



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 (incluse 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.

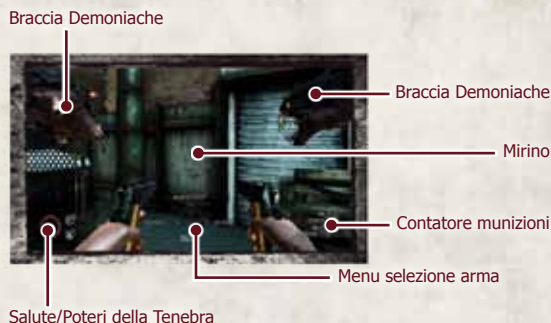
Comandi completi

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 Demoniac	Q
Resuscita alleato	F
Giustizia (dopo aver afferrato con il Braccio Demoniac)	1/2/3/4
Braccio Demoniac 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 impugni 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 Tokeskov
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
Jeana 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

Pubblicato 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 Ismailier

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 Gonzales

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 Klemperer
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

LibLZF Copyright © 2000-2008

Marc Alexander Lehmann

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. Uno di questi versioni 30 giorni dopo la pubblicazione di una versione aggiornata del documento implica l'accettazione dei termini dello stesso.

QUESTO SOFTWARE È CONCESSO IN LICENZA E NON VENDUTO. INSTALLANDO, COPIANDO O USANDO IL SOFTWARE (COSÌ COME DEFINITO SOTTO), SI ACCETTA DI ESSERE VINCOLATI DALLE CONDIZIONI E DAI TERMINI DELLA GARANZIA LIMITATA DEL SOFTWARE E DELL'ACCORDO DI LICENZA (ACCORDO) E DALLE CONDIZIONI INDICATE NEL PRESENTE DOCUMENTO. IL "SOFTWARE" COMPRENDE TUTTI I FILE, 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. APRENDO, INSTALLANDO E/O USANDO IL SOFTWARE O QUALSIASI SUOI MATERIALI, IL SOFTWARE, ACCETTO I TERMINI DEL PRESENTE ACCORDO CON TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. ("CEDENTE DELLA LICENZA"), SE NON SI ACCETTANO I TERMINI DEL PRESENTE ACCORDO, NON SI OTTERRÀ IL PERMESSO DI INSTALLARE, COPIARE O USARE IL SOFTWARE.

I. LICENZA

LICENZA. Conformemente al presente Accordo e ai relativi termini e condizioni, il Cedente della licenza vi garantisce, con il presente, il diritto e la licenza non esclusiva, non trasferibile e non esclusiva di una copia del Software per uso personale e non commerciale su un solo computer (o piattaforma, se non diversamente specificato). I diritti che avete 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 licenziatari.

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

CONDIZIONI DELLA LICENZA

Con il presente confermate i vostri accordi a non: a) utilizzare il Software per scopi commerciali; b) divulgare, noleggiare, offrire in licenza, vendere, affittare o comunque trasferire o cedere il presente Software, senza previa autorizzazione esplicita scritta da parte del Cedente della licenza o come stabilito in questo Accordo; c) effettuare una copia del Software o di qualsiasi parte dello stesso (salvo per quanto stabilito nel presente Accordo); d) rendere disponibile una copia del Software su una rete per l'utilizzo o il download da parte di più utenti; e) se non diversamente specificato dal Software 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 meno che il funzionamento di tali copie non sia espressamente permesso); g) creare un centro di giochi per computer o qualsiasi altro luogo, a meno che il Cedente della licenza vi offra un accordo di licenza in loco separato che renda il Software disponibile per l'utilizzo commerciale; h) decodificare, decompilare, smontare, preparare opere derivate basate su di esso o comunque modificare il Software, totalmente o parzialmente; i) rimuovere o modificare qualsiasi notifica, marchio o etichetta di proprietà riportata sul o nel Software; e j) trasportare, esportare o riesportare (direttamente o indirettamente) in qualsiasi Paese in cui vi sia il divieto di ricezione di tale Software, così come stabilito da qualsivoglia legislazione o relativa normativa USA sulle esportazioni; o comunque violare le legislazioni e le normative che potrebbero essere emendate di volta in volta.

ACCESSO A FUNZIONI E/O SERVIZI SPECIALI. COMPRESSE LE COPIE DIGITALI. Il download di software, il riscatto di un codice seriale unico, la registrazione del Software, l'iscrizione a servizi di terzi e/o a servizi del Cedente della licenza (insieme all'accettazione delle relative condizioni e politiche) possono tutti essere richiesti per accedere alle copie digitali del Software o a certi contenuti, servizi e/o funzioni sbloccabili, scaricabili, online o altrimenti speciali (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 si applicano su qualsiasi altra condizione posta dal presente Accordo. TRASFERIMENTO DI COPIE PRE-REGISTRATE. È possibile trasferire ad altri e in maniera definitiva l'intera copia fisica del Software pre-registrato e la documentazione allegata purché non venga trattenuta per sé alcuna copia del Software (comprese quelle di backup o archiviazione) e della documentazione allegata, in tutto o in parte, e il cessionario 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 a tentare di impedire a chiunque di superare i diritti e la licenza limitati concessi in questo Accordo. Se il Software permette l'accesso alle Funzionalità 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. 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'autorevole o video di partite giocate. In cambio per l'utilizzo del Software e, nel caso in cui i contributi relativi attraverso l'utilizzo del Software possano avere con qualsiasi intenzione riguardante i diritti, con il presente garantiamo al Cedente i diritti e licenze esclusivi, perpetui, irrevocabili, totalmente trasferibili, sub-patentabili e internazionali di utilizzare tali contributi in qualsiasi modo e per qualsiasi scopo in collegamento al Software e ai relativi beni e servizi, tra cui i diritti di riproduzione, creazione, adattare, modificare, trasformare, mostrare, trasmettere, distribuire, vendere, licenziare o comunque con qualsiasi mezzo ora conosciuto o sconosciuto senza ulteriore avviso o consenso 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 contributi in collegamento con il 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 collegamento a Internet e (b) un computer o un altro dispositivo 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, alcuna 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 al Cedente e compagnie affiliate verso una nazione al di fuori della Comunità Europea e dello Spazio Economico Europeo. Qualora vi colleghiate 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 prodotti dell'hardware o dagli host delle piattaforme di gioco e potrà automaticamente acquisire determinate informazioni dei vostro computer o unità di gioco. Tali informazioni potranno includere, senza essere a queste limitati, gli ID degli utenti (ad es. gamertag e nomi a video), i punteggi ottenuti nei giochi, gli obiettivi, le performance di gioco, le ubicazioni visitate, le buddy list, l'indirizzo MAC dell'hardware, l'indirizzo del protocollo di Internet e il vostro utilizzo delle varie funzioni di gioco. Tutte le informazioni acquisite dal Cedente della licenza saranno considerate informazioni riservate che non divulgano la vostra identità né costituiscono informazioni personali. Tuttavia, qualora inseriate dei dati personali (ad es. il vostro nome, reale) nell'ID utente, tali dati personali saranno automaticamente trasferiti al Cedente della licenza e utilizzati come descritto in questo Accordo.

Le informazioni acquisite dal Cedente della licenza potranno essere immesse su siti Web ad accesso pubblico, condivise con i produttori di hardware, condivise con gli host delle piattaforme, condivise con partner commerciali del Cedente della licenza o utilizzate dal Cedente della licenza per qualsiasi altro scopo legalmente ammesso. Utilizzando questo Software acconsentite all'uso dei vostri dati da parte del Cedente, per la prestazione di questo Software su vostro specifico computer o unità di gioco, 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 errore; 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 che escluda o limitare la garanzia sopra menzionata. L'esclusione o la limitazione di garanzie implicite o la limitazione dei diritti legali vigenti del consumatore, alcune o tutte le suddette eccezioni o limitazioni potrebbero non essere applicabili.

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

dal Cedente della licenza. Qualora il Software non sia più disponibile, il Cedente della licenza deterrà il diritto di sostituirlo con un Software simile, di pari valore o di valore superiore. La presente garanzia è limitata al supporto di memorizzazione e al Software, così come originariamente fornito dal Cedente della licenza e non è applicabile in caso di normale usura. La presente garanzia non sarà applicabile e sarà considerata nulla qualora il difetto si verificasse a causa di abuso, utilizzo inadeguato o negligenza. Qualora garanzia implicita stabilità legale 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 spedire solo il Software originale, all'indirizzo del Cedente della licenza, di seguito specificato, e di includere: il proprio nome e l'indirizzo postale, una fotocopia della ricevuta d'acquisto con apposizione della data, una breve nota in cui si descriva il difetto e il sistema su cui si utilizza il Software.

IN NESSUN CASO, IL CEDENTE DELLA LICENZA SARÀ RITENUTO RESPONSABILE DI DANNI PARTICOLARI, INCIDENTALI O CONSEGUENZIALI DALL'USO DEL POSSESSO. ALL'UTILIZZO O AL Malfunzionamento DEL SOFTWARE, INCLUSO MA NON LIMITATA A DANNI ALLE APPARECCHIATURE, PERDITA DEI VALORI DI AVVIAMENTO, GUASTI O Malfunzionamenti DEL COMPUTER E, FINO A UN LIVELLO LEGALMENTE AMMESSO, INFORTUNI PERSONALI, DANNI ALLA PROPRIETÀ, PERDITA DI PROFITTI O PUNIZIONI ESEMPLARI DA CAUSE DI AZIONI DERIVANTI DA O RELATIVE A QUESTO ACCORDO O AL SOFTWARE, SENZA ESSE DOVUTE A ALCUNI TITOLI (INCLUSA LA NEGLIGENZA), CONTRATTI, PRECISA RESPONSABILITÀ GIURIDICA O ALTRO. ANCHE QUALORA IL CEDENTE DELLA LICENZA SIA STATO INFORMATO DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI, IN NESSUN CASO LA RESPONSABILITÀ DEL CEDENTE PER TALI DANNI (PAGATO OVE RICHIESTO DALLE LEGGI VIGENTI) SUPERERÀ IL PREZZO EFFETTIVAMENTE PAGATO A FRONTE DELL'UTILIZZO DEL SOFTWARE.

IN ALCUNI STATI/PAESI NON È CONSENTITO ALCUN LIMITE SULLA DURATA DELLA GARANZIA IMPLICITA E/O SULL'ESCLUSIONE O SULLA LIMITAZIONE DI DANNI INCIDENTALI O CONSEGUENZIALI IN TAL CASO, LE 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 CONTRARIA LE LEGGI FEDERALI, STATALI O MUNICIPALI, CHE NON POSSANO ESSERE PREVENUTE. LA PRESENTE GARANZIA VI ASSEGNA DETERMINATI DIRITTI LEGALI. OLTRE AD ALTRI DIRITTI CHE POTRESTE DETENERE E CHE POTREBBERO VARIARE DA GIURISDIZIONE A GIURISDIZIONE.

CESSAZIONE. Il presente Accordo sarà efficace fino a quando non vi verrà posto termine dall'utente o dal Cedente della licenza, oppure decadrà automaticamente nel caso vengano violate le regole e condizioni. Con la cessazione, si ha l'obbligo di distruggere o restituire la copia fisica del Software al Cedente della licenza, oltre che di distruggere permanentemente tutte le copie del Software e dei materiali e della documentazione allegata in possesso dell'utente o sotto il suo controllo (per esempio, quelle presenti sui server client o sui computer su cui 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)(i) delle clausole in Diritti nei dati tecnici e nel 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 commerciale 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 EQL. Con il presente, confermate di essere a conoscenza che, qualora i termini del presente Accordo non fossero sufficientemente applicati, il Cedente della licenza subirebbe danni irreparabili e quindi confermate con questo 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 le Parti e sostituisce qualsiasi accordo e dichiarazione precedente tra di loro. Potrà essere emendato solamente in forma scritta, di comune accordo tra le Parti. Qualora qualsivoglia clausola del presente Accordo sia considerata non applicabile, per qualsiasi motivo, tale clausola sarà emendata solamente fino al limite necessario a renderla applicabile e le restanti clausole del presente Accordo non ne saranno influenzate.

LEGGE IN VIGORE. Il presente accordo sarà interpretato (senza tenere conto di conflitti o scelta di parti legittimate) 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, 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 disputa 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 The Darkness 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, potrete contattare il personale della nostra assistenza tecnica inviando una mail a 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 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.