



**BIO SHOCK**  
INFINITE

# INHALTSVERZEICHNIS

Willkommen in Columbia! .....	1
Steam.....	1
Spielsteuerung .....	1
Bevor es losgeht .....	2
Schwierigkeitsgrade .....	2
Spielanzeige .....	2
Sky-Lines und der Sky-Hook .....	3
Elizabeth .....	5
Waffen .....	6
Kräfte .....	9
Gegner .....	11
Ausrüstung und Verkaufsautomaten .....	14
Voxophone und Kinetoskope .....	15
Credits .....	16
Beschränkte Gewährleistung .....	23

DEWITT,  
BRINGEN SIE  
UNS DIE  
KLEINE UND  
TILGEN SIE  
DIE SCHULD!  
DAS IST IHRE  
LETZTE  
CHANCE!

## WILLKOMMEN IN COLUMBIA!

*“Was ist Columbia anderes als eine zweite Arche für einen zweiten Anlauf?”*

– Z.H. COMSTOCK, Der Große Prophet

Wir schreiben das Jahr 1912. Du spielst als Booker DeWitt, ehemals Detektiv bei der legendären Detektei Pinkerton. Hoch verschuldet musst du einen letzten Job annehmen: Du musst dich in das verschollene Columbia begeben, um eine junge Frau zu finden und nach New York in Sicherheit zu bringen.

## STEAM

*BioShock Infinite* wird über Steam vertrieben, eine Online-Spiele- und Vertriebsplattform. Steam bietet automatische Updates und leichten Zugang zu herunterladbaren Inhalten. Steam wird benötigt, um *BioShock Infinite* zu spielen, und eine Internetverbindung ist nur zum Erststart des Spiels erforderlich. Genauere Informationen findest du unter <http://store.steampowered.com/>.

## SPIELSTEUERUNG

### PC-TASTATURBELEGUNG:

AKTION	STEUERUNG
Umschauen	Maus
Vorwärts bewegen	W
Rückwärts bewegen	S
Nach links bewegen	A
Nach rechts bewegen	D
Waffe abfeuern	LMT
Waffe wechseln	E
Waffe nachladen	R
Kimme und Korn umschalten	MMT
Kraft abfeuern	RMT
Kraft ändern/Halten für Kraft-Radialmenü	Q
Benutzen	F
Springen/Sky-Line greifen	Leertaste
Ducken/Sky-Line umkehren	Strg links, C
Sprint ein-/ausschalten	Linke Umschalttaste
Nahkampf/Halten für Exekution	V
Nav-Hilfe	N
Pausenmenü	Escape
Spielmenü	O
Voxophon abspielen	J

**HINWEIS:** Andere Steuerungskonfigurationen sind über das Optionsmenü verfügbar.

### SKY-LINE-STEUERUNG:

AKTION	STEUERUNG
Schub	W, S
Anvisieren	MMT
Umkehren	Strg links
Angriff	Leertaste
Verlassen	Leertaste

### KRAFT-TASTENKÜRZEL:

AKTION	STEUERUNG
Beherrschung wählen	1
Teufelskuss wählen	2
Killerkrähen wählen	3
Shock Jockey wählen	4
Bockender Bronco wählen	5
Ladung wählen	6
Sog wählen	7
Zurück an Absender wählen	8





## BEVOR ES LOSGEHT

**SPIEL STARTEN** – Mit diesem Menüpunkt kannst du ein neues Spiel starten, an einem zuvor gespeicherten Kontrollpunkt fortfahren oder ein Kapitel laden.

**OPTIONEN** – Hier kannst du dein Spielerlebnis ganz an deinen Spielstil anpassen. Sieh dir die Optionen auf jeden Fall einmal an, denn es gibt zahlreiche Möglichkeiten, das ideale Spielerlebnis zu gestalten.

**INHALTE ZUM HERUNTERLADEN** – Stöbere nach neuen Inhalten zum Herunterladen, um sie zu erwerben, herunterzuladen und zu spielen.

**CREDITS** – Hier erfährst du, wer hinter *BioShock Infinite* steckt.

## SCHWIERIGKEITSGRADE

*BioShock Infinite* bietet vier verschiedene Schwierigkeitsgrade. Obwohl du den Schwierigkeitsgrad jederzeit im Optionsmenü anpassen kannst, solltest du bedenken, dass sich das Ändern mitten im Spiel auf die Erfolge auswirken kann.

**LEICHT** – Wenn du im Umgang mit Ego-Shootern noch nicht sehr erfahren bist, dann solltest du zunächst hiermit anfangen.

**NORMAL** – Wenn du bereits Erfahrungen im Umgang mit Ego-Shootern hast und die Grundlagen kennst, dann ist dies der beste Modus für dich.

**SCHWER** – Sofern du schon lange Ego-Shooter spielst und ausreichende Erfahrung besitzt, um eine ordentliche Herausforderung zu schätzen zu wissen, dann ist dieser Modus genau das Richtige für dich.

**1999-MODUS** – Nur für die Härtesten der Herten! Im 1999-Modus werden deine Fähigkeiten an ihre absoluten Grenzen getrieben. (Dieser Modus wird freigeschaltet, wenn das Spiel vollständig abgeschlossen oder ein Geheimcode eingegeben wurde.)

## SPIELANZEIGE

**1. GESUNDHEITS-/SCHILDANZEIGE** – Der rote Balken zeigt deine aktuelle Gesundheit. Der gelbe Balken zeigt deine aktuelle Schildstärke. (Hinweis: Dein Schild beginnt sich zu regenerieren, wenn du ein paar Sekunden lang keinen Schaden erlitten hast. Deine Gesundheit kann mit Medizin-Kits, Snacks und Alkohol aufgefrischt werden.)

**2. GEWÄHLTE KRAFT** – Das Symbol im Vordergrund zeigt deine aktuell gewählte Kraft, während das Symbol im Hintergrund die Kraft zeigt, zu der schnell gewechselt werden kann. (Wie du eine deiner verfügbaren Kräfte wählst, findest du im Abschnitt über das Kraft-Radialmenü.)

**3. SALZANZEIGE** – Der blaue Balken zeigt an, wie viele Salze du besitzt, mit denen du deine Kräfte einsetzen kannst. Jeder Abschnitt des Balkens erlaubt dir, eine Kraft einmal einzusetzen.

**4. GEWÄHLTE WAFFE** – Das Symbol im Vordergrund zeigt deine aktuell gewählte Waffe, während das Symbol im Hintergrund die Waffe zeigt, zu der schnell gewechselt werden kann.



**5. MUNITIONSANZEIGE** – Die linke Zahl gibt an, wie viele Schuss du noch abfeuern kannst, bis du deine Waffe nachladen musst. Die rechte Zahl gibt an, wie viele Schuss du noch in Reserve hast.

**6. FADENKREUZ** – Anhand des Fadenkreuzes kannst du sehen, wohin du mit deiner Waffe oder Kraft zielst.

**7. SCHADENSANZEIGE** – Dieser Balken zeigt die aktuelle Gesundheit deines Gegners.

## AKTUELLES ZIEL

Du hast vergessen, was als Nächstes zu tun ist? Für eine kurze Erinnerung drücke einfach **N**.

Wenn du dich in Columbia verlaufen hast, kannst du die Navigationshilfe einschalten (**N**). Dadurch wird ein Pfad zu deinem aktuellen Ziel eingeblendet.

## SKY-LINES

Die Sky-Lines, eine Art Schwebebahn, dienten ursprünglich dazu, Güter in Columbia zu transportieren, aber die Jugend fand heraus, wie man sie als – allerdings recht gefährliches – Verkehrsmittel nutzen kann. Als sich der Kampf zwischen den Lagern in Columbia zuspitzt, werden die Sky-Lines nicht mehr nur zum Transport, sondern auch zu taktischen Zwecken im Kampf eingesetzt.

Du kannst entlang des verschlungenen Systems von Sky-Lines manövrieren, um deine Gegner auszutricksen. Auf einer Sky-Line bist du schwerer zu treffen und du kannst verschiedene Orte besser erreichen.

Während du mit einer Sky-Line unterwegs bist, können deine Gegner dich schwerer anvisieren, aber deine Fähigkeit, Gegner über Kimme und Korn ins Ziel zu nehmen (mittlere Maustaste), wird deutlich verbessert.



## SKY-HOOK



### STEUERUNG

**Greifen** – Um dich vom Boden aus an eine Sky-Line zu hängen, stelle dich nah genug an sie heran und visiere sie mit der Zielhilfe an, damit die **Leertaste**-Eingabeaufforderung erscheint, und drücke dann die **Leertaste**.

**Schub** – Drücke **W** bzw. **S**, um zu beschleunigen bzw. abzubremesen.

**Umkehren** – Drücke **Strg links** oder **C**, um deine Bewegungsrichtung umzukehren.

**Sky-Line-Transfer** – Um von einer Sky-Line zu einer anderen zu wechseln, visiere sie mit dem Fadenkreuz an, wenn du nah genug bist, damit die **Leertaste**-Eingabeaufforderung erscheint, und drücke dann die **Leertaste**.

**Verlassen auf den Boden** – Um eine Sky-Line zu verlassen, visiere den Boden mit der Zielhilfe an, wenn du nah genug bist, damit die **Leertaste**-Eingabeaufforderung erscheint, und drücke dann die **Leertaste**.

### SPEZIALANGRIFFE

Booker kann den Sky-Hook nicht nur für die Sky-Lines verwenden, sondern auch für die folgenden Spezialangriffe:

**Sky-Hook-Nahkampf** – Drücke **V**, während du am Boden bist.

**Sky-Hook-Exekution** – Während du dich am Boden befindest, halte **V** gedrückt, wenn die Gesundheit eines Gegners niedrig genug ist (angezeigt durch einen Totenkopf ☠ über dem Kopf).

**Sky-Line-Angriff** – Drücke die **Leertaste**, während du an der Sky-Line hängst, um direkt auf den anvisierten Gegner zu springen.

**Sky-Line-Angriff (2)** – Drücke die **Leertaste**, während du an der Sky-Line hängst, um den anvisierten Gegner von seiner Sky-Line zu stoßen.

## ELIZABETH

Elizabeth wurde seit ihrer Kindheit auf Columbias Monument Island gefangen gehalten. Die Menschen in Columbia nennen sie auch „Das Wunderkind“ und „Das Lamm“. Sie ist eines der größten Rätsel der Stadt.

### GEGENSTÄNDE FINDEN

Während ihr zusammen unterwegs seid, hält Elizabeth Ausschau nach Gegenständen, die du auf deiner Mission gebrauchen kannst. Es gibt vier verschiedene Arten von Gegenständen, die sie für dich finden kann: Geld, Salze, Munition und Medizin-Kits. Wenn sie etwas gefunden hat, das du gebrauchen kannst, bietet sie dir an, es dir zuzuwerfen. Drücke einfach **F**, um den jeweiligen Gegenstand zu fangen, wenn du dazu aufgefordert wirst.

### SCHLÖSSER KNACKEN



Es gibt in Columbia viele interessante Dinge hinter verschlossenen Türen, die nur darauf warten, von dir entdeckt zu werden. Wenn du genügend Lockpicks besitzt, kannst du Elizabeth darum bitten, sie für dich zu öffnen. Ziele dazu einfach auf das betreffende Schloss und stelle dich nah genug heran, damit das **F** erscheint, und drücke dann **F**.

### HINWEIS

- Lockpicks findest du überall in Columbia verstreut und in einigen Dollar Bill-Verkaufsautomaten.
- Um die verschiedenen Schlösser zu öffnen, werden unterschiedlich viele Lockpicks benötigt.



## RISSE ÖFFNEN



Risse sind zwischendimensionale Spalten in Raum und Zeit. Elizabeth hat nicht nur die Fähigkeit, solche Risse zu öffnen, sondern sie kann durch sie auch Gegenstände beschaffen, um dir bei deiner Mission zu helfen.

### ES GIBT IM SPIEL DREI HAUPTARTEN VON RISSEN:

**RESSOURCE** – Ressourcen-Risse bringen Objekte zutage, die bei Bedarf zusätzliche Ausrüstung bereitstellen. Dabei kann es sich um alles Mögliche handeln, wie beispielsweise ein Fass voller Präzisionsgewehre, eine Kiste mit Medizin-Kits oder ein Verkaufsautomat.

**STRUKTURELL** – Strukturelle Risse lassen Objekte auftauchen, die das Erscheinungsbild eines Ortes verändern. Es könnte ein Frachthaken sein, mit dem du auf eine höhere Ebene entkommen kannst, oder eine Mauer, die dir im Kampf Deckung bietet.

**OFFENSIV** – Offensive Risse bringen Objekte zutage, die für dich in den Kampf eingreifen. Dabei kann es sich um Dinge handeln wie ein Automatik-Geschütz oder einen Tesla-Transformator, der deinen Gegnern Stromschläge verpasst.

Jeder Riss hat einen bestimmten Vorteil, aber es kann immer nur ein Riss geöffnet sein. Wenn du Elizabeth bitten möchtest, einen Riss entstehen zu lassen, visiere sie einfach mit dem Fadenkreuz an, während du nah genug stehst, damit das **F** erscheint, und halte dann **F** gedrückt.

## WAFFEN

Kämpfe in Columbia sind immer eine Herausforderung und es sind verschiedene Strategien erforderlich, um sie zu überleben. Für den Anfang findest du hier ein paar Tipps zu den Waffen:

Du solltest stets wissen, wann du schnell zuschlagen musst und wann du dir eher Zeit lassen solltest, um deine Ziele mithilfe von Kimme und Korn gezielt auszuschalten.

Um Kimme und Korn zu verwenden und eine größere Zielgenauigkeit zu erreichen, drücke die **mittlere Maustaste**, um langsamer zu werden und deine Waffe anzulegen.

**Du kannst nur zwei Waffen mit dir führen, also solltest du eine gute Wahl treffen. Wähle die besten Waffen für den jeweiligen Kampf.**

Drücke einfach **E**, um zwischen deinen beiden verfügbaren Waffen zu wechseln.

Munition findest du in der Umgebung, in Behältern und bei besiegten Gegnern. Außerdem kannst du sie beim Dollar Bill-Verkaufsautomaten kaufen.

Für jede Waffe sind vier Upgrades verfügbar. Diese Upgrades kannst du beim Minuteman's Armory-Verkaufsautomaten kaufen.

## DAS FOLGENDE WAFFENARSENAL GIBT ES IN COLUMBIA ZU FINDEN:



**BROADSIDER (Pistole)** – Belohnt mit Zielgenauigkeit und unterstützt einen schnellen Finger am Abzug.



**TRIPLE R (Maschinengewehr)** – Feuert unglaublich schnell, bei zunehmender Entfernung lässt die Genauigkeit jedoch nach.



**VOX TRIPLE R (Repetierer)** – Verursacht mehr Schaden als die Gründerversion, ist aber weniger zielgenau und Magazin und Reserve sind kleiner.



**BIRD'S EYE (Präzisionsgewehr)** – Feuert eine einzelne Kugel mit großer Kraft und Genauigkeit.



**CHINA BROOM (Schrotflinte)** – Verursacht pro Schuss einen hohen Schaden, ist aber nur bei kurzen Entfernungen zielgenau.



**VOX CHINA BROOM (Schießeisen)** – Sorgt für einen Brandeffekt, Magazin und Reserve sind jedoch kleiner als bei der Gründerversion.





**BARNSTORMER (Panzerfaust)** – Feuert Raketen ab, die beim Einschlag explodieren.



**HUNTSMAN (Karabiner)** – Bietet mit Kimme und Korn eine außergewöhnliche Zielgenauigkeit.



**VOX HUNTSMAN (Burstgun)** – Im Vergleich zur Gründerversion besitzt diese Waffe ein größeres Magazin, verursacht mehr Schaden, ist aber weniger zielgenau.



**PADDYWHACKER (Revolver)** – Besitzt eine geringe Geschwindigkeit und wenig Munition, dafür aber eine immense Mannstoppwirkung.



**THE PIG (Salvengeschütz)** – Wirft kleine Sprenggeschosse in schneller Folge, verursacht aber nicht so viel Schaden wie die Barnstormer-Panzerfaust.



**THE VOX PIG (Feuerhagel)** – Verursacht mehr Schaden als die Gründerversion, hat aber eine kleinere Reserve.



**PEPPERMILL (Gatling Gun)** – Eine Gatling Gun, die vernichtenden, konzentrierten Beschuss bietet. Es dauert jedoch etwas, sie aufzuziehen, und es fehlen Kimme und Korn.

## KRÄFTE

*„Ein Leben ohne Kräfte ist wie ein Regenbogen ohne Farben!“*

– Fink MFG-Werbung



Kräfte gewähren dir einen Vorteil im Kampf, indem sie dir verschiedene Angriffsfähigkeiten verleihen:

- Kräfte brauchen Salze, die du in der Umgebung, in Behältern und bei besiegten Gegnern findest. Außerdem kannst du sie beim Dollar Bill-Verkaufsautomaten erwerben.
- Jede Kraft kann auf zwei verschiedene Weisen ausgelöst werden, die beide ihre Vorteile haben.
- Tippe die **rechte Maustaste** an, um sie schnell auszulösen.
- Halte die **rechte Maustaste** gedrückt und lasse dann los, um einen mächtigen Zweitangriff auszuführen.
- Kombiniere Kräfte auf Zielen und mit Umweltgefahren wie Wasserpfützen oder Ölflecken.
- Die Kraft „Sog“ ist beispielsweise perfekt geeignet, um Gegner in Fallen oder Umweltgefahren zu ziehen.
- Lass dir einen Moment Zeit, um den Kampfschauplatz zu überblicken, ehe du dich ins Kampfgetümmel stürzt. Vielleicht kannst du Kraft-Fallen legen, bevor deine Gegner dich bemerken.
- Du kannst zwar Waffen abfeuern, solange du an einer Sky-Line oder einem Frachthaken hängst, aber du kannst währenddessen keine Kräfte einsetzen.
- Für jede Kraft sind zwei Upgrades verfügbar.
- Upgrades erhöhen nicht nur deine Werte, sondern sie verändern auch die Wirkung der jeweiligen Kraft.
- Upgrades können beim Veni! Vidi! Vigor!-Verkaufsautomaten erworben werden.
- Drücke einfach **Q**, um zwischen deinen beiden verfügbaren Kräften zu wechseln.
- Jeder Kraft ist auch ein Tastenkürzel für den Schnellzugriff zugewiesen.
- Um eine gekaufte Kraft auszuwählen, halte **Q** gedrückt, um das Kraft-Radialmenü aufzurufen, und wähle dann die gewünschte Kraft aus.



## FOLGENDE KRÄFTE GIBT ES IN COLUMBIA ZU FINDEN:



### BEHERRSCHUNG

**ANTIPPEN:** Verzerzt die Wahrnehmung von Maschinen (und, nach dem Upgrade, auch die Emotionen der Bürger von Columbia), wodurch sie erbarmungslos jeden angreifen, der dich bedroht.

**HALTEN:** Um eine Annäherungsfalle zu bauen.

HINWEIS

- Wenn „Beherrschung“ nachlässt, bringen besessene Menschen sich selbst um, während besessene Maschinen in einen feindseligen Zustand zurückwechseln.
- Wird „Beherrschung“ auf Verkaufsautomaten abgefeuert, geben diese Geld.
- Du kannst „Beherrschung“ immer nur auf einen einzelnen Menschen bzw. eine einzelne Maschine anwenden.



### TEUFELSKUSS

**ANTIPPEN:** Um ein glühend heißes Sprenggeschoss zu werfen.

**HALTEN:** Um eine Annäherungsfalle zu bauen.



### KILLERKRÄHEN

**ANTIPPEN:** Um Gegner mit einem Schwarm aggressiver Vögel zu lähmen und zu schädigen.

**HALTEN:** Um eine Annäherungsfalle zu bauen.



### BOCKENDER BRONCO

**ANTIPPEN:** Um eine Schockwelle zu erzeugen, die Gegner in die Luft wirbelt.

**HALTEN:** Um eine Annäherungsfalle zu bauen.



### SHOCK JOCKEY

**ANTIPPEN:** Um einen elektrischen Blitz zu entladen, der dem Ziel einen Schock versetzt und es lähmt.

**HALTEN:** Um eine elektrische Annäherungsfalle zu bauen.



### SOG

**ANTIPPEN:** Um einen Wasserstrahl zu erzeugen, der Gegner mit Wucht von dir wegdrängt.

**HALTEN:** Um Gegner mit Wassertentakeln über den Kampfschauplatz hinweg und zu dir hin zu ziehen.



### LADUNG

**ANTIPPEN:** Um mit einem effektiven Nahkampfangriff auf deine Gegner zuzustürmen.

**HALTEN:** Um den Schaden des Nahkampfangriffs zu verstärken. (Je länger du drückst, desto heftiger die Wirkung des Angriffs.)



### ZURÜCK AN ABSENDER

**ANTIPPEN:** Um einen speziellen Verteidigungsschild zu erzeugen.

**HALTEN:** Um einen Schild zu erzeugen, der Schaden absorbiert und dann eine Haftmine abfeuert. (Je mehr Schaden kassiert wird, bevor die Haftmine geworfen wird, desto mehr Schaden verursacht sie bei Gegnern.)

## GEGNER

Deine Gegner in Columbia nutzen eine große Bandbreite an Waffen, Kräften und Spezialangriffen, um Booker zu erwischen.

Gegner können gegen bestimmte Offensivangriffe unempfindlich, gegen andere aber besonders empfindlich sein. Experimentiere mit jeder Waffe und jeder Kraft, um herauszufinden, was du am effektivsten gegen welchen Gegner einsetzt.

Manche Gegner sind an bestimmten Stellen ihres Körpers besonders leicht zu verletzen. Du solltest zum Beispiel versuchen, das Getriebe am Rücken des Motorisierten Patrioten, das Herz im Glaskasten des Handyman oder den Tank am Rücken des Fireman zu erwischen.

### AUF DIESE GEGNER WIRST DU TREFFEN:

#### STANDARDGEGNER

Selbst dein durchschnittlicher Gegner in Columbia kann eine harte Nuss sein.

**DIE GRÜNDER** – Bewaffnete Anhänger von Vater Comstock können alles sein – von Zivilisten und Wachen bis hin zu Polizisten und Elite-Fliegereinheiten mit unterschiedlichsten Waffen (von Schlagstöcken bis hin zu Präzisionsgewehren).





**VOX POPULI** – Columbias Rebellen können leicht an ihrer roten Gesichtsbemalung und Kleidung erkannt werden. Sie sind nicht nur mit dem Standardsortiment der verfügbaren Waffen ausgestattet, sie nutzen auch wilde Varianten von Triple R-Maschinengewehr, China Broom-Schrotflinte und Huntsman-Karabiner.

## HEAVY HITTER

Wenn einer dieser starken Gegner sich in den Kampf stürzt, musst du damit rechnen, dass der Kampf viel schwieriger wird.

**DIE BESTIE** – Dieser stark gepanzerte Gegner ist mit dem gefährlichen Salvengeschütz ausgestattet, das als "The Pig" bekannt ist und aus der Distanz Sprenggeschosse wirft. Die Vox-Variante der Bestie unterscheidet sich optisch und ist mit einem Vox-Pig (alias Feuerhagel) ausgestattet.

**DER HANDYMAN** – Der Handyman war früher mal ein Mensch, sein Körper wurde aber von Krebs zerfressen. In Columbia wurde sein krankes Fleisch zerschnitten und gereinigt, Teile von ihm wurden durch mechanische Verbesserungen ersetzt. Der Handyman ist stärker, besser, schneller ... er ist pure columbianische Genialität.

### DER HANDYMAN BESITZT VIELE FÄHIGKEITEN UND KANN:

- In einem winzigen Augenblick auf unglaubliche Geschwindigkeiten beschleunigen.
- An den Seiten von Gebäuden hochspringen.
- Vom Glück verlassene Bürger (lebendig oder tot) aufnehmen und werfen.
- Kugelblitze werfen, die den Spieler von einem Frachthaken holen können.
- Die Sky-Line unter Strom setzen, damit der Spieler gezwungen ist, sie zu verlassen.
- Den Unvorsichtigen in kleine Fleischstückchen zermalmen.
- Es gibt auch andere Variationen des Handyman, doch diese unterscheiden sich nur im Aussehen.

### MOTORISIERTER PATRIOT – Der

Motorisierte Patriot ist ein starker Automat, der sich nur langsam fortbewegt und die furchterregende Peppermill-Gatling-Gun verwendet. Wenn er nicht als erbarmungsloses Instrument des Todes agiert, unterhält er Passanten mit aufgezeichneten columbianischen Versen. Es existieren mehrere Varianten des Motorisierten Patrioten, die sich aber nur im Aussehen unterscheiden.



**ZELOT DER LADY** – Diese Elitewachen sind geschundene, ehemalige Anhänger der heiligen Lady Comstock und tragen auf ihren Rücken einen Sarg – als Buße dafür, dass sie ihren Tod nicht verhindern konnten. Sie nutzen nicht nur die Kraft "Killerkrähen" für den Angriff, sie können sich selbst ebenfalls in einen Schwarm Vögel verwandeln, um Verletzungen bei Bewegungen zu vermeiden. Andere Varianten des Zeloten der Lady existieren in Columbia, unterscheiden sich jedoch nur im Aussehen.

**FIREMAN** – Der Fireman ist in einem Stahlanzug gefangen, der ihn als Strafe für seine Schandtaten verbrennt. Er greift den Spieler mit dem Teufelskuss an. Wenn der Fireman fast tot ist, läuft er auf den Spieler zu und explodiert. Es gibt Gründer- und Vox-Varianten des Fireman, sie unterscheiden sich jedoch nur im Aussehen.

**KNECHTE DER STILLE** – Die Knechte der Stille sind seit ihrer Jugend hinter Eisenmasken verborgen und blind. Jedoch reagieren sie extrem sensibel auf Geräusche und kreischen laut um Hilfe, wenn sie gestört werden.

## EINFACHE SICHERHEITSAUTOMATEN

Obwohl diese Sicherheitsautomaten nicht so schlimm sind wie der Motorisierte Patriot, können sie einen harten Kampf trotzdem zu einer noch größeren Herausforderung machen.

**WAFFEN-AUTOMAT** – Dieses stationäre Sicherheitsgeschütz ist mit dem Triple R-Maschinengewehr ausgestattet.

**RAKETEN-AUTOMAT** – Dieses stationäre Sicherheitsgeschütz ist mit der Barnstormer-Panzerfaust ausgestattet



**MOSKITO** – Dieses fliegende Sicherheitsgeschütz wird von Ballon und Propeller in der Luft gehalten und ist mit dem Triple R-Maschinengewehr ausgestattet.





## AUSRÜSTUNG

Ausrüstung ist ein wichtiger Bestandteil der Anpassung und Verbesserung deines Charakters in *BioShock Infinite*. Dabei handelt es sich um spezielle Kleidung, die deine Fähigkeiten weiter verbessert oder dir neue Fähigkeiten verleiht.

- Ausrüstung findest du in Geschenkboxen in ganz Columbia, entweder an wichtigen Orten oder als Belohnung nachdem du einen mächtigen Gegner besiegt hast.
- Es gibt vier verschiedene Arten von Ausrüstung: Hüte, Hemden, Hosen und Stiefel. Du kannst nur ein Ausrüstungsstück jeder Art tragen.
- Wenn du ein Ausrüstungsstück findest, kannst du es entweder in dein Inventar aufnehmen, es mit dem entsprechenden bereits getragenen Stück vergleichen oder damit das bisherige Stück ersetzen.
- Um verschiedene Ausrüstungsstücke anzusehen und anzulegen, drücke **O** und öffne das Ausrüstungsmenü.



## VERKAUFSAUTOMATEN

Es gibt drei verschiedene Arten von Verkaufsautomaten, bei denen du die für deine Mission notwendigen Upgrades und Ressourcen kaufen kannst.

**Dollar Bill** – Bietet grundlegende Ausrüstung wie Munition, Verbandskästen und Salz-Ampullen an.

**Veni! Vidi! Vigor!** – Bietet Upgrades an, durch die deine Kräfte mächtiger werden.

**Minuteman's Armory** – Bietet Upgrades an, durch die deine Waffen noch durchschlagskräftiger werden.

Um Gegenstände zu kaufen, benötigst du Silver Eagles, die Währung Columbias. Du findest sie bei besiegten Gegnern, in Behältern und in der ganzen Stadt verstreut.

Drücke **F**, um Behälter und besiegte Gegner zu durchsuchen oder Münzen bzw. Geldbörsen an dich zu nehmen.



## VOXOPHONE

An verschiedenen Orten in Columbia findest du persönliche Diktiergeräte, auch Voxophone genannt. Diese gesprochenen Tagebücher geben dir einen Einblick in die Ereignisse aus Columbias Vergangenheit und helfen dir dabei, die vielen Geheimnisse der Stadt zu ergünden.

Voxophone können beim Aufheben oder zu einem späteren Zeitpunkt per **J** oder im Zielenü **O** abgespielt werden.



## KINETOSKOPE

Diese Geräte, die Musikautomaten ähneln, bieten Kurzfilme über Aspekte des täglichen columbianischen Lebens, die neuesten Schlagzeilen, große Momente der Stadtgeschichte und vieles mehr. Sieh sie dir an und lerne davon.





## IRRATIONAL GAMES

**Ken Levine** Lead Writer and Creative Director  
**Rod Fergusson** Executive Vice President of Development  
**Leonie Manshanden** Vice President of Studio Relations  
**Adrian Murphy** Project Senior Producer

### ART TEAM

**Scott Sinclair** Art Director  
**Shawn Robertson** Animation Director

### ANIMATION

**Grant Chang** Lead Animator  
**Matt Boehm** Animator  
**Jim Christopher** Animator  
**Jon Mangagil** Animator  
**Pete Paquette** Animator  
**Shamil Rasizade** Animator

### TECH ANIMATION

**Jeremy Carson** Lead Technical Animator  
**Ian Davis** Rigger/Technical Animator  
**Gwen Frey** Senior Technical Animator

### ASSET MODELING

**Calen Brait** Lead Modeler  
**Chad King** Senior Artist  
**Paul Presley** Artist  
**Laura Zimmermann** Artist

### CONCEPT ART

**Jorge Lacera** Lead Concept Artist  
**Mauricio Tejerina** Concept Artist  
**Robb Waters** Concept Artist

### CHARACTER ART

**Gavin Goulden** Lead Character Artist  
**Adam Bolton** Character Artist

### EFFECTS AND NARRATIVE SCRIPTING

**Stephen Alexander** Lead Effects Artist  
**Jeremy Griffith** Effects Artist  
**Kyle Williams** Narrative Scene Artist

### ENVIRONMENT ART

**Jamie McNulty** Lead Environment Artist  
**Steve Allen** Principal Level Builder  
**Charles Bradbury** Level Builder  
**Frank DaPonte** Level Builder  
**Scott Duquette** Senior Environment Artist  
**John Fuhrer** Associate Level Builder  
**Dan Keating** Level Builder  
**Murray Kraft** Level Builder  
**Chad LaClair** Level Builder  
**Brian McNett** Level Builder  
**Mike Snight** Senior Level Builder

### TECH ART

**Spencer Luebbert** Technical Artist

## DESIGN TEAM

### LEVEL DESIGN

**Forrest Dowling** Lead Level Designer  
**Andres Elias Gonzalez Tahhan** Lead Combat Designer  
**Elisabeth Beinke** Level Designer  
**Shawn Elliott** Level Designer  
**Paul Green** Senior Level Designer  
**Patrick Haslow** Level Designer  
**Amanda Jeffrey** Level Designer  
**Steve Lee** Level Designer  
**Albert Meranda** Senior Level Designer  
**Jason Mojca** Level Designer  
**Seth Rosen** Associate Level Designer  
**Francois Roughol** Senior Level Designer  
**James Selen** Level Designer

### SYSTEMS DESIGN

**Adrian Balanon** Lead Systems Designer  
**Adnan Chatriwala** Associate Systems Designer  
**Alexx Kay** Associate Systems Designer  
**Sean Madigan** Senior Systems Designer  
**Steve McNally** Senior Systems Designer  
**Justin Sonnekalb** Systems Designer

### WRITING

**Jordan Thomas** Senior Writer  
**Kristina Drzac** Narrative and Voiceover Coordinator  
**Drew Holmes** Writer  
**Joe Fielder** Writer  
**Andrew Mitchell** Assistant Script Coordinator

### PRODUCTION TEAM

**Elena Siegman** Senior Producer-Marketing  
**Mike Syrnnyk** Producer  
**James Edwards** Associate Producer  
**Ashley Hoey** Assistant Producer  
**Sophie Mackey** Assistant Producer  
**Don Roy** Senior Associate Producer  
**Sarah Rosa** Associate Producer  
**Nicole Sandoval** Associate Producer  
**Mike Soden** Assistant Producer

### PROGRAMMING TEAM

**Christopher Kline** Technical Director

### GAMEPLAY PROGRAMMING

**John Abercrombie** Lead Gameplay Programmer  
**Tim Austin** Gameplay Programmer  
**Matt Helbig** Gameplay Programmer  
**Erik Irland** Senior Gameplay Programmer  
**Dan Kaplan** Gameplay Programmer  
**Shane Mathews** Gameplay Programmer  
**Iskander Umarov** AI Programmer  
**Nick Raines** AI Programmer  
**Arun Rao** AI Programmer  
**Dan Scholten** Gameplay Programmer  
**Dustin Vertrees** Animation Programmer

## TECHNICAL PROGRAMMING

**Steve Ellmore** Lead Technical Engineer  
**Dan Amato** Technical Programmer  
**Steve Anichini** Principal Graphics Programmer  
**Jamie Culpon** Technical Programmer  
**Michael Kraack** Technical Programmer  
**Jeremy Lerner** Technical Programmer  
**Doug Marien** Principal Backend Programmer  
**Kristofel Munson** Senior Technical Programmer  
**Ian Pilipski** Senior Technical Programmer

### SOUND TEAM

**Scott Haraldsen** Audio Lead  
**Pat Balthrop** Audio Director  
**Jim Bonney** Music Director  
**Dan Costello** VO Scripter  
**Chris Duffey** VO Scripter  
**Jonathan Grover** Associate Technical Sound Designer  
**Dan Johnson** VO Scripter  
**Katie Lafaw** VO Scripter  
**Jonathan Rubinger** VO and Localization Assistant  
**Jeff Seamster** Senior Sound Designer

### USER INTERFACE TEAM

**Kate Baxter** UI Programmer  
**Joshua M. Davis** User Experience Designer  
**David Fox** UI Programmer  
**Michael Swiderek** UI Artist

### QUALITY ASSURANCE

**Robert Tzong** QA Manager  
**Amanda Cosmos** QA Lead  
**Todd Raffray** QA Lead  
**Tara Voelker** QA Lead  
**Christopher Alberto** Senior QA Tester  
**Jim Beals** Senior QA Tester  
**Bill Fryer** Senior QA Tester

### QA TESTERS

**Tim Ahern**  
**Kyle Allison**  
**Jeremy Almeida**  
**Dan Beaulieu**  
**Elizabeth Bergeron**  
**Josh Bjornson**  
**Tyler Caraway**  
**Adam Cohen**  
**Raymond Corsetti**  
**Edmund Dubois**  
**Charles Dworetz**  
**Jonny Fawcett**  
**Chris Fidalgo**  
**Gage Hackford**  
**Andrew Howard**  
**Amy Keating**  
**Patrick Knight**  
**Cassandra Lease**  
**Joshua Luther**  
**Austin Maestre**  
**Mike McCullough**  
**Yu Heng Mo**  
**Chris Moore**

**Shelly Njoo**  
**Glenn A. Palmer**  
**Lorry Rocha**  
**Alex Skokel**  
**Alex Teebagay**  
**Jason Tocci**  
**Nicholas Troy**  
**Greg Vargas**  
**Matt Wetzel**  
**Husam Al-Ziab**

### MARKETING

**Eric Barker** Interactive Marketing Manager  
**Zoe Brookes** Graphic Designer  
**Bill Gardner** User Experience Specialist  
**Ratana Huot** Online Game Evangelist  
**Jesse Kearns** Associate Brand Manager  
**Dylan Schmidt** Marketing Intern  
**Keith Shetler** Multimedia Specialist  
**Michelle Sinclair** User Experience Consultant

### STUDIO OPERATIONS

**Tracy Ryan** Human Resources Manager  
**Alexis Yilmaz** HR Coordinator  
**Shane Smith** IT Director  
**Trever Chapin** Associate Systems Administrator  
**Ray Holbrook** Systems Administrator  
**Rob King** Systems Engineer  
**Matthew Krawczyk** Web Developer  
**Jonathan LoPorto** Operations Manager  
**Kayla Belmore** Administrative Assistant to Rod Fergusson  
**Aisha Coston** Administrative Assistant  
**Ashlee Flagg** Executive Assistant to Ken Levine  
**Tim Sivret** Facilities Coordinator

### CAST OF CHARACTERS

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

### VOICE ACTING ENSEMBLE

**Steve Blum**  
**Anthony Brophy**  
**T.C. Carson**  
**Vic Chao**  
**Erin Cole**  
**Dioni Michelle Collins**  
**Jesse Corti**  
**Roger Cross**  
**Joey D'Auria**  
**Stephanie D'Abruzzo**  
**Greg Ellis**



Robin Atkin Downes  
Daheli Hall  
Brad Grusnick  
Scott Holst  
Richard Herd  
Brian Kimmert  
Neil Kaplan  
Matthew Yang King  
Arif S. Kinchen  
Yuri Lowenthal  
Misty Lee  
Jim Meskimen  
Tess Masters  
Philip Moon  
Mimi Michaels  
Elle Newlands  
Masasa Moyo  
Dina Pearlman  
Liam O'Brien  
Amanda Philipson  
Patrick Pinney  
Brent Popolizio  
Sam Riegel  
Cindy Robinson  
Lori Rom  
Jeff Seamster  
T. Ryder Smith  
Spike Spencer  
April Stewart  
Mark Allan Stewart  
Kaiji Tang  
Faruq Tauheed  
Oliver Vaquer  
Gwendoline Yeo  
Kevin Yamada  
Patti Yasutake  
Catherine Zambri

#### **ADDITIONAL MOCAP ACTING AND STUNTS**

Courtney Adair  
Joey Armstrong  
Nick Bishop  
Cameron Crook  
Erica Denning  
Gil Espanto  
Jose Gutierrez  
Sasha de Guzman  
Jennifer Heinser  
Sharon Her  
Michael Howard  
Winnie Hsieh  
Nicole Hunter  
Matt Jackson  
Marcy Lee  
Shawna-Mara Kaia Lee  
Kamasu Livingston  
Edwin Li  
Jon Mangagil  
Christina Lowery  
Amanda McKamey  
Anton Maslennikov  
Jose Montesinos  
Kirill Mikhaylov

Steve Park  
Kurt Oslander  
Sari Sabella  
Dennis Ruel  
Andy Strong  
Aaron Teixeira  
Anthony Tominia  
Paulette Trinh  
Mike Wang  
Bryce Wang  
Cais Wang  
Neely Wang  
Brad Whelan  
Maria Zamaniego

#### **2K AUSTRALIA**

##### **ART TEAM**

Lorne Brooks Lead Animator  
Christian Martinez Lead Level Architect  
Jamie O'Toole Lead Artist  
Chris Chaproniere Concept Artist  
Mark Comedoy Senior Animator  
Stefan Doetschel Senior Level Architect  
Brendan George Senior Character Artist  
Darren Hatton Environment Artist  
James Sharpe Senior FX Artist  
Cory Spooner Technical Artist

##### **DESIGN TEAM**

Jonathan Pelling Creative Director  
Geoff Field Lead Level Designer  
Chris Garnier Senior Level Designer  
Andrew 'Ant' Orman Senior Designer  
Evyen Shuley Senior Designer

##### **PROGRAMMING TEAM**

Adam Boyle Technical Director  
Adam Bryant Senior Engine Programmer  
Weicheng Fang Senior Engine Programmer  
Chris Fowler Senior Gameplay Programmer  
Paul Geerts Senior Graphics Programmer  
Sam Lee Backend Programmer  
Michelle McPartland AI Programmer  
Neil Richardson Engine Programmer

##### **PRODUCTION TEAM**

Joel Eschler Associate Producer

##### **SOUND TEAM**

Justin Mullins Lead Audio Designer  
Des Shore Audio Designer

##### **USER INTERFACE TEAM**

John-Paul Jones Senior UI Artist

##### **STUDIO OPERATIONS**

Anthony Lawrence Studio General Manager  
Gareth Walters ITC Systems Manager  
Callan O'Donohoe Systems Administrator  
Clarrissa Jamali Business Manager

#### **QUALITY ASSURANCE**

Steve Wenham QA Coordinator  
Andrew Downing QA Tester

#### **ADDITIONAL DEVELOPMENT**

##### **ADDITIONAL ANIMATION**

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

##### **ADDITIONAL ART**

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

##### **ADDITIONAL TECHNICAL ANIMATION**

Lauren Dominique  
Emily Fietz  
Brian Pai

##### **ADDITIONAL DESIGN**

Robert Hallwood  
Chris Rhinehart  
Ted Halsted  
Robert Howard

##### **ADDITIONAL FX**

Noa Kapuni-Barlow  
Joe Olson  
Lindsay Ruiz  
John Scrapper

##### **ADDITIONAL LEVEL BUILDING**

Tuan Tran

##### **ADDITIONAL MODELING**

Jeremy Brown  
Tristan Kernagis  
Bridget McCarthy  
Hung Nguyen  
Randy Redtzke  
Trystan Snodgrass  
Joshua Stubbles  
Ash Welch

#### **ADDITIONAL NARRATIVE SCRIPTING**

Jeremy Baldwin

#### **ADDITIONAL EXECUTIVE PRODUCTION**

Timothy Gerritsen

#### **ADDITIONAL PRODUCTION**

Jennie Morse  
Kyle Allard  
Rich Pelletier

#### **ADDITIONAL PROGRAMMING**

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

#### **ADDITIONAL SOUND**

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

#### **ADDITIONAL UI**

Mary Yovina  
Ben Driehuis



## ADDITIONAL WRITING

Kristina Drzica  
Rhiana Pratchett

## 2K GAMES

Christoph Hartmann President  
David Ismaier C.O.O.  
Greg Gobbi SVP, Product Development  
John Chowaniec VP, Product Development  
Josh Atkins VP, Creative Development  
Kate Kellogg VP, Studio Operations  
Naty Hoffman VP, Technology  
Melissa Miller Executive Producer  
Nico Bihary Senior Producer  
Michael Kelly Associate Producer  
Shawn Watson Associate Producer  
Ben Holschuh Production Assistant  
Anton Maslennikov Production Assistant

## ADDITIONAL PRODUCTION SUPPORT

Lulu LaMer Senior Producer  
Jack Scalici Director of Creative Production  
Chad Rocco Director of Creative Production  
Josh Orellana Manager of Creative Production  
Kaitlin Bleier Creative Production Coordinator  
William Gale Creative Production Assistant  
David Washburn Motion Capture Supervisor  
Steve Park Motion Capture Coordinator  
Anthony Tominia Motion Capture Lead Integrator  
Jose Gutierrez Senior Motion Capture Specialist  
Gil Espanto Motion Capture Specialists  
Jen Antonio Motion Capture Specialists  
Nick Bishop Motion Capture Systems Technician  
Jacob Hawley Director of Technology  
David Sullivan Senior Architect  
Louis Ewens Online Systems Architect  
Dale Russell Network Engineer  
Adam Lupinacci Online Engineer  
Ben Kvalo PD Operations Coordinator

## MARKETING

Sarah Anderson SVP, Marketing  
Matt Gorman VP, Marketing  
Matthias Wehner VP, International Marketing  
Nik Karlsson North America Brand Manager  
Phil McDaniel Associate Product Manager  
Ryan Jones Director of Public Relations, North America  
Brian Roundy PR Manager  
Jennifer Heinser PR Coordinator  
Jackie Truong Director, Marketing Production  
Ham Nguyen Marketing Production Assistant  
Lesley Zinn Abarcar Art Director, Marketing  
Christopher Maas Sr. Graphic Designer  
Gabe Abarcar Web Director  
Keith Echevarria Web Designer  
Tom Bass Director of Social Media and Consumer Relations  
David Eggers Community Manager  
Jeff Spoonhower Video Editor  
Kenny Crosbie Video Editor

Doug Tyler Associate Video Editor  
Michael Howard Associate Video Editor  
Renee Ward Marketing Project Manager  
Peter Welch VP, Legal  
Dorian Rehfield Director of Operations  
Mike Salmon Director of Research and Planning  
Xenia Mul Licensing/Operations Specialist  
Richelle Ragsdell Director of Partnerships, Promotions & Licensing  
Dawn Burnell Marketing Manager, Partner Relations  
Josh Vilorio Assistant Manager, Partner Relations  
Ilana Budanitsky Sr. Channel Marketing Manager  
Marc McCurdy Channel Marketing Assistant  
Jordan Limor User Testing Coordinator  
Samantha Reinert User Testing Assistant

## 2K QUALITY ASSURANCE

Alex Plachowski VP of Quality Assurance  
Grant Bryson Quality Assurance Test Manager (Projects)  
Alexis McMullen Quality Assurance Test Manager (Support Team)  
Doug Rothman Quality Assurance Test Manager (Support Team)  
Casey Coleman Lead Tester

## LEAD TESTERS (SUPPORT TEAM)

Nathan Bell  
Scott Sanford  
Will Stanley

## SENIOR TESTERS

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

## QUALITY ASSURANCE TEAM

Bill Lanker  
Chad Cheshire  
Chris Adams  
Dale Bertheola  
David Benedict  
Jason Kolesa  
Jeffrey Schrader  
Jeremy Pryer  
Jeremy Thompson  
John Dickerson  
Luis Nieves  
Nick Chavez  
Noah Ryan-Stout  
Shane Coffin  
Adrian Montoya  
Alexander Carracino  
Alex Jacobson  
Alex Weldon  
Aman Wali  
Amanda Hoehn  
Amanda Kiefer

Andrew Haymes  
Angela Berry  
Ashley Fountaine  
Athena Abdo  
Antonio Monteverde-Talarico  
Benjamin Portner  
Bruno Dueker  
Brent Kiddoo  
Christopher Duplessis  
Christopher Hartstein  
Dan Kurtz  
Daniel Saffron  
Danielle Burcky  
Devin Reiche  
Dibiansi Omerigbo  
Dustin Redmon  
Eric Ferbrache  
Erin Sears  
Evan Lacey  
Evan Lobenstein  
Francisco Ludena  
Helmo Cardenas  
Irma Ward  
James Elrick  
Jared Shipp  
Jessica Maciejewski  
Jessica Wolff  
Joel Brink  
Joel Youkhanna  
Joseph Howard  
Joycelyn Minor  
Kara Boyd  
Keith Leopold  
Kevin Skorcz  
Laura Jolly  
Laura Portner  
Leela Townsley  
Marco Zamora  
Mark Sagun  
Megan Lagerson  
Meghan House  
Michael Rodeheaver  
Michael Weiss  
Michael Yarsulik  
Nicholas Avina  
Nickolas Ross  
Patrick McDonnell  
Patrick Thomsen  
Pele Henderson  
Rey Carmier  
Riley Gravatt  
Robert Hornbeck  
Robert Klempner  
Robert Meeks  
Robert Warren  
Ryan Walter  
Samuel O. Smith  
Sean Alston  
Steve Yun  
Thomas St. Clair  
Travis Van Essen  
William Cranmer  
William Schoonover

## SPECIAL THANKS

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

## 2K INTERNATIONAL

Neil Ralley General Manager  
Sian Evans International Marketing Manager  
Warner Guinée Senior International Product Manager  
Markus Wilding Senior Director PR, International  
Sam Woodward Assistant International PR Manager  
Megan Rex Assistant International PR Executive  
Martin Moore International Digital Marketing Manager

## 2K INTERNATIONAL PRODUCT DEVELOPMENT

Sajjad Majid International Producer  
Scott Morrow International Production  
Nathalie Mathews Localization Manager  
Arsenio Formoso Assistant Localization Manager

## EXTERNAL LOCALIZATION TEAMS

Around the Word  
Synthesis Iberia  
Synthesis International srl  
Coda Entertainment GmbH

Localization tools and support provided by  
XLOC Inc.  
Localized audio production provided by Liquid Violet.

## 2K INTERNATIONAL QUALITY ASSURANCE

José Miñana Localization QA Supervisor  
Wayne Boyce Mastering Engineer  
Alan Vincent Mastering Technician  
Oscar Pereira Localization QA Project Lead

## LOCALIZATION QA LEADS

Karim Cherif  
Luigi Di Domenico

## SENIOR LOCALIZATION QA TECHNICIANS

Florian Genthon  
Fabrizio Mariani  
Jose Olivares  
Elmar Schubert

## LOCALIZATION QA TECHNICIANS

Andrea De Luna Romero  
Carine Freund  
Christopher Funke



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

## DESIGN TEAM

James Crocker  
Tom Baker

## 2K INTERNATIONAL TEAM

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

## TAKE-TWO INTERNATIONAL OPERATIONS

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

## 2K ASIA

Karen Teo Asia Marketing Director  
Diana Tan Asia Marketing Manager  
Yosuke Yano Localization Manager  
Yasutaka Arita Localization Assistant  
Chris Jennings Asia Product Manager

## TAKE-TWO ASIA OPERATIONS

Eileen Chong  
Veronica Khuan  
Cherminé Tan  
Fumiko Okura

## TAKE-TWO ASIA BUSINESS DEVELOPMENT

Julian Corbett  
Andrew Donovan  
Ellen Hsu  
Henry Park  
Satoshi Kashiwazaki

## 2K CHINA QUALITY ASSURANCE

Zhang Xi Kun QA Manager  
Steve Manners QA Supervisor

## LOCALIZATION QA PROJECT LEADS

Chu Jin Dan  
Zhu Jian  
Shen Wei  
Li Sheng Qiang

## QUALITY ASSURANCE TEAM

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

## MASTERING AND IT SUPPORT

Zhao Hong Wei  
Zhang Qing He

## GARANTIE- UND LIZENZBEDINGUNGEN UND GEBRAUCHSINFORMATION

Dieses Dokument wird in unregelmäßigen Abständen aktualisiert. Die aktuell gültige Version wird auf [www.taketwogames.com/eula](http://www.taketwogames.com/eula) veröffentlicht. Durch die Nutzung der Software für mehr als 30 Tage über die Veröffentlichung der aktualisierten Version hinaus erklären Sie Ihr Einverständnis der aktualisierten Bedingungen.

DIESE SOFTWARE WIRD LIZENZIERT, NICHT VERKAUFT. INDEM SIE DIESE SOFTWARE (DEFINITION SIEHE UNTEN) INSTALLIEREN, KOPIEREN ODER SONST WIE VERWENDEN, ERKLÄREN SIE SICH MIT DEN VORLIEGENDEN GARANTIE- UND LIZENZBEDINGUNGEN („VEREINBARUNG“) EINVERSTANDEN. DIESE EINVERSTÄNDNISERKLÄRUNG IST BINDEND. „SOFTWARE“ BEINHÄLTET SÄMTLICHE MIT DIESER VEREINBARUNG ZUR VERFÜGBARKEIT GESTELLTE SOFTWARE, DAS ODER DIE BEGLEITENDEN BENUTZERHANDBÜCHER, VERPACKUNG UND ANDERE SCHRIFTLICHE, GESPEICHERTE, ELEKTRONISCHE ODER ONLINE ZUR VERFÜGBARKEIT GESTELLTE MATERIALIEN UND SÄMTLICHE KOPPIEN DIESER SOFTWARE ODER DES BEGLEITMATERIALS. INDEM SIE DIESE SOFTWARE ÖFFNEN, INSTALLIEREN UND/ODER DIESE SOFTWARE ODER DAS BEGLEITMATERIAL BENUTZEN, AKZEPTIEREN SIE DIESE VEREINBARUNG MIT DER TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE INC. („LIZENZGEBER“). SIND SIE MIT DEN BEDINGUNGEN DIESER VEREINBARUNG NICHT EINVERSTANDEN, DÜRFEN SIE DIE SOFTWARE NICHT INSTALLIEREN, KOPIEREN ODER VERWENDEN.

### I. LIZENZ

LIZENZ. Vorbehaltlich der weiteren Bestimmungen dieser Vereinbarung erteilt der Lizenzgeber Ihnen hiermit ein nicht ausschließliches, nicht übertragbares, eingeschränktes Recht, diese Software für Ihren persönlichen, nicht-gewerblichen Gebrauch auf einem einzelnen Computer oder einer Spielkonsole zum Computerspiel zu nutzen, es sei denn, weitere Rechte werden explizit in der Programmdokumentation verliehen. Die von Ihnen erworbenen Rechte sind abhängig von der Befolgung der Bestimmungen dieser Vereinbarung. Die Laufzeit der in dieser Vereinbarung. Die Laufzeit der in dieser Vereinbarung enthaltenen Lizenz beginnt an dem Datum, an dem Sie die Software installieren oder anderweitig benutzen und endet, abhängig davon, was früher eintritt, entweder wenn Sie diese Software irgendwie weggegeben haben oder wenn der Lizenzgeber diese Vereinbarung beendet. Die eingeräumte Lizenz endet sofort und unmittelbar, wenn Sie versuchen, technische Schutzvorrichtungen im Zusammenhang mit der Software zu umgehen. Diese Software wird an Sie lizenziert und Sie erkennen hiermit an, dass keinerlei Eigentumsrechte an der Software übertragen werden und dass diese Vereinbarung nicht als Verkauf an Rechten an der Software auszulegen ist. Alle Rechte, die durch diese Vereinbarung nicht explizit eingeräumt werden, verbleiben bei dem Lizenzgeber bzw. soweit einschlägig, dessen Lizenzgeber.

INHABERSCHAFT AN RECHTEN. Der Lizenzgeber behält alle Rechte und Ansprüche in Bezug auf die Software, einschließlich aber nicht beschränkt auf Urheberrechte, Marken, Geschäftsgeheimnisse, Handelsbezeichnungen, Eigentumsrechte, Patente, Titel, Computercodes, audiovisuelle Effekte, Themen, Charaktere, Charakternamen, Geschichten, Dialoge, Schau-plätze, künstlerische Darstellung, Soundeffekte, musikalische Werke und Urheberpersönlichkeitsrechte. Die Software unterliegt dem Schutz des US-amerikanischen Urheber- und Markenrechts und den weltweit anwendbaren Gesetzen und Verträgen. Die Software darf, abgesehen von einer einzelnen Sicherungskopie, in keiner Weise, ganz oder zum Teil, egal auf welche Weise, kopiert, vervielfältigt oder verbreitet werden, wenn nicht die vorherige schriftliche Zustimmung des Lizenzgebers vorliegt. Jeder, der die Software in irgendeiner Weise ganz oder teilweise kopiert, vervielfältigt oder verbreitet, begeht eine vorsätzliche Verletzung der Urheberrechte und kann möglicherweise in den USA oder in seinem Heimatstaat zivil- und strafrechtlich zur Verantwortung gezogen werden. Nehmen Sie zur Kenntnis, dass in den USA Urheberrechtsverletzungen Gegenstand gesetzlicher Strafen von bis zu US-\$150.000 pro Verletzung sein können. Auch in Deutschland ist eine strafrechtliche Verfolgung vorsätzlicher Urheberrechtsverletzungen möglich. Die Software enthält bestimmte lizenzierte Inhalte und die Lizenzgeber des Lizenzgebers können ebenfalls ihre Rechte im Fall jedweder Verletzung dieser Vereinbarung geltend machen. Alle Rechte die Ihnen hiermit nicht ausdrücklich eingeräumt werden, behält sich der Lizenzgeber vor.

LIZENZBEDINGUNGEN. Sie stimmen zu, folgende Dinge nicht zu tun: (a) Die Software gewerblich zu nutzen; (b) die Software oder Kopien davon zu verleihen, vermieten, leihen oder sonst wie zu übertragen, wenn nicht die ausdrückliche schriftliche Zustimmung des Lizenzgebers vorliegt oder es in dieser Vereinbarung vorgesehen ist; (c) die Software oder Teile davon zu kopieren (es sei denn es ist in dieser Vereinbarung gestattet, was namentlich für die Anfertigung einer einzelnen Sicherungskopie gilt); (d) die Software in einem Netzwerk zur Verfügung zu stellen, das die Nutzung oder das Herunterladen durch andere Nutzer ermöglicht; (e) die Software in anderer Weise als in dieser Vereinbarung vorgesehen in einem Netzwerk, für den Online-Gebrauch oder auf mehr als einem Computer oder einer Spielkonsole zur selben Zeit zu nutzen oder zu installieren (oder dies Dritten zu erlauben); (f) die Software zum Zweck der Umgehung der Nutzungsvoraussetzungen, die auf der beigefügten CD-ROM oder DVD-ROM vorgesehen sind, auf ein Festplattenlaufwerk oder andere Speichermedien zu kopieren, (dieses Verbot bezieht sich nicht auf Kopien, die ganz oder zum Teil durch die Software selbst als Teil des Installationsprozesses gefertigt werden, um einen möglichst effizienten Ablauf zu gewährleisten); (g) die Software in einem gewerblichen Computerspielcenter oder einem anderen ortsgewundenen Platz zu nutzen oder zu kopieren, es sei denn, der Lizenzgeber räumt Ihnen eine spezifische ortsgewundene Lizenz ein, um die Software auch gewerblich zu nutzen; (h) die Software ganz oder teilweise zurückzuentwickeln (Reverse Engineering) oder zu dekompileieren, es sei denn ein gesetzlicher Ausnahmefall liegt vor, zu disassemblieren, davon abgeleitete Werke herzustellen oder in sonstiger Weise die Software zu verändern; (i) Eigentumsvermerke, Marken oder Label auf oder innerhalb der Software oder deren Verpackung zu entfernen oder zu verändern; (j) die Software in ein Land zu transportieren, exportieren oder re-exportieren (direkt oder indirekt), das nach den US-amerikanischen Exportgesetzen oder den dazugehörigen Regelungen oder den anwendbaren nationalen und internationalen Exportgesetzen und -regelungen derartige Software nicht erhalten darf oder in sonstiger Weise diese Bestimmungen und Regelungen, die sich von Zeit zu Zeit ändern können, zu verletzen.

ZUGANG ZU SPEZIELLEN INHALTEN UND/ODER DIENSTEN INKL. DIGITALER KOPIEN. Um Zugang zu digitalen Kopien der Software oder zu bestimmten freispielfähigen, heruntergeladenen Online- oder sonstigen speziellen Inhalten, Diensten und/oder Funktionen (zusammenfassend „spezielle Inhalte“ genannt) zu erhalten, kann es nötig sein, Software herunterzuladen, einzigartige Seriennummern einzugeben, die Software zu registrieren, Mitglied bei Diensten von Drittanbietern und/oder des Lizenzgebers zu sein (und sich mit den entsprechenden Nutzungsbedingungen einverstanden zu erklären). Der Zugang zu speziellen Inhalten ist auf 1 Benutzerkonto pro Seriennummer beschränkt. Der Zugang zu speziellen Inhalten kann nicht übertragen, verkauft oder von einem anderen Benutzer registriert werden, es sei denn, dies wird ausdrücklich eingeräumt. Die Klauseln dieses Paragraphen ersetzen jegliche etwaig anders lautende Klauseln in dieser Vereinbarung.

ÜBERTRAGUNG ZUVOR GESPEICHERTER KOPIEN. Sie sind berechtigt, die gesamte physische Kopie der Software und das Begleitmaterial dauerhaft an eine andere Person zu übertragen, wenn Sie keine Kopien (einschließlich Archiv- oder Sicherungskopien) der Software und des Begleitmaterials oder von Teilen davon zurückbehalten und der Empfänger sich mit dem Inhalt dieser Vereinbarung einverstanden erklärt. Spezielle Inhalte einschließlich ansonsten nicht verfügbare Inhalte ohne Seriennummer zum einmaligen Gebrauch sind unter keinen Umständen auf andere Personen übertragbar. Spezielle Inhalte funktionieren eventuell nicht mehr, wenn die Kopie der Originalinstallation gelöscht wird oder die zuvor gespeicherte Kopie dem Benutzer nicht zur Verfügung steht. Die Software ist ausschließlich zum privaten Gebrauch bestimmt. DESSEN UNGEACHTET DÜRFEN SIE KEINE PRE-RELEASE-KOPIEN DER SOFTWARE AUF ANDERE ÜBERTRAGEN.

TECHNISCHE SCHUTZMASSNAHMEN. Die Software beinhaltet möglicherweise Mittel, um den Zugang zu der Software und/oder zu bestimmten Software-Bestandteilen oder Inhalten zu kontrollieren, nicht genehmigte Kopien zu verhindern oder in anderer Weise Verstöße gegen die in dieser Vereinbarung eingeräumten beschränkten Rechte und Lizenzen zu verhindern. Wenn die Software Zugang zu speziellen Inhalten zulässt, kann lediglich ein Exemplar der Software zur gleichen Zeit auf diese Inhalte zugreifen. Zusätzliche Vereinbarungen und eine Registrierung können notwendig sein, um Zugang zu Online-Diensten zu erlangen und um Software Updates und Korrekturen herunter zu laden. Lediglich Software, die Gegenstand einer gültigen Lizenz ist, kann genutzt werden, um Zugang zu Online-Diensten zu erlangen. Dies betrifft auch das Herunterladen von Updates und Patches. Sie dürfen in diese Zugangskontrollmittel nicht eingreifen oder versuchen, diese Sicherheitsmaßnahmen außer Kraft zu setzen oder zu umgehen.

Die vollständigen Musik-Credits finden sich unter:  
<http://www.bioshockinfinite.com/music>.



Wenn Sie die technischen Schutzmaßnahmen außer Kraft setzen oder sich in anderer Weise daran zu schaffen machen, wird die Software nicht richtig funktionieren. Ein Eingriff in die technischen Schutzmaßnahmen ist nur in dem Ausnahmefall gestattet, dass diese das ordnungsgemäße Funktionieren der Software beeinträchtigen und der Lizenzgeber innerhalb von vier Wochen nach schriftlicher Meldung ein ordnungsgemäßes Funktionieren nicht seinerseits ermöglicht hat.

**DURCH DEN NUTZER GESCHAFFENE INHALTE:** Die Software ermöglicht Ihnen eventuell, selber Inhalte zu schaffen, einschließlich eines Spielplans, eines Szenarios, eines Screenshots, eines Autodesigns oder eines Videos Ihres Spiels. Im Austausch gegen die Nutzung der Software und insoweit als dass Ihre Beiträge durch die Nutzung der Software urheberrechtliche Ansprüche begründen, erteilen Sie hiermit dem Lizenzgeber das ausschließliche, zeitlich unbegrenzte, unwiderrufbare, voll übertragbare und unterlizenzierbare, weltweite Recht und die Lizenz, Ihre Beiträge in jedweder Weise und für jedweden Zweck im Zusammenhang mit der Software und verwandten Waren und Dienstleistungen zu nutzen, einschließlich des Rechts zu vervielfältigen, zu kopieren, anzupassen, zu ändern, vorzuführen, auszustellen, zu veröffentlichen, auszustrahlen, zu übertragen oder in anderer Weise in der Öffentlichkeit zu kommunizieren, unabhängig ob mit heute bekannten oder unbekannten Mitteln und Ihre Beiträge ohne Ankündigung oder Vergütung Ihnen gegenüber für die gesamte Zeit des Schutzes, der durch die anwendbaren Gesetze und Verträge für geistige Eigentumsrechte gewährt wird, zu verbreiten. Sie begeben sich hiermit soweit nach dem anwendbaren Recht möglich, jedweder Urheberrechte sowohl in Bezug auf die Nutzung dieser Rechte durch den Lizenzgeber als auch durch andere Spieler im Zusammenhang mit der Software und verwandten Waren und Dienstleistungen. Diese Lizenzräumung an den Lizenzgeber und der Verzicht auf Urheberpersönlichkeitsrechte besteht über eine Beendigung dieser Vereinbarung hinaus fort.

**INTERNETVERBINDUNG.** Die Software benötigt möglicherweise eine Internetverbindung, um auf die Internet-basierten Features zuzugreifen, die Software zu authentifizieren oder um andere Funktionen durchzuführen. Um sicherzustellen, dass bestimmte Funktionen ordnungsgemäß laufen, kann es notwendig sein, dass Sie (a) über eine hinreichende Internetverbindung verfügen und/oder (b) einen gültigen und aktiven Account bei einem Online-Dienstleister, wie dies in der Programmdokumentation vorgesehen ist, verfügen, einschließlich Spielplattformen von Drittanbietern, dem Lizenzgeber oder einem Tochterunternehmen des Lizenzgebers. Wenn Sie derartige Accounts nicht erhalten, ist es möglich, dass bestimmte Features der Software jetzt oder in Zukunft ganz oder teilweise nicht ordnungsgemäß funktionieren.

## II. INFORMATIONSSAMMLUNG UND -NUTZUNG.

Durch das Installieren und Verwenden dieser Software erklären Sie Ihr Einverständnis mit diesen Regelungen zur Erfassung und Verwendung von Informationen, einschließlich (sofern zutreffend) Weitergabe von Daten an den Lizenzgeber und mit ihm verbundene Unternehmen in Ländern außerhalb der Europäischen Union und der Europäischen Wirtschaftsgemeinschaft. Wenn Sie eine Verbindung mit dem Internet bei Nutzung der Software herstellen, sei dies über eine Spielplattform, ein Netzwerk oder eine andere Methode, kann es sein, dass der Lizenzgeber Informationen von Hardware Herstellern oder Spielplattformbetreibern erhält und automatisch bestimmte Informationen von Ihrem Computer oder Ihrer Spielkonsole sammelt. Diese Information kann z.B. Benutzeridentifikationsmerkmale (so wie Spielerbezeichnungen und Bildschirmnamen), Spielstände, Spielerfolge, Spielleistung, besuchte Orte, Freundelisten, Hardware MAC Adresse, Internetprotokoll-Adresse und Ihre Benutzung verschiedener Spielfeatures enthalten. Alle Information die der Lizenzgeber sammelt, solle anonym sein und nicht Ihre Identität preisgeben oder persönliche Information darstellen; sollten Sie jedoch persönliche Informationen in Ihren Benutzeridentifikationsmerkmalen aufnehmen (wie z.B. Ihr richtiger Name), werden auch solche persönlichen Informationen automatisch an den Lizenzgeber weitergegeben und wie hier beschrieben genutzt.

Die Informationen, die der Lizenzgeber sammelt, können durch den Lizenzgeber auf öffentlich zugänglichen Internetseiten eingestellt, mit Hardware-Herstellern, mit Plattformbetreibern und mit den Marketingpartnern des Lizenzgebers geteilt oder vom Lizenzgeber für jeden anderen gesetzmäßigen Zweck verwendet werden. (Nur) wenn Sie eine Einwilligungserklärung über die entsprechende Nutzung Ihrer persönlichen Daten abgegeben haben oder abgeben, erklären Sie sich mit der Nutzung der relevanten Daten durch den Lizenzgeber einverstanden, einschließlich der öffentlichen Zurschaustellung dieser Daten, wie z.B. die Identifikation der durch Sie geschaffenen Inhalte oder die Zurschaustellung Ihrer Spielstände, der Rangliste, Leistungen und anderen Spieldaten.

## III. GEWÄHRLEISTUNG

**BESCHRÄNKTE GEWÄHRLEISTUNG:** Der Lizenzgeber haftet bei Vorsatz, grober Fahrlässigkeit, bei Ansprüchen nach dem Produkthaftungsgesetz sowie bei Verletzung von Leben, Körper oder der Gesundheit nach den gesetzlichen Vorschriften. Der Lizenzgeber haftet nicht für leichte Fahrlässigkeit, es sei denn, der Lizenzgeber hat eine wesentliche Vertragspflicht verletzt. In diesen Fällen ist die Haftung des Lizenzgebers auf typische und vorhersehbare Schäden beschränkt. Diese Gewährleistung ist nicht anwendbar auf normale Verschleißerscheinungen. Diese Gewährleistung gilt ferner nicht, wenn der Mangel auf missbräuchlicher oder fehlerhafter Bedienung oder Nachlässigkeit beruht.

Es sei denn, dass sich aus dem Vorstehenden Gegenteiliges ergibt, gilt diese Gewährleistung anstelle sämtlicher anderer Gewährleistungen, ob mündlich oder schriftlich, ausdrücklich oder konkludent erteilt, einschließlich anderer Zusicherungen allgemeiner Gebrauchstauglichkeit, Tauglichkeit für einen bestimmten Zweck oder der Nichtverletzung von Rechten. Keine anderen Gewährleistungen jeglicher Art sollen für den Lizenzgeber verbindlich sein. Weder ein mündlicher noch ein schriftlicher Rat des Lizenzgebers oder eines bevollmächtigten Vertreters begründet ein Gewährleistungsversprechen.

Wenn Sie die Software aufgrund der oben beschriebenen beschränkten Gewährleistung zurücksenden, senden Sie die Original-Software bitte nur an die unten angegebene Adresse des Lizenzgebers und geben Sie folgendes an: Ihren Namen, die Rücksendeadresse, eine Kopie des datierten Kaufbelegs sowie ein Schreiben, das den Fehler und das System, auf welchem Sie die Software benutzen, beschreiben.

**BEENDIGUNG:** Diese Vereinbarung bleibt in Kraft, bis Sie oder der Lizenzgeber davon zurücktreten, und endet automatisch, wenn Sie gegen die darin festgelegten Regelungen und Bedingungen verstoßen. In diesem Fall müssen Sie alle physischen Kopien der Software zerstören oder dem Lizenzgeber zurückgeben sowie alle sonstigen Kopien der Software, die dazugehörige Dokumentation, Begleitmaterialien sowie sämtliche Komponenten und Teile der Software dauerhaft zerstören, die sich in Ihrem Besitz oder Ihrer Verfügungsgewalt befinden. In diesem Fall sind die genannten Kopien und Materialien auch endgültig von jeglichem Server oder Computer zu entfernen und zu löschen, auf dem diese installiert worden sind.

**VERSCHIEDENES:** Diese Vereinbarung stellt die vollständige Regelung dieser Lizenz zwischen den Parteien dar und verdrängt sämtliche vorhergehenden Vereinbarungen und Gewährleistungen zwischen den Parteien. Die Abänderung dieser Vereinbarung bedarf der Schriftform. Sollte eine der Bestimmungen dieser Vereinbarung unwirksam sein oder werden, wird die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen dadurch nicht berührt. Die Parteien verpflichten sich, die unwirksame Bestimmung durch andere wirksame Bestimmungen zu ersetzen, die dem gewollten wirtschaftlichen Zweck am nächsten kommen.

**ANWENDBARES RECHT.** Auf sämtliche Rechte und Pflichten aus und im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis findet das Recht der Bundesrepublik Deutschland unter Ausschluss des UN-Kaufrechts und des Kollisionsrechts Anwendung.

**WENN SIE FRAGEN HINSICHTLICH DIESER LIZENZ HABEN, KÖNNEN SIE SICH SCHRIFTLICH WENDEN AN:** TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012

## KUNDENDIENST

Falls mit einem unserer Titel technische Probleme auftreten, können Sie unseren Technischen Kundendienst auf verschiedene Weise erreichen:

### DEUTSCHLAND:

Telefon: 69222222087 / Anrufrkosten richten sich nach nationalen Tarifen.

Mobilfunkkosten können abweichen.

Montag bis Freitag 13:00 bis 21:00 (MEZ)

Website: <http://support.2k.com>

### ÖSTERREICH:

Telefon: 19287882 / Anrufrkosten richten sich nach nationalen Tarifen

Mobilfunkkosten können abweichen.

Montag bis Freitag 13:00 bis 21:00 (MEZ)

Website: <http://support.2k.com>

### Wichtige Gesundheitsinformationen: Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Zu den Symptomen gehören Schwindel, Veränderungen der Seheleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehender Bewusstseinsverlust und Bewusstseinsverlust oder Schüttelkrämpfe, die zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen können. Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr kann durch vergrößerten Abstand zum Bildschirm, Verwenden eines kleineren Bildschirms, Spielen in einem gut beleuchteten Zimmer und Vermeiden des Spielens bei Müdigkeit verringert werden. Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.





## Tauchen Sie jetzt noch tiefer ein in die Welt von BioShock Infinite und die sagenumwobene schwebende Stadt Columbia!

Dieses exklusive gebundene Artbook enthält Produktionsentwürfe und Konzeptillustrationen der Hauptfiguren Elizabeth, Booker und Songbird sowie Kapitel mit Hintergrundinformationen über die Heavy Hitter, die Einwohner von Columbia, den Sky-Hook, die Vox Populi, die Kräfte, Luftschiffe und vieles mehr! Mit einem exklusiven Vorwort von Creative Director Ken Levine.



ERHÄLTICH IN AUSGEWÄHLTEN COMIC-FACHGESCHÄFTEN UND BUCHHANDLUNGEN.

Weitere Informationen und eine direkte Bestellmöglichkeit unter [DarkHorse.com](http://DarkHorse.com)