

JIMMY'S VENDETTA

PACCHETTO CONTENUTI SCARICABILI
PER MAFIA II



Vesti i panni di Jimmy, un sicario professionista,
e vendicati di chi ti ha tradito. Le nuovissime
missioni ambientate in città ti daranno più di un
motivo per tornare a Empire Bay. È l'ora della vendetta...

MAFIA II

WWW.MAFIA2GAME.COM

PRESTO DISPONIBILE

18

www.pegi.info



XBOX 360

XBOX
LIVE

2K
GAMES

© 1998-2010 Take-Two Interactive Software, Inc. e le sue sussidiarie. Mafia II sviluppato da 2K Czech. 2K Czech, il logo 2K Czech, 2K Games, il logo 2K Games, Illusion Engine, Mafia, Mafia II, il logo Mafia II e Take-Two Interactive Software sono tutti marchi commerciali e/o marchi commerciali registrati di Take-Two Interactive Software, Inc. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi commerciali appartengono ai rispettivi proprietari. Tutti i diritti riservati. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE e il logo Xbox sono marchi di fabbrica del gruppo di società Microsoft e sono concessi in licenza da Microsoft.

5247665/MAN



XBOX 360

MAFIA II



2K
GAMES

AVVISO Prima di utilizzare questo gioco, leggere i manuali della console Xbox 360® e degli accessori per informazioni importanti relative alla sicurezza e salute. Si consiglia di conservare tutti i manuali per riferimento futuro. Per eventuali sostituzioni dei manuali della console e degli accessori, visitare il sito www.xbox.com/support.

Importanti avvertenze per la salute relative all'utilizzo dei videogame

Disturbi dovuti alla fotosensibilità

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che in precedenza non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità durante l'utilizzo di videogiochi.

Tali disturbi possono essere accompagnati da vari sintomi, inclusi vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione o perdita temporanea dei sensi. Le convulsioni o la perdita dei sensi provocate dagli attacchi possono causare conseguenze dovute a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti.

In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico. Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi rispetto agli adulti, i genitori dovrebbero osservare o farsi descrivere direttamente l'eventuale insorgenza dei sintomi sopra indicati. È possibile ridurre il rischio di attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità adottando le seguenti precauzioni: sedersi lontano dallo schermo; utilizzare uno schermo di dimensioni inferiori; giocare in una stanza ben illuminata; evitare di giocare quando si è stanchi o affaticati.

Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

Cosa è il sistema PEGI (Pan European Games Information)?

Il sistema di classificazione PEGI ha come obiettivo la tutela dei minori scoraggiando l'utilizzo di giochi non adeguati ad una determinata fascia d'età. Non si tratta di una guida alla difficoltà del gioco. Il sistema PEGI, che è composto da due diversi fattori, consente ai genitori o a chiunque acquisti dei giochi per bambini di effettuare una scelta informata e adeguata all'età del bambino per il quale si intende acquistare il gioco. Il primo fattore è una classificazione sulla base dell'età:-



Il secondo fattore è costituito da un'icona che indica il tipo di contenuto presente nel gioco. A seconda del gioco, possono essere visualizzate diverse icone. La classificazione in base all'età tiene conto della concentrazione dei contenuti indicati dalle icone del gioco. Le icone sono:-



Per ulteriori informazioni, visitare il sito <http://www.pegi.info> e pegionline.eu

SOMMARIO

2 Xbox LIVE	2 CONNESSIONE
	2 IMPOSTAZIONI FAMILIARI
3 STORIA	
4 AVVIO VELOCE	4 MENU PRINCIPALE
	4 OPZIONI MENU PRINCIPALE
6 COMANDI	6 COMANDI A PIEDI (IMPOSTAZIONE I)
	7 COMANDI DI GUIDA (IMPOSTAZIONE I)
8 INTERFACCIA	8 SELETTORE ARMI
	9 RADAR
	10 CONTO ALLA ROVESCIA
10 SALVATAGGIO DEI PROGRESSI DI GIOCO	
11 COME GIOCARE	11 COMANDI DI MOVIMENTO E VISUALE
	11 A PIEDI
	11 GUIDA
11 COMBATTIMENTO	11 CORPO A CORPO
	12 UTILIZZO DELLE ARMI
	13 FERITE E MORTE
13 AUTO E GUIDA	14 COMANDI BASE DI GUIDA
	14 CRUSCOTTO
	14 INCIDENTI
	15 FURTO DEI VEICOLI
16 POLIZIA	16 SISTEMA "RICERCATO"
17 RIPARAZIONE, MESSA A PUNTO E LEGALIZZAZIONE VEICOLI	17 FAI DA TE
	17 CARROZZERIA
	18 GARAGE DEL GIOCATTORE
19 MAPPA	19 ICONE SULLA MAPPA
	20 COMANDI MAPPA
	20 POSIZIONAMENTO METE
21 MENU DI PAUSA	
22 EXTRA	
24 RICONOSCIMENTI	
36 GARANZIA E SUPPORTO TECNICO	

Xbox LIVE® permette di connettersi ad altri giochi, opzioni di intrattenimento e divertimento. Per ulteriori informazioni, visitare il sito www.xbox.com/live.

CONNESSIONE

Per poter usare Xbox LIVE, è necessario collegare la console Xbox 360 a una connessione Internet a banda larga e iscriversi al servizio Xbox LIVE. Per stabilire se Xbox LIVE è disponibile nel paese in cui vivi e per ulteriori informazioni sulla connessione a Xbox LIVE, vai su www.xbox.com/live/countries.

IMPOSTAZIONI FAMILIARI

Questi strumenti flessibili e di facile utilizzo consentono a genitori e tutori di decidere a quali giochi possono accedere i giocatori più giovani sulla base dei contenuti. I genitori possono impedire l'accesso a contenuti non adatti ai minori. È possibile decidere il modo in cui ogni membro della famiglia può interagire con altri utenti online grazie al servizio LIVE. Si può persino decidere il tempo massimo da dedicare al gioco. Per ulteriori informazioni, visita il sito Web www.xbox.com/familysettings.

ABBASTANZA CATTIVO DA PRENDERE CIÒ CHE VUOI. ABBASTANZA DURO DA TENERTELO.

Figlio di un povero emigrante, Vito è un italoamericano che sta cercando in tutti i modi di sfuggire alla povertà che ha consumato la sua gioventù. Vito ha imparato dalla strada che l'unico modo di diventare qualcuno per gente come lui è unirsi alla mafia. Con la voglia di sfuggire alla vita miserabile condotta da suo padre, Vito coltiva il sogno di diventare un "uomo d'onore".

Insieme al suo amico d'infanzia Joe, da piccolo criminale Vito brucerà le tappe nel mondo della malavita organizzata. Assieme si daranno da fare per dimostrare il proprio valore alla mafia, mentre cercano di farsi un nome sulle strade. Partendo da lavori di basso profilo come rapine e furti d'auto, Vito e Joe scaleranno rapidamente la gerarchia dell'organizzazione... Ma la vita di un uomo d'onore non è tutta rose e fiori come la si immagina.

VITO SCALETTA

Vito Scaletta è un giovane siciliano, sveglio e pieno di sé, che ha trascorso la gioventù per strada. Qui ha conosciuto Joe Barbaro, che ben presto è diventato il suo migliore amico. Vito e Joe, mente e braccio dietro un centinaio di reati minori, avevano come esempio ricchi mafiosi che spadroneggiavano per Little Italy e sognavano di fare a loro volta la bella vita.



JOE BARBARO

Presuntuoso e imprevedibile, Joe Barbaro è un criminale di professione ed è amico di Vito da sempre. In 10 anni i due hanno messo in piedi una discreta attività da piccoli criminali. Joe vive alla grande: superalcolici, auto veloci e donne facili. Scalare la gerarchia criminale è il modo migliore che conosce per soddisfare i propri vizi.

AVVIO VELOCE

MENU PRINCIPALE

Usa o per evidenziare un'opzione del menu principale, quindi premi per visualizzarne il sottomenu.



OPZIONI MENU PRINCIPALE

Storia

Scegli la difficoltà tra Bassa, Media o Alta, e comincia la partita.

Contenuto scaricabile

Controlla qui se ci sono nuovi contenuti scaricabili.

Extra

Dopo averli trovati nel gioco, oggetti collezionabili, bozzetti e altri elementi scoperti vengono raccolti nella sezione degli extra. Troverai ulteriori informazioni su queste affascinanti scoperte più avanti, nel capitolo Extra.



Opzioni

Usa il menu delle opzioni per riconfigurare i comandi di gioco e regolare le diverse impostazioni.



Comandi Premi / per passare dai comandi a piedi a quelli di guida e viceversa. Premi per passare dall'impostazione 1 alla 2 e viceversa. Premi per visualizzare i comandi avanzati, dove potrai impostare le seguenti opzioni:

- **Sensibilità** Imposta la sensibilità del controller su Bassa, Media, Alta o Molto alta.
- **Asse Y** Imposta la funzione / su Normale o Invertito.
- **Asse X** Imposta la funzione / su Normale o Invertito.
- **Mira automatica** Attiva/Disattiva.
- **Vibrazione** Attiva/Disattiva la vibrazione del controller.

Impostazioni di gioco Regolando queste opzioni influenzerai l'esperienza di gioco.

- **Sottotitoli** Attiva/Disattiva i sottotitoli durante il gioco.
- **Testo consigli** Attiva/Disattiva il testo dei consigli durante il gioco.
- **Unità di misura** Imposta il sistema imperiale o quello metrico.
- **Modalità di guida** Imposta su Normale (sterzata e frenata assistite) o Realistica (nessuna assistenza; l'accelerazione è più fedele a quella delle auto dell'epoca).

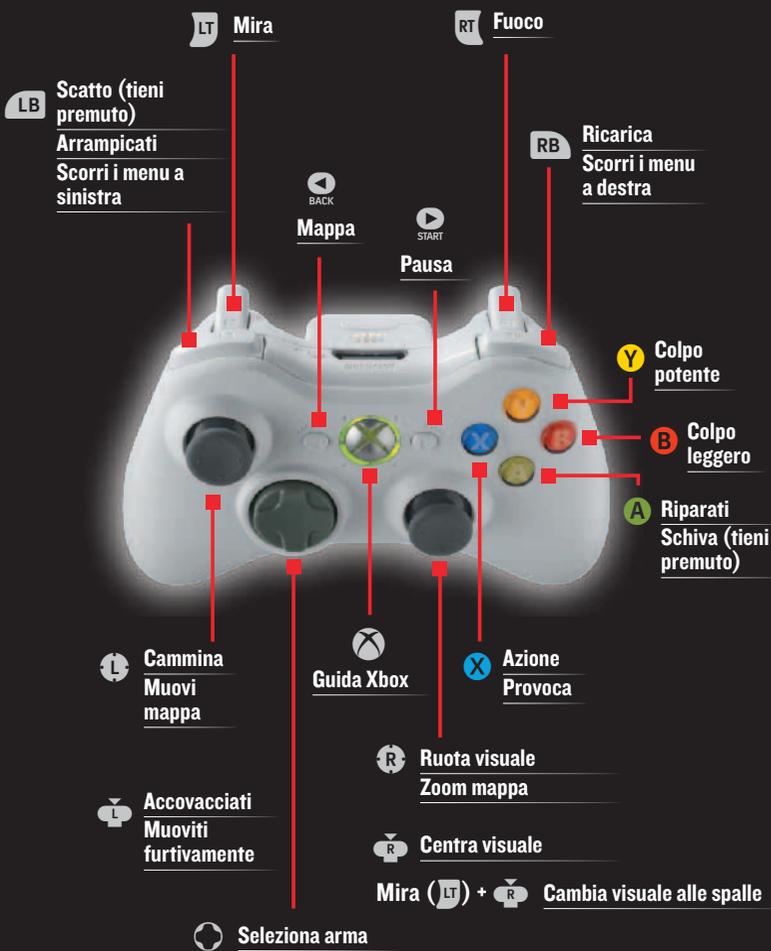
Video Effettua delle regolazioni di gamma. Regola la luminosità per modificare il contrasto tra le zone chiare e quelle scure dello schermo.

Audio Imposta il volume di effetti sonori, voci, musica e radio.

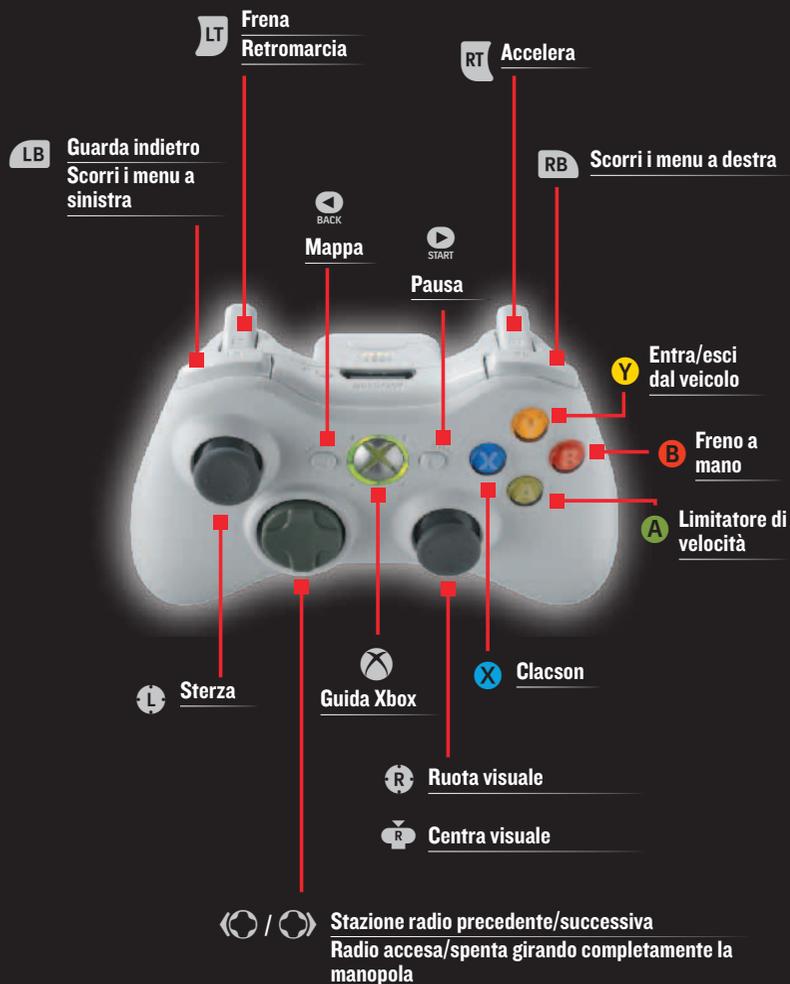


COMANDI

COMANDI A PIEDI (IMPOSTAZIONE I)



COMANDI DI GUIDA (IMPOSTAZIONE I)



INTERFACCIA



SELETORE ARMI

MINIMAPPA

SELETORE ARMI

Nel selettore armi compaiono tutte le armi a tua disposizione ordinate per tipo, pugni compresi.

- ▶ I punti sotto l'icona dell'arma indicano il numero di armi di un certo tipo in tuo possesso.
- ▶ L'indicatore munizioni mostra il numero di proiettili rimasti nel caricatore che stai usando (a sinistra) e il totale di proiettili che Vito ha con sé per quell'arma (a destra).



INDICATORE
MUNIZIONI

Selezionare un'arma

Usa  (vedi sotto) per selezionare le armi. Muovila più volte nella stessa direzione per scorrere le armi dello stesso tipo, se ne hai.

-  Pugni, granate, cocktail molotov.
-  Pistole e revolver.
-  Mitragliatrici.
-  Fucili e carabine.

RADAR

Usa il radar per spostarti a Empire Bay e trovare obiettivi, negozi e altri luoghi sicuri. La parte esterna del radar serve anche come barra di riconoscimento della polizia e barra dell'energia di Vito.

Icone sul radar

Percorso più veloce Il GPS ti mostra la strada più veloce per raggiungere la destinazione.

Posizione della polizia Queste icone mostrano la presenza della polizia, sia a piedi sia su veicolo.

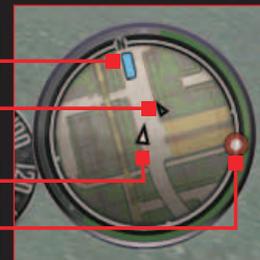
Posizione di Vito Questa icona indica la posizione di Vito e punta la direzione verso cui si muove.

Indicatore missione Spostati verso questo indicatore per raggiungere l'obiettivo della missione.

Quartiere Quando ti sposti in un quartiere, il suo nome compare in basso a destra. Altre icone sul radar indicano ulteriori luoghi importanti di Empire Bay. Fai riferimento alla sezione Mappa, più avanti per la descrizione di queste icone.



PERCORSO
PIÙ BREVE



POLIZIA SU
VEICOLO

POLIZIA A PIEDI

POSIZIONE DI VITO

INDICATORE
MISSIONE

Barra di riconoscimento della polizia

Fai attenzione alla polizia. La barra blu sulla sinistra del radar comincia a riempirsi quando la polizia insegue Vito (a piedi) o l'auto che guida. Più è lunga la barra e più facilmente la polizia riconoscerà Vito. Quando l'intero radar comincia a lampeggiare in blu, la polizia vede Vito e lo insegue.



BARRA DI
RICONOSCIMENTO
DELLA POLIZIA

Barra dell'energia di Vito

Quando Vito viene ferito, la barra verde sulla destra del radar si riduce. Quando diventa rossa Vito è ferito in modo grave e, quando scompare, Vito è morto e la partita finisce. A quel punto potrai ripartire dall'ultimo salvataggio nella storia.



BARRA DELL'ENERGIA DI VITO

Guida per scassinare le serrature

Quando scassini una serratura, il radar visualizza il blocchetto. Consulta la sezione Scassinare per ulteriori dettagli.



CONTO ALLA ROVESCIA

Alcune missioni vanno completate entro un limite di tempo. In questi casi, nella parte superiore destra dello schermo compare il conto alla rovescia. Se non completi la missione entro il tempo disponibile, la partita terminerà.

A quel punto potrai ripartire dall'ultimo salvataggio.



SALVATAGGIO DEI PROGRESSI DI GIOCO

La partita viene salvata automaticamente con l'avanzare della storia.

Importante: non spegnere la console durante un salvataggio. Se la spegni, potresti causare la perdita dei progressi salvati.

COME GIOCARE

COMANDI MOVIMENTO E VISUALE

A PIEDI

- ▶ Usa **L1** per camminare.
- ▶ Per scattare, tieni premuto **LB** mentre corri.
- ▶ Usa **R** per ruotare la visuale.
- ▶ Premi **R** per centrare la visuale su Vito.

GUIDA

- ▶ Usa **L1** per sterzare.
- ▶ Premi **R** per scorrere diverse posizioni della visuale.

COMBATTIMENTO

CORPO A CORPO

All'inizio della sua carriera criminale, Vito ha solo i pugni per proteggersi. Impara le basi del combattimento in strada. Continuando a combattere contro personaggi forti, Vito imparerà a mandarli K.O.



Abilità base del combattimento

Colpo leggero Premi **B** per tirare un pugno leggero.

Colpo potente Premi **Y** per tirare un pugno potente.

Schivata Tieni premuto **A** per schivare i pugni dell'avversario.

Combo Combina **B** e **Y** per effettuare devastanti combinazioni di colpi. Quando appare l'indicatore del pugno di una combo, premi i pulsanti indicati per effettuare una mossa letale contro un avversario stordito!



UTILIZZO DELLE ARMI



Acquistare armi e munizioni

Se puoi permettertelo, acquista armi e munizioni nelle armerie. Lì troverai pistole, revolver e fucili.

Armi più potenti sono disponibili presso fornitori legati alla mafia.



Fare fuoco

- ▶ Usa **○** per selezionare il tipo di arma da usare. Per i comandi specifici consulta la sezione Selettore armi.
- ▶ Premi **LT** per mirare e premi **RT** per premere il grilletto.
- ▶ Premi **RB** per ricaricare.



Mettersi al riparo

Posiziona Vito dietro un oggetto o un muro e premi **A** per fare in modo che si metta al riparo. Premi **A** di nuovo per uscire dalla copertura.



FERITE E MORTE

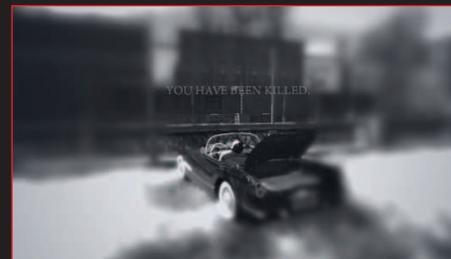


Guarire dalle ferite

Quando Vito viene ferito, la barra dell'energia diminuisce. Si rigenera con il passare del tempo ma non si riempie del tutto (se non a difficoltà Bassa) finché Vito non mangia o beve qualcosa.

Morte

Proiettili e incidenti d'auto possono far morire Vito. Se Vito muore la partita termina e potrai ricominciare a giocare dall'ultimo salvataggio.



AUTO E GUIDA

Vicoli, viali e garage di Empire Bay offrono una grande varietà di auto e camion: a partire da smaglianti auto di lusso fino a grossi camion delle consegne, e tutti al massimo delle caratteristiche di progettazione. Una grossa berlina può essere potente, ma un'auto sportiva a elevate prestazioni è molto più efficiente in curva. Una limousine è molto più veloce di un camion.

Sarà difficile guidare i veicoli danneggiati, finché non li farai riparare.

COMANDI BASE DI GUIDA

- ▶ Premi **Y** per entrare/uscire dal veicolo.
- ▶ Premi **RT** per accelerare. Aumenta gradualmente la pressione per acquistare velocità. Non è necessario andare al massimo.
- ▶ Premi **LT** per frenare. Quando il veicolo si ferma rilascia **LT**, oppure tienilo premuto per andare in retromarcia.
- ▶ Sterza con **L**.
- ▶ Usa **R** per guardarti intorno. Premi **R** per cambiare la visuale.
- ▶ Premi **B** per usare il freno a mano per una rapida curva, per fermarti di colpo o per derapare.
- ▶ Usa **☪** per sintonizzare la radio oppure accenderla/spengerla.
- ▶ Premi **X** per suonare il clacson.

CRUSCOTTO

Tachimetro L'indicatore nero esterno mostra la velocità, indicata dalla lancetta bianca.

Contagiri L'indicatore bianco interno mostra i giri del motore, indicati dalla lancetta rossa.

Limitatore di velocità Premi **A** per impostare il limitatore di velocità per essere sicuro di non superare mai il limite (40 mph/65 kmh sulle strade; 70 mph/112 kmh in autostrada). Sul tachimetro compare un filtro rosso che mostra qual è la massima velocità di crociera.

LIMITATORE DI VELOCITÀ



TACHIMETRO

CONTAGIRI

INCIDENTI

Tamponamenti e incidenti possono danneggiare un veicolo e provocarne il malfunzionamento o la rottura. Gli incidenti in auto possono uccidere Vito.



FURTO DEI VEICOLI

Rompere il finestrino

Comincia la carriera di ladro d'auto sfondando il finestrino del conducente del veicolo che vuoi rubare (premi **B**). Premi **Y** per salire e scappare.

Rompendo i finestrini farai rumore. Se la polizia scopre il furto d'auto, ben presto te la ritroverai alle calcagna.



Scassinare la serratura

Acquistando dei grimaldelli puoi risparmiarti un sacco di problemi, quando rubi un'auto. Inoltre attiri meno l'attenzione che non sfondando il finestrino.

- ▶ Quando Vito è vicino a una serratura che può essere scassinata (quella della portiera di un'auto, per esempio), comincia tenendo premuto **Y**. Il radar inizierà a visualizzare il blocchetto della serratura.
- ▶ Muovi **L** per usare il grimaldello, sollevando il primo pistoncino. Quando diventa verde, premi **X** per usare il grimaldello. Se hai successo viene selezionato il pistoncino successivo.
- ▶ Ripeti la procedura col pistoncino successivo. Se sbagli, diventerà rosso e tornerai al pistoncino precedente.
- ▶ Completa l'azione su tutti i pistoncini per aprire la serratura.



SISTEMA "RICERCATO"

Questo sistema ti avverte che la polizia sta cercando te o il veicolo che stai guidando. Le seguenti icone appaiono sullo schermo per indicare il tuo stato nei confronti della polizia.

Ricercato



La polizia sa che aspetto hai e diffonde un poster "ricercato".



La polizia sa che veicolo guidi. Potrebbe essere utile cambiare targa.

Gradi di ricercato



La polizia vuole multarti.



La polizia vuole arrestarti.



La polizia ha ricevuto l'ordine di sparare per ucciderti.



La polizia ha ricevuto l'ordine di fermarti con qualsiasi mezzo.

Rapporti con la polizia

Quando hai a che fare con la polizia, puoi scegliere tra le seguenti opzioni. Usa **L** per evidenziare un'azione e premi **A** per compierla.



Multa

- Paga la multa
- Rifiuta il pagamento

Arresto

- Arrenditi
- Corrompi lo sbirro
- Resisti all'arresto

Ricorda: puoi cambiare vestiti o rendere legale l'auto, per evitare l'arresto.

RIPARAZIONE, MESSA A PUNTO E LEGALIZZAZIONE VEICOLI

Se continui a fare incidenti, l'auto potrebbe rompersi. Puoi riparare un'auto per strada (temporaneamente) o nei tuoi garage (a pagamento), oppure pagare qualcuno perché la ripari alle carrozzerie che si trovano in tutta Empire Bay.

FAI DA TE

Se l'auto si guasta puoi effettuare una riparazione temporanea. Vai davanti al veicolo e premi **X** quando indicato.

Questa rapida riparazione dovrebbe rimettere in sesto l'auto abbastanza a lungo da arrivare a una carrozzeria o a un garage.



CARROZZERIA



Usa la mappa per trovare una carrozzeria. Avvicinati, suona il clacson ed entra.

Utilizzando il menu, cerca il tipo di intervento che vuoi far eseguire sull'auto. Fai attenzione al prezzo, e controlla di potertelo permettere. Premi **A** per effettuare le modifiche al veicolo.



Targhe personalizzate Una nuova targa è importante, se la polizia sta cercando quella vecchia. Il meccanico ti darà le targhe che desideri. Usa **L** per cambiare numeri e lettere, e per passare alla posizione precedente o successiva. Premi **A** per confermare le modifiche alla targa.



Ripara Effettua una riparazione completa dell'auto.

Messa a punto base Effettua una messa appunto per ottenere la migliore prestazione dal motore.

Messa a punto sportiva Una messa a punto evoluta, che migliora notevolmente le prestazioni.

Verniciatura Seleziona un colore personalizzato.

Cambia le ruote Seleziona ruote e pneumatici personalizzati.

GARAGE DEL GIOCATORE



Tutte le case e gli appartamenti di Vito hanno un garage dove puoi mettere l'auto. Se un'auto viene distrutta, verrà riportata il giorno successivo nel tuo garage. Qui puoi riparare l'auto danneggiata, a pagamento.



MAPPA



Premi per visualizzare la schermata della mappa. Gli obiettivi della missione si trovano in alto a sinistra, e l'icona della missione è visualizzata sulla mappa. Ulteriori icone compariranno quando le scoprirai durante l'esplorazione di Empire Bay.

ICONE SULLA MAPPA

- | | | | |
|--|-------------------------|--|---------------------------|
| | Missione principale | | Bar |
| | Missioni | | Cibo e bevande |
| | Casa | | Armeria |
| | Cabina telefonica | | Harry |
| | Meta giocatore | | Giuseppe |
| | Carrozzeria | | Sfasciacarrozze di Bruski |
| | Distributore | | Ufficio di Derek |
| | Negozi di abbigliamento | | |

COMANDI MAPPA

- Y** Centra la mappa sulla posizione di Vito.
- A** Posiziona meta.
- L** Muovi mappa.
- R** Zoom mappa.
- X** Nascondi legenda.

POSIZIONAMENTO METE



Usa le mete per contrassegnare luoghi importanti che potresti voler ritrovare.

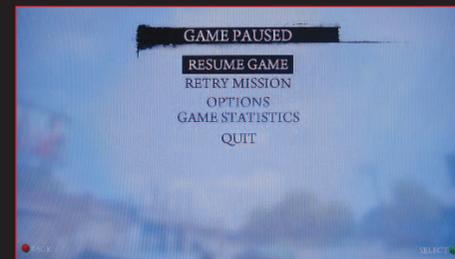
- ▶ Premi **Y** per centrare l'indicatore di Vito (freccia rossa) sulla mappa. Così facendo centerai anche il mirino giallo sulla posizione di Vito.
- ▶ Usa **L** per spostare il mirino sulla posizione in cui vuoi posizionare la meta e premi **A** per impostarla.
- ▶ La meta sarà anche visibile sul radar.



META

MENU DI PAUSA

Premi **START** per mettere in pausa il gioco. Usa **O** o **L** per evidenziare un'opzione nel menu di pausa, quindi premi **A** per aprire il sottomenu.



OPZIONI MENU DI PAUSA

Riprendi partita

Riprendi a giocare nel punto in cui hai sospeso la partita.

Riprova missione

Riprova la missione in corso dall'ultimo salvataggio.

Opzioni

Comandi

- Sensibilità Imposta la sensibilità del controller su Bassa, Media, Alta o Molto Alta.
- Asse Y Imposta la funzione **R**/**R** su Normale o Invertito.
- Asse X Imposta la funzione **R**/**R** su Normale o Invertito.
- Mira automatica Attiva/Disattiva.
- Vibrazione Attiva/Disattiva la vibrazione del controller.

Premi **LB** / **RB** per visualizzare le impostazioni del controller a piedi e alla guida. Premi **X** per passare dall'impostazione 1 alla 2 e viceversa.

Statistiche di gioco

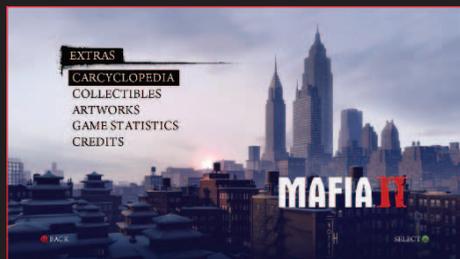
Controlla come cambiano le statistiche di gioco, mentre Vito è sempre più coinvolto nella carriera criminale.

Abbandona

Torna al menu principale.

EXTRA

Dopo averli trovati nel gioco, gli extra (auto, oggetti collezionabili, bozzetti e così via) appaiono nella sezione degli extra.



OPZIONI MENU EXTRA

Enciclopedia dell'auto

Visualizza splendide immagini dei veicoli che puoi guidare in tutta Empire Bay.

La legenda mostra le specifiche tecniche di ogni veicolo. Usa  per cambiare il veicolo visualizzato.

Ogni auto e camion si comporta in maniera realistica a seconda del tipo, dei cavalli e delle caratteristiche di maneggevolezza.



Oggetti collezionabili

Playmate Trova dei classici numeri di Playboy durante le tue avventure e leggi gli articoli.

Poster "Ricercato" Visualizza foto segnaletiche dei criminali responsabili dell'uscita di Mafia II.



Bozzetti

Quadri Visualizza drammatiche scene tratte dai capitoli della storia, mentre avanzi nel gioco.

Poster Colleziona bozzetti ispirati dai personaggi del gioco e da elementi della storia.

Pinup Colleziona poster artistici di belle donne e guardali qui. Le pinup si sbloccano portando a termine le missioni a difficoltà Alta.



Statistiche di gioco

Controlla come cambiano le statistiche di gioco, mentre Vito si dà alla carriera criminale.

Riconoscimenti

Leggi l'elenco dei famosi e infami personaggi che hanno contribuito alla creazione di Mafia II.



RICONOSCIMENTI

2K CZECH

Presidente	Stéphane Dupas
Produttore senior	Lukáš Kuře
Direttore grafica	Roman Hladík
Responsabili sviluppo artistico	Tomáš Roller · Jana Kaššová · Simona Ely
Capi grafici interni	Petr Motejzík · Daniel Sklář · Petr Závěský
Capo grafico città	Tomáš Moučka
Capo grafico veicoli	Milan Šaffek
Capo grafico personaggi	Ivan Rylka
Grafici tecnici	Jan Marvánek · Daniel Sklář · David Šemík
Bozzettisti	Mikuláš Podprocký
Grafici città	Petr Král · Vít Selinger · Jan Šnajdrhons · Pavel Tretera · Michal Zouhar · Jan Marvánek
Grafici interni	Jiří Bičík · Michal Lopašovský · David Motalík · Marek Suchovský · Filip Nový
Grafici veicoli	Martin Kozák
Grafici personaggi	David Frolek · Dávid Jankes · Mikuláš Podprocký · Monika Lekovská
Grafici effetti visivi	Jan Marvánek · Filip Nový · Roman Zawada
Capi progettisti tecnici	Miloš Jeřábek · Martin Pítr
Progettisti tecnici	Vojtěch Jatel · David Los
Direttore animazione	Tomáš Hřebíček
Responsabile sviluppo animazione	Martin Zavřel
Tecnici montaggio filmati	Martin Dvořák · Jiří Alán · Petr Adamec
Animatori filmati	Tomáš Sedlák · Michal Opitz · Pavel Hruboš
Capo animatore gioco	Michal Mach
Capo animatore testi	Radim Pech
Animatori testi	Petr Janeček · Pavel Očovaj · Martin Pospíšil
Direttore audio	Tomáš Šlápota
Programmatori audio	Petr Klimunda · Marek Horváth
Compositore musica	Matúš Štíroky
Responsabile motion capture	František Harčár Sr.
Animatori motion capture	Petr Kopecký · Daniel Ulrich · Jakub Mach · Viktor Kostik · Ondřej Marada

Direttore tecnico	Laurent Gorga
Capo programmatore gioco	Michal Janáček
Responsabile sviluppo gioco	Lukáš Berka
Programmatori gioco	Petr Soviš · Jan Bulín · Martin Hron · Tomáš Chabada · Marek Kováč
Capo programmatore città	Martin Brandstätter
Responsabile sviluppo città	Michal Rašovský
Programmatori città	Karel Hála · Jiří Holba · Václav Král · Jan Kratochvíl · Xavier Lemaire · Petr Minařík · Mojmír Svoboda
Capo programmatore	Dan Doležel
Responsabili sviluppo tecnologia	Daniel Knebl · Michal Rybka
Programmatori motore	Michal Janáček · Petr Smřlek · Tomáš Blaho · Martin Sobek · Ondřej Štorek · Erik Veselý · Vladimír Semotán · Jan Bulín · Jiří Vrbel
Programmatori filmati	Ľubomír Dekan · Petr Slivoň
Programmatore fisica	Aleš Borovička
Capo programmatore strumenti	Radek Ševčík
Programmatori	Jozef Král · Luboš Kresta · Jaroslav Gratz · Petr Minařík · Jiří Štěpín · Boris Zápotocký
Programmatori interfaccia	Petr Man · Michal Bartoň
Programmatori sistema	Daniel Čapek · Michal Linhart · Pavel Dlouhý
Programmatore debug	Jan Zelený
Capo responsabile dati	David Šemík
Responsabili dati	Pavel Procházka · Michal Ševeček · Jaroslav Turna · Roman Zawada
Capo squadra supporto aggiuntivo	Emmanuel Beau
Programmatori supporto aggiuntivi	Nicolas Brault · Filip Dušek · Julien Friedlander · Jana Žďárská
Trama di	Daniel Vávra
Produttore dinamica di gioco senior	Jarek Kolář
Capo progettazione livelli	Lubomír Dykast
Produttore dinamica di gioco	Petr Mikša
Responsabile sviluppo progettazione	Josef Buček
Progettisti gioco	Pavel Brzák · Josef Vašek · Jiří Matouš · Jiří Řezáč · Daniel Vávra
Autori livelli	Pavel Brzák · Adam Čunderlík · Radek Havlíček · Jiří Matouš · Vít Matuška · Ondřej Melkus · Jaroslav Osička · Roman Pítr · Jiří Řezáč · Ondřej Vévoda · Radim Vítek

Progettisti città	Tomáš Grünwald • Michal Kačinec • Ondřej Nečásek • Josef Vašek
Autori livelli aggiuntivi	Pavel Černohous • Miloš Jeřábek
Dialoghi di	Pavel Černohous • Matouš Ježek
Progettisti corpo a corpo	Michal Mach • Pavel Černohous
Progettisti IA e armi	Lukáš Berka
Progettazione gioco aggiuntiva	Michal Kačinec • Ondřej Nečásek • Alex Cox

CONTROLLO QUALITÀ 2K CZECH

Responsabile CQ	Ian Moore
Assistente responsabile CQ	Sebastian Belton
Squadra CQ	Bořivoj Klíma • Jindřich Holub • Jan Chalupa • Lenka Čelková • Martin Křivánek • Michal Todorov • Michal Kuimdzidis • Ondřej Chrápavý • Ondřej Papež • Roman Neuwirth • Vlastimil Görner
CQ aggiuntivo	Filip Čort • Filip Rybář • Jiří Špác • Zbyněk Bašník • Zdeněk Hodulák
Traduttore	Vít Hýbl

DIPARTIMENTI 2K CZECH ESTERNI ALLA PRODUZIONE

Responsabile finanze e risorse umane	Alena Filová
Dipartimento risorse umane	Jana Blaháková • Kristýna Křížová • Silvie Bočková • Hana Malá • Jana Šufajzlová
Assistente personale di 2K Czech	Tereza Sýkorová
Dipartimento IT	Petr Fiala • Vladimír Hora • Václav Doležal
Ufficio	Tomáš Hocek • Jaroslava Krupková • Jitka Šenkýřová • Lenka Němcová • Lubomír Jančík • Petr Kislinger • Lucie Hřebíčková
Dipartimento contabile	Jana Romanová • Martina Komosná
Ringraziamenti speciali	Petr Vochozka
Supervisore MoCap 2K	David Washburn
Coordinatore MoCap 2K	Steve Park
Specialisti MoCap 2K	Jose Gutierrez • Gil Espanto • Anthony Tominia • Kirill Mikhaylov
Attori MoCap 2K	Adam Callan • Andy Allo • Greg Land • Kamasu Livingston • Martin David • Matt Jackson • Raul Bustamante • Reed Daniels • Steve Park • Valerie Weak

Attori MoCap	JAN JACKULIAK Radim Brychta ALAN NOVOTNÝ Radim Koráb ALEŠ BLAŽEJ Roman Gemrot DALIBOR ČADEK Tereza Harčárová EVA MAREŠOVÁ Tereza Martínková FRANTIŠEK HARČÁR Jr. Václav Dvořák JAKUB KADLEC Veronika Gidová JAN JAKUBEC Vojtěch Blahuta JAN SEDLÁČEK Zdeněk Vykoukal
--------------	--

Attori MoCap (seguito)	JANA NOVÁKOVÁ Jarmila Matoušková LEA ŠMAHELOVÁ Karel Král LENKA JANÍKOVÁ Jitka Harčárová MARTA PROKOPOVÁ Michal Matěj
Supporto esterno	Adam Kuruc • Ivan Kratochvíl • Míchal Vala • Ján Adamus • Ján Germala • Yann Le Tensorer • NightSight • Thomas Minet • Daniel Kamas

Grazie a	Antonín Hildebrand • Company ABA Élelmiszeripari és kereskedelmi RT • František Resl • Gabriela Jakabová • Christian Konieczka • Ivo Novák • Jan Pinter • János Plaszkó • Jiří Koten • Jiří Světinský • Jiří Šejvl • Lenka Kachlíková • Lubor Černý • Lukáš Cerman • Martin Koutný • Martin Kůla • Martin Plachý • Michaela Hercogová • Milan Malich • Pavel Andrásší • Pavel Čížek • Pavel Koten • Petr Kapitán • Petr Novák • Petr Olšanský • Radim Doleček • Róbert Winkler • Tomáš Jelínek • Tomáš Palát • Václav Samec
----------	--

I NOSTRI PIÙ VIVI RINGRAZIAMENTI ALLE NOSTRE FAMIGLIE, IN PARTICOLARE A MOGLI E FIDANZATE.

Grazie infinite ai tester di Brno focus per le loro preziose opinioni.

Nuovi nati durante lo sviluppo del gioco	Amélie Kotenová • Andrej Sedlák • Barbora Bulínová • Dan a Petra Kislingerovi • David a Viktor Šemíkovi • Dominik Lekovski • Jakub Fiala • Karolína Křivánková • Klára Blahová • Klára Osíčková • Klára Světinská • Kryštof, Šimon a Vít Kneblovi • Oldřich Borovička • Ondřej Smílek • Martin Král • Matěj Hřebíček • Nataniel a Izabela Mikšovi • Tadeáš Jaromír Dvořák • Tobiáš a Magdalena Klimundovi • Vojtěch Šlápota • Zuzana Brzáková
--	---

2K PUBLISHING

Presidente	Christoph Hartmann
Direttore generale	David Ismailer
Vicepresidente sviluppo prodotto	Greg Gobbi
Direttore sviluppo prodotto	John Chowanec
Direttore operazioni sviluppo prodotto	Kate Kellogg
Direttore produzione creativa	Jack Scalici
Produttore senior	Denby Grace
Produttore	Alex Cox
Produttore associato	Garrett Bittner
Analisti gioco	Michael Kelly • Neal Chung-Yee
Assistenti produzione	Casey Cameron • Ben Chang • Shawn Martin • Dan Schmittou • Andrew Dutra
Vicepresidente senior marketing	Sarah Anderson
Vicepresidente marketing	Matt Gorman
Vicepresidente marketing internazionale	Matthias Wehner
Direttore marketing	Tom Bass
Responsabile prodotto senior	Kelly Miller
Direttore globale pubbliche relazioni	Markus Wilding
Responsabile PR senior	Charlie Sinhaseni
Responsabile PR	Jennie Sue
PR e assistente marketing internazionale	Erica Denning
Responsabile evento globale	Karl Unterholzner
Direttore grafica, marketing	Lesley Zinn
Direttore web	Gabe Abarcar
Progettista web	Seth Jones
Responsabile community	Elizabeth Tobey
Direttore produzione marketing	Jackie Truong
Direttore produzione marketing	Ham Nguyen
Direttore produzione video	J. Mateo Baker

Tecnico montaggio video	Kenny Crosbie
Tecnico montaggio video junior	Michael Howard
Specialista acquisizione	Doug Tyler
Direttore tecnologia	Jacob Hawley
Vicepresidente sviluppo commerciale	Kris Severson
Vicepresidente vendite e concessione licenze	Steve Glickstein
Direttore vendite strategiche e concessione licenze	Paul Crockett
Vicepresidente, consulente	Peter Welch
Direttore operazioni	Dorian Rehfield
Direttore pianificazione e analisi	Phil Shpilberg
Specialista operazioni e concessione licenze	Xenia Mul
Responsabile marketing senior	Iana Budanitsky
Direttore contenuti multimediali, promozioni e collaborazioni	Shelby Cox
Responsabile marketing partner associato	Dawn Burnell

CONTROLLO QUALITÀ 2K

Vicepresidente controllo qualità	Alex Plachowski
Responsabili testing controllo qualità (progetti)	Grant Bryson • Zhang Xi Kun
Responsabile conformità	Alexis Ladd
Capo tester	Stephen "Yoshi" Florida
Capi tester (squadra supporto)	Andrew Webster • Kevin Strohmaier • Sean Manzano
Supervisor controllo qualità	Mike Gilmore • Steve Manners
Tester senior	Joseph Bettis • Kristin Kerwitz • Greg MacCauley • Sara Lane • Nathan Bell • Justin Waller
Squadra controllo qualità	Rick Alvarez • Ryan McCurdy • Keith Doran • Micah Grossman • Nathan McMahon • Matthew Saint John • Jesse Snider • Vincent Diamzon • Zachary White • Erin Reilly • Jonathan Keiser • Jorge Arevalo • Benjamin Cursi • Todd Swerdloff • Christine Adams • Yoonsang Yu • Michael Spray • Jake Muir • Patrick Kenny • Andrew Garrett • Marc Perret • Evan Jackson • Ophir Klainman • Jeremy Thompson • Davis Kriehoff • Bill Lanker • Keith Ferguson • Eddie Castillo • Daniel Jadwin • Sara Leedom • Lauriston Bristol III • Steven Bogolub • Brandon Williams • Brandon Reed • Jerico Vildoza • Anna Kholyavenko • Derek Wear-Renee • Ramon Villacorta • Jessica Wolff • Evan Sarver • Imad Haddad

Squadra controllo qualità (seguito)

James Bautista • David Sepanyan •
Jonathan Redaja • Steven Cotera • Chen Kai •
Liang Jian Jie • Xiao Liang • Cao Feng •
Guo De Min • Huang Shen • Song Xiao Ling •
Tian Lei • Zhao Qi • Zhou Ji • Zhu Xiao Ming •
Jorge Hernandez

Tecnici CQ localizzazione

Alba Loureiro • Andreas Strothmann •
Antonio Grasso • Arnaud Lhari • Cindy Frangeul •
Giovanni De Caro • Hugo Sieiro • Javier Vidal • Jose
Minana • Kirstine Spinosi • Lena Brenk •
Luigi Di Domenico • Pierre-Rolland Pochet •
Stefan Rossi • Tabea De Wille • Tirdad Nosrati

2K INTERNATIONAL

Responsabile generale	Neil Ralley
Responsabile marketing internazionale	Lia Tsele
Responsabile prodotto internazionale	Yvonne Dawson
Responsabile PR internazionale	Emily Britt
Esecutivo internazionale PR	Matt Roche
Direttore concessione licenze	Claire Roberts
Responsabile contenuti web	Martin Moore
Assistente marketing e PR internazionale	Tom East
Squadra progettazione	James Crocker • Tom Baker
Squadra marketing nazionale 2Ke PR	Agnès Rosique • Alex Bickham • Andreas Traxler • Barbara Ruocco • Ben Secombe • David Halse • Fabio Gusmaroli • Fabrice Poirier • Fiona Ng • Gwendoline Oliviero • Jan Sturm • Jean-Paul Hardy • Luis De La Camara Burditt • Olivier Troit • Sandra Melero • Simon Turner • Snezana Stojanovska • Stefan Eder

SVILUPPO PRODOTTO INTERNAZIONALE 2K

Produttore associato internazionale	Iain Willows
Responsabili localizzazione	Claire Deiler (Loc-3) • Jean-Sebastien Ferey
Assistente responsabile localizzazione	Arsenio Formoso
Squadre localizzazione esterne	Around The World • Coda Entertainment • Synthesis • Synthesis Iberia
Strumenti localizzazione e supporto forniti da	XLOC Inc.

CONTROLLO QUALITÀ 2K INTERNATIONAL

Responsabile CQ	Ghulam Khan
Supervisore CQ	Sebastian Frank
Programmatore masterizzazione	Wayne Boyce
Capo tecnico CQ	Oscar Pereira
Tecnici CQ	Andrew Webster • Kristian Guyte

OPERAZIONI INTERNAZIONALI TAKE-TWO

Staff	Anthony Dodd • Martin Alway • Cat Findlay • Nisha Verma • Paul Hooper • Paris Vidalis • Robert Willis • Denisa Polcerova
Consulenti tecnici	Brian Keron (Digital Extremes) • Yann LeTensorer • Massive Bear

CAST VERSIONE ITALIANA

(in ordine di apparizione)

Vito Scaletta	LORENZO SCATTORIN
Joe Barbaro	ALESSANDRO MESSINA
Agente	DARIO OPPIDO
Caporale	MARCO BENEDETTI
Williams	ALESSANDRO LUSSIANA
Mamma	CRISTINA GIOLITTI
Francesca	JOLANDA GRANATO
Agente di riscossione	SILVIO PANDOLFI
Signora delle pulizie	CRISTINA GIOLITTI
Giuseppe	MARCO PAGANI
Mike Bruski	MARCO PAGANI
Derek Pappalardo	DARIO OPPIDO
Steve	MARIO SCARABELLI
Henry Tomasino	ANDREA BOLOGNINI
Maria Agnello	JOLANDA GRANATO
GUARDIA U.A.P. 1	SILVANO PICCARDI
GUARDIA U.A.P. 2	ANDREA FAILLA
Brian O'Neill	MATTEO ZANOTTI
Luca Gurino	RICCARDO ROVATTI
Alberto Clemente	OLIVIERO CORBETTA
Harry	MARCO BALZAROTTI
Grassone	PIETRO UBALDI
El Greco	SILVANO PICCARDI
Investigatore	PINO PIROVANO
Giudice	SILVANO PICCARDI
Secondino 1	CLAUDIO COLOMBO
Secondino 2	ALESSANDRO TESTA
Terry Stone	MARCO BALBI
Prigioniero arrabbiato	DARIO DOSSENA
Leo Galante	NATALE CIRAVOLO
Pepé	LUIGI ROSA

Cast (seguito) Violentatore nella doccia	CLAUDIO RIDOLFO
Eddie Scarpa	LEONARDO GAJO
Eric Riley	DARIO DOSSENA
Marty	DAVIDE GARBOLINO
Bones	DIEGO BALDOIN
Carlo Falcone	RICCARDO LOMBARDO
Harvey Beans	PINO PIROVANO
Tony Balls	LUCA SANDRI
Frank Vinci	GIANNI GAUDE
Leon	LUCA SANDRI
Mickey Desmond	MARCO BALZAROTTI
Bruno	DIEGO SABRE
Signor Wong	GIANNI QUILLICO
Tommy Angelo	GIANNI GAUDE
Scaricatore di porto anziano	GIANNI GAUDE
Scaricatore di porto giovane	MARCO BENEDETTI
Gangster	STEFANO ALBERTINI • MAURIZIO ARENA • ALDO STELLA • ALESSANDRO LUSSIANA • MARCO BALBI • DIEGO BALDOIN • LUIGI ROSA • GUALTIERO SCOLA • GABRIELE MARCHINGIGLIO • MARCO BENEDETTI • ANDREA DE NISCO • DIEGO SABRE • ALESSANDRO ZURLA • CLAUDIO BECCARI • ANDREA FAILLA • GABRIELE CALINDRI • MARIO SCARABELLI • FEDERICO DANTI • FRANCESCO MEI • ALBERTO OLIVERO • DARIO OPPIDO • PINO PIROVANO • ALESSANDRO TESTA • RUGGERO ANDREOZZI • MARCO PAGANI • SILVIO PANDOLFI • MATTEO ZANOTTI
Civili	OLIVIERO CORBETTA • PIETRO UBALDI • MASSIMILIANO LOTTI • CLAUDIO BECCARI • FEDERICO DANTI • MASSIMO DI BENEDETTO • RAFFAELE FALLICA • BARBARA FEDERICO • ALESSANDRO LUSSIANA • GABRIELE MARCHINGIGLIO • MASSIRONI CINZIA • FRANCESCO MEI • WALTER RIVETTI
Poliziotti	ALDO STELLA • ANDREA DE NISCO • SILVANO PICCARDI
DJ	DAVE FENNOY • LARRY KENNEY • BILL LOBELY • JIM THORNTON
Voci aggiuntive	ROBERTO ACCORNERO • LORELLA DE LUCA • SILVANA FANTINI • ELISABETTA CESONE • LEONARDO PATRIGNANI • STEFANO POZZI • LORETTA DI PISA • MARCO MORELLINI • STEFANO LUCCHELLI • PAOLO DE SANTIS •

AUTORI/TRADUTTORI

Capo autore	Jack Scalici
Testi aggiuntivi	Moose Warywoda • Alex Cox • Shigor Birdman • Paul Jenkins • Walt Williams • Benjamin X. Chang • Brian Shields • Dan Bailie
Traduttori	Jirina Kyas (Ceco) • Antonio Truglio (Italiano)

FILMHARMONIC ORCHESTRA DI PRAGA

Direttore e supervisore arrangiamento	Andy Brick
Produttore musica orchestrale	Petr Pycha
Editor musica orchestrale	Reed Robins
Ingegnere del suono orchestrale	Jan Kotzman
Tecnico studio orchestrale	Cenda Kotzman
Casting	Jack Scalici • Lydia Jenner
Capi curatori dialoghi, POP Sound	Dante Fazio • Garrett Montgomery
Curatori dialoghi, POP Sound	Brett Rothfeld • Dylan Howe • Rob Weiss • Dawn Redmann • Mark Camperell • Darren Warkentin • Tom Dodd • Joe Garten
Registrazione dialoghi originali, POP Sound	Michael Miller • Courtney Bishop • Tim West • Brett Rothfeld • Tim Hoogenakker • Mitch Dorf • Dante Fazio • Stephen Dickson • Nick Bozzone • Peter Rincon • Rob Weiss • Zak Fisher • Joe Garten • Chris Johnston • Darren Warkentin • Anthony Vanchure
Produttori, POP Sound	Dawn Redmann • Susie Boyajan • Erin Reilly • Lexa Burton
Produzione annunci radiofonici, POP Sound	Dante Fazio • Nick Bozzone • Tim West • Brett Rothfeld • Tim Hoogenakker
Capo curatore dialoghi, Fox Sound	Keith Fox
Supervisione musica	Jack Scalici • Rick Fox • Lydia Jenner
Etichette	www.mafia2game.com/musiclabels/
Editori	www.mafia2game.com/musicpublishers/

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Un ringraziamento speciale a	Daniel Einzig • Christopher Fiumano • Jenn Kolbe • David Boutry • Ryan Dixon • Michael Lightner • Gail Hamrick • Sharon Hunter • Kate Ryan • Michele Shadid • Jonathan Washburn • Ashley Young • Squadra 2K IS • Jordan Katz • David Gershik • Squadra vendite Take-Two • Squadra marketing Take-Two • Seth Krauss • Squadra legale Take-Two • Cindi Buckwalter •
------------------------------	--

Ringraziamenti speciali (seguito)

Alan Lewis • Sajjad Majid • Meg Maisie •
Siobhan Boes • Access Communications • gNet •
KD&E • Big Solutions Group • Darkside Game Studio
• Plastic Wax • Rokkan • Concept Arts •
Gwendoline Olivier • Donson Liu • Keith Liu • Laura
Harley • Tina Evanow • Dawn Redmann •
Mike Aronis • Tom Dodd • Doug Clark •
Brett Rothfeld • Steven "the Vaj" Selvaggio •
Jerry Chen • Angus Wong • Hanshaw Ink
& Image • Playboy

Utilizza tecnologia Bink Video. Copyright ©1997-2009 di RAD Game Tools, Inc. Il software di animazione facciale ©2002-2010, OC3 Entertainment, Inc. e i licenziatari. Tutti i diritti riservati. Utilizza FMOD Ex Sound System e Firelight Technologies. Questo software include Autodesk® Kynapse®, di proprietà di Autodesk, Inc. ©2009, Autodesk, Inc. Autodesk e "Autodesk® Kynapse®" sono marchi commerciali registrati o marchi commerciali di Autodesk, Inc. Tutti i diritti riservati. Alcune parti © 2002-2008 di NVIDIA Corporation. Tutti i diritti riservati. ©2010 Playboy, PLAYBOY, il logo con la testa di coniglio e PLAYMATE sono marchi di Playboy utilizzati su licenza da 2K Games.

NVIDIA

Supporto sviluppo

Feodor Benevolenski • Zack Bowman •
Johnny Costello • James Dolan • Philipp Hatt •
Dane Johnston • Alexander Kharlamov • Konstantin
Kolchin • Hermes Lanker •
Monier Maher • Christopher Maughan •
Kevin Newkirk • Jeremy Patterson •
Lou Rohan • Miguel Sainz • David Schoemehl •
Andrey Shulzhenko • Kyle Weeks • Aron Zoellner •
Clay Causin • Joe Grover

Supporto commerciale

Bryan Del Rizzo • Rika Nakazawa •
Leslie Pirritano • Anton Ravin • Eric Liu

Per un elenco completo dei riconoscimenti per la musica di Mafia II e maggiori dettagli sulla colonna sonora, visita il sito:

www.mafia2game.com/musiccredits



SPEC OPS® THE LINE

PRESTO DISPONIBILE | www.specopstheline.com

XBOX 360. XBOX LIVE.

18
www.pegi.info

YAGER

2K
GAMES

© 2006 - 2010 Take-Two Interactive Software, Inc. e sue sussidiarie. Tutti i diritti riservati. 2K Marin, 2K Games, SPEC OPS e SPEC OPS: THE LINE, Take-Two Interactive Software e i rispettivi logo sono tutti marchi commerciali e/o marchi commerciali registrati di Take-Two Interactive Software, Inc. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi commerciali sono di proprietà dei rispettivi detentori. Tutti i diritti riservati.