi

Jennie Sue

Erica Denning

Chad Rocco

Jack Scalici

Tom Bass

### Compositore colonna sonora

Tim Wynn

### Musica

Labels and Publishers

[www.2kgames.com/thedarkness2/music](http://www.2kgames.com/thedarkness2/music)

LibLZF Copyright © 2000-2008

Marc Alexander Lehmann

[schmorp@schmorp.de](mailto:schmorp@schmorp.de)

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE (LibLZF) IS PROVIDED BY THE AUTHOR "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

## GARANZIA SOFTWARE LIMITATA: ACCORDO DI LICENZA E INFORMAZIONI SULLA RISERVATEZZA

Questo documento potrebbe essere aggiornato e la versione più recente verrà pubblicata all'indirizzo [www.take2games.com/italia](http://www.take2games.com/italia). Uno di questi Software 30 giorni dopo la pubblicazione di una versione aggiornata del documento implica l'accettazione dei termini dello stesso.

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

### I. LICENZA

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

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

### CONDIZIONI DELLA LICENZA

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

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

TRASFERIMENTO DI COPIE PRE-REGISTRATE. È possibile trasferire ad altri e in maniera definitiva l'intera copia fisica del Software pre-registrato e la documentazione allegata purché non venga trattata per sé alcuna copia del Software (comprese quelle di backup o archiviazione) e della documentazione allegata, in tutto o in parte, e il cessionario accetta le condizioni del presente Accordo. 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 vi è più disponibile. Il Software può essere utilizzato solo a fini privati. SENZA LEDERE QUANTO APPENA DICHIARATO, NON È POSSIBILE TRASFERIRE COPIE PRE-PUBBLICAZIONE DEL SOFTWARE.

PROTEZIONI TECNICHE. Il Software potrebbe includere misure atte a controllare l'accesso al Software o a certe funzioni o contenuti, a prevenire copie non autorizzate o altrimenti tentate di impedire a chiunque copiare i dati o la licenza limitata concessi in questo Accordo, se il Software permette l'accesso alle Funzionalità addizionali, solo a 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 vostro Software soggetto a una licenza valida può essere usato per accedere a servizi online, compresi lo scaricamento o aggiornamenti o patch. Non è possibile interferire con tali misure di controllo o tentare di disabilitare o aggirare dette funzionalità di sicurezza. Nel caso in cui le misure tecniche di protezione vengano disabilitate o si creino interferenze con esse il Software non funzionerà correttamente.

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

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

### II. ACQUISIZIONE E UTILIZZO DELLE INFORMAZIONI.

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

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

### III. GARANZIA

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

Qualora, per qualsivoglia motivo, durante il periodo di garanzia, riscontrate dei difetti nel supporto di memorizzazione o nel Software, il Cedente della licenza confermerà il proprio accordo a sostituire, a titolo gratuito, qualsiasi Software riscontrato difettoso nel corso di validità della garanzia, premesso che il Software sia attualmente prodotto

dal Cedente della licenza. Qualora il Software non sia più disponibile, il Cedente della licenza deterrà il diritto di sostituirlo con un Software similare, di pari valore o di valore superiore. La presente garanzia è limitata al supporto di memorizzazione e al Software, così come originariamente fornito dal Cedente della licenza e non è applicabile in caso di normale usura. La presente garanzia non sarà applicabile e sarà considerata nulla qualora il difetto si verificasse a causa di abuso, utilizzo inadeguato o negligenza. Qualsiasi garanzia implicita stabilisce legalmente è espressamente limitata al periodo di 90 giorni sopra menzionato.

Fatto salvo tutto quanto sopra riportato, la presente garanzia sostituisce qualsiasi altra garanzia, verbale e scritta, esplicita o implicita, ivi inclusa qualsiasi altra garanzia di commerciabilità, adeguatezza a un determinato scopo o non violazione. Il Cedente della licenza non sarà vincolato da nessun'altra dichiarazione o garanzia di alcun tipo. Alla restituzione del Software oggetto della suddetta garanzia limitata, si raccomanda di restituire solo il Software originale, all'indirizzo del Cedente della licenza, di seguito specificato, e di includere: il proprio nome e l'indirizzo postale, una fotocopia della ricevuta d'acquisto con apposizione della data, una breve nota in cui si descriva il difetto e il sistema su cui si utilizza il Software.

IN NESSUN CASO, IL CEDENTE DELLA LICENZA SARÀ RITENUTO RESPONSABILE DI DANNI PARTICOLARI, INCIDENTALI O CONSEGUENZIALI DOVUTI AL POSSESSO.

L'UTILIZZO O AL MALFUNZIONAMENTO DEL SOFTWARE, INCLUSI MA NON LIMITATI A DANNI ALLE APPARECCHIATURE, PERDITA DEL VALORE DI AVVIAMENTO, GUASTI O MALFUNZIONAMENTI DEL COMPUTER E, FINO A UN LIVELLO LEGALMENTE AMMESSO, INFORTUNI PERSONALI, DANNI ALLA PROPRIETÀ, DANNI DI PROSTITI O PUNIZIONI ESEMPLARI DA CAUSE DI AZIONI DERIVANTI DA O RELATIVE A QUESTO ACCORDO O AL SOFTWARE, SIANO ESSE DOVUTE A ILLECITI CIVILI (INCLUSA LA NEGLIGENZA), CONTRARI, PRECISA RESPONSABILITÀ GIURIDICA O ALTRO, ANCHE QUALORA IL CEDENTE DELLA LICENZA SIA STATO INFORMATO DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI. IN NESSUN CASO LA RESPONSABILITÀ DEL CEDENTE PER TALI DANNI (SALVO OVE RICHIEDE DALLE LEGGI VIGENTI) SUPERERÀ IL PREZZO EFFETTIVAMENTE PAGATO A FRIENTE DELLO UTILIZZO DEL SOFTWARE.

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

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

DIRITTI LIMITATI DEL GOVERNO USA. Il Software e la documentazione sono stati completamente implementati a proprie spese e sono forniti come "Software

commerciale per computer" o "software limitato per computer". L'utilizzo, la duplicazione o la divulgazione da parte del Governo USA o da un subappaltatore del Governo USA sono soggetti alle limitazioni riportate al paragrafo (c)(1)(ii) delle clausole di Diritti nei dati tecnici e nei software per computer (Rights in Technical Data and Computer Software) in DFARS 252.227-7013 o ai sottoparagrafi (c)(1) e (2) delle clausole dei Diritti limitati per software commerciali per computer (Commercial Computer Software Restricted Rights) al FAR 52.227-19, come applicabile. Il Contraente / Produttore corrisponde al Cedente della licenza nell'ubicazione di seguito elencata. RIMEDI EQUI. Con il presente, confermate di essere a conoscenza che, qualora i termini del presente Accordo non fossero specificamente applicati, il Cedente della licenza subirebbe danni irreparabili e quindi confermate il vostro accordo affinché il Cedente della licenza sia autorizzato, senza vincolo alcuno, altre garanzie, prove dei danni, ad adottare dei rimedi equi in conformità al presente Accordo, oltre a qualsiasi altro rimedio disponibile.

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

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

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

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

© 2008-2011 Take-Two Interactive Software, Inc. Take-Two Interactive Software, Inc., 2K, 2K Games e i rispettivi logo sono marchi commerciali di Take-Two Interactive Software, Inc. The Darkness è © Top Cow Productions, Inc. © The Darkness, i loghi Top Cow Productions e gli aspetti di tutti i personaggi presenti sono marchi commerciali registrati di Top Cow Productions, Inc. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi sono di proprietà dei rispettivi detentori.

## ASSISTENZA

È stato impiegato ogni sforzo affinché i nostri prodotti siano quanto più compatibili possibile con l'hardware a disposizione.

Tuttavia, in caso di problemi con uno dei nostri prodotti, potete contattare il personale della nostra assistenza tecnica inviando una mail a [assistenza@2k.com](mailto:assistenza@2k.com), descrivendo il più chiaramente possibile la vostra piattaforma di gioco e le circostanze del problema, compresi eventuali messaggi d'errore. È inoltre possibile visitare [www.2kgamesinternational.com/it/assistenza](http://www.2kgamesinternational.com/it/assistenza) per ulteriori opzioni di contatto.

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