

INFORMAZIONI E ORIENTAMENTO



L'ACCADEMIA
DEGLI

SCIENZIATI PAZZI



CRYPTOZOIC
ENTERTAINMENT

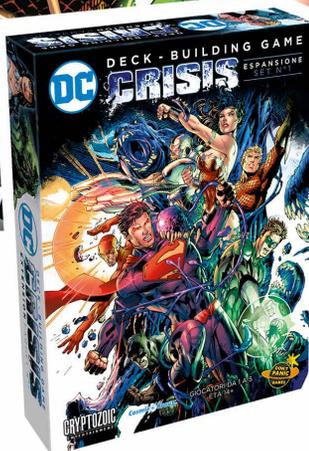


Cosmic Group



DECK-BUILDING GAME

RITROVA PIÙ DI 50 PERSONAGGI DELL'UNIVERSO DC
IN UN GIOCO DI CARTE IN EVOLUZIONE!



ESPANSIONE NUMERO 1

[è necessario il gioco base]

**ALTRE ESPANSIONI IN USCITA
[WATCHMEN, FOREVER EVIL...]**



Cosmic Group

CRYPTOZOIC
ENTERTAINMENT

DC Comics e tutti gli elementi associati sono marchi registrati © DC Comics (s17)

© Cryptozoic Entertainment. Tutti i diritti riservati.

Edizione Italiana : ©2017 Don't Panic Games - www.dontpanicgames.com

Distribuito in Italia da Cosmic Group - www.cosmicgroup.eu





Benvenuti all'Accademia degli Scienziati Pazzi, cari geni incompresi! Per troppo tempo il più grande ostacolo al progresso nel campo della scienza (folle) è stata la crudele impossibilità di accedere a quattro risorse fondamentali: il cryptomium, i laser, la materia oscura e gli squali. L'Accademia degli Scienziati Pazzi è stata creata per porre fine a questa tremenda ingiustizia!

Finalmente tutti avranno la possibilità di utilizzare i malvagi strumenti necessari per conquistare il mondo ed essere presi sul serio. Ci aspettiamo molto dalla vostra partecipazione e siamo sicuri che, con le giuste dosi di correttezza, condivisione e collaborazione, riusciremo a raggiungere quel grado di onnipotenza necessaria per governare l'intera umanità.

Ricordate solo che quest'ultimo dettaglio deve rimanere segreto... (e lasciate pure perdere correttezza, collaborazione, ecc. ecc.).

Alexa Thicket
Direttrice ASP

Istruzioni

Materiali di gioco:

- Segnapunti Follia
- 42 carte Risorsa
- 5 carte Sgherro
- 6 carte Mania
- 4 carte Nascondiglio
- 30 carte Invenzione
- 1 sagoma IA Sfacciata
- 1 sagoma Direttrice Corrotta
- 1 sagoma Camion di Grana
- 1 sagoma Spia
- 4 segnalini Nascondiglio



ANEDDOTO BIZZARRO DELLO SCIENZIATO PAZZO:

La parola "laser" è l'acronimo di "light amplification by stimulated emission of radiation" (amplificazione di luce attraverso emissione stimolata di radiazione).

Scopo del gioco

Sebbene il dominio del mondo sia l'obiettivo finale di ciascuno Scienziato Pazzo che si rispetti, per prima cosa bisogna dimostrare che quest'ultimo deve essere preso sul serio. A questo scopo, tutti i giocatori in gioco devono cercare di ottenere la maggior quantità di Follia, ottenibile in tre modi:

1. Invenzioni straordinarie
2. Carte Mania
3. Controllo dell'IA Sfacciata

Fine della partita

I giocatori tengono traccia del punteggio spostando i segnalini Nascondiglio lungo il Segnapunti Follia. Quando un giocatore supera i 50 punti, gira il segnalino sul lato 50+. Questo indica che ha più di 50 punti. Quindi ricomincia a percorrere il Segnapunti dall'inizio. La partita termina quando il mazzo Invenzioni si esaurisce. Alla fine della partita, ciascun giocatore rivela la carta Mania segreta ed effettua il conteggio totale della propria Follia. Il giocatore con il valore di Follia più elevato è dichiarato vincitore!

NOTA: preferisci partite più brevi? Riduci il numero di carte Invenzione nel mazzo togliendo 4 carte (in partite con 2 giocatori), 7 carte (in partite con 3 giocatori) o 10 carte (in partite con 4 giocatori) a caso. Apporta pure tutte le modifiche che pensi possano rendere più divertenti le tue partite!

Preparazione

1. Mischia le carte Mania, poi distribuiscine una a faccia in giù a ciascuno giocatore. I giocatori possono guardare la propria carta Mania ma non devono mostrarla agli altri. Le restanti carte Mania vanno riposte nella scatola del gioco: non verranno usate nella partita in corso.
2. Mischia le carte Nascondiglio, quindi distribuiscine una a ciascun giocatore. Ogni giocatore la posiziona a faccia in su davanti a sé, nella propria zona di gioco. Prima di potere utilizzare gli effetti di un Nascondiglio è necessario costruirlo (vedi pagina 7, **Invenzioni**). Rimetti nella scatola le carte Nascondiglio inutilizzate: non saranno usate nella partita.
3. Ciascun giocatore prende il segnalino corrispondente all'icona rappresentata sulla propria carta Nascondiglio e lo posiziona sulla casella 0 del Segnapunti Follia. Il segnalino indicherà il suo punteggio nel corso della partita.
4. Metti da parte la carta Sgherro Ricercatore Stressato, poi mischia le rimanenti carte Sgherro insieme alle carte Risorsa e colloca il mazzo Risorse così creato a faccia in giù vicino al Segnapunti Follia.

5. In base al numero di giocatori, segui queste indicazioni:

2 GIOCATORI

Rimuovi dal mazzo le carte Invenzione con i simboli “3+” e “4” e rimettile nella scatola.

Mischia le carte Invenzione rimanenti e colloca il mazzo a faccia in giù vicino al Segnapunti Follia. Rimetti la carta Sgherro Ricercatore Stressato nella scatola; non sarà utilizzata durante la partita.

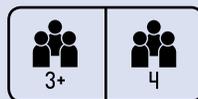
3 GIOCATORI

Rimuovi dal mazzo le carte Invenzione con il simbolo “4” e rimettile nella scatola.

Mischia le carte Invenzione rimanenti e colloca il mazzo a faccia in giù vicino al Segnapunti Follia. Posiziona la carta Sgherro Ricercatore Stressato in fondo al mazzo delle Risorse.

4 GIOCATORI

Mischia tutte le carte Invenzione e colloca il mazzo a faccia in giù accanto al Segnapunti Follia. Posiziona la carta Sgherro Ricercatore Stressato a faccia in su, a lato del Segnapunti Follia.

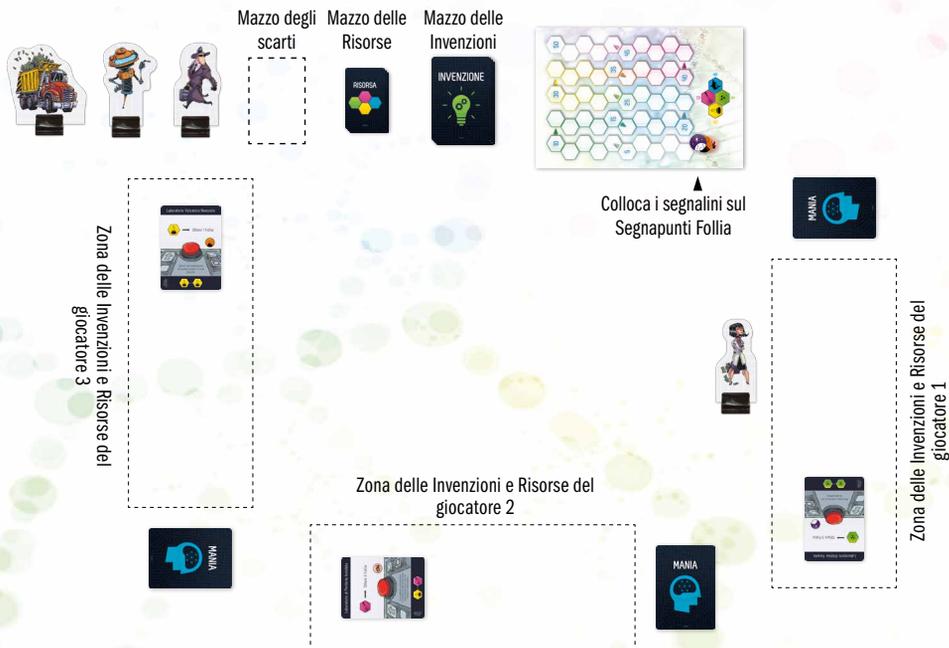


- Il giocatore più anziano prende la sagoma della Direttrice Corrotta e la posizione davanti a sé.
- Metti da parte le sagome Camion di Grana, IA Sfacciata e Spia. Verranno usate in partita in un secondo momento (per i dettagli, vedi il capitolo **Sgherri**, a pagina 10).

ANEDDOTO BIZZARRO DELLO SCIENZIATO PAZZO:

La maggior parte delle persone non legge per intero le regole di un gioco da tavolo prima di fare la prima partita.

Preparazione per una partita con 3 giocatori



Svolgimento della partita

ANEDDOTO BIZZARRO DELLO SCIENZIATO PAZZO:

Gli scheletri degli squali
sono cartilaginei, non
ossei!

Ogni turno di gioco si divide in 2 fasi: la fase di **Assegnazione delle Risorse** e la fase di **Sperimentazione**. Durante la fase di Assegnazione delle Risorse, per prima cosa il giocatore che controlla la Direttrice suddivide in più mazzi le Risorse e le Invenzioni prototipo sovvenzionate dall'Accademia degli Scienziati Pazzi. Quindi i giocatori, a turno, scelgono e prendono uno dei mazzi di carte. Il giocatore che controlla la Direttrice prende sempre l'ultimo mazzo rimanente. Le Risorse ottenute da ogni giocatore consentiranno di costruire e/o di attivare le Invenzioni durante la fase di Sperimentazione.

Nota: non è sempre facile comprendere la logica contorta di uno Scienziato Pazzo. Per la prima partita consigliamo uno o più turni di prova dopo aver letto le regole relative alle due fasi del turno di gioco.

FASE 1: Assegnazione delle risorse:

1. Il giocatore che controlla la Direttrice in questo turno pesca una carta dal mazzo Invenzioni (le prime 2 carte se precedentemente è stata pescata la carta Ricercatore Stressato). Pesca quindi una quantità di carte Risorsa secondo lo schema seguente:

Numero di giocatori	2	3	4
Numero di Risorse	3	4	5

Se il mazzo delle Risorse è vuoto, creane uno nuovo mischiando il mazzo degli Scarti.

2. Ogni volta che il giocatore pesca delle carte Risorsa, è possibile che ottenga una carta Sgherro. In tal caso deve eliminare dal gioco la carta e collocare accanto al mazzo delle Risorse la sagoma corrispondente. A partire da quel turno e per il resto della partita la sagoma verrà distribuita insieme alle Risorse e alle Invenzioni. Il giocatore che controlla la Direttrice deve pescare un'altra carta dal mazzo Risorse per ogni carta Sgherro che viene rivelata nel turno. In questo modo, a prescindere dal numero di carte Sgherro pescate, la quantità di carte Risorsa disponibili sarà sempre pari al numero iniziale (vedi la tabella).

ESEMPIO: all'inizio di una partita con 3 giocatori, la Direttrice deve pescare 1 Invenzione e 4 Risorse. Anna controlla la Direttrice. Pesca 1 Invenzione, 2 Cryptomium, 1 Laser e la Spia. Elimina dal gioco la carta della Spia e posiziona la sua sagoma con le 3 Risorse pescate in precedenza. A questo punto deve pescare un'ulteriore Risorsa e ottiene 1 Squalo. Fatto questo, Anna costituisce 3 mazzi con l'Invenzione, la Spia e le 4 Risorse pescate. Decide di fare un primo mazzo con 2 Cryptomium e la Spia; un secondo mazzo con l'Invenzione e il Laser; un ultimo mazzo con lo Squalo.

3. Se nei turni di gioco precedenti sono state rivelate carte Sgherro, collocare accanto alle Risorse pescate. Questo vale anche per la carta Direttrice Corrotta, se è stata rivelata. Il giocatore che aveva la Direttrice conserva il ruolo di primo giocatore fino al punto 8.
4. Il giocatore che controllava la Direttrice suddivide accuratamente le carte rivelate e le sagome Sgherro eventualmente disponibili in un numero di mazzi pari a quello dei giocatori (ad esempio, 3 mazzi in una partita a 3 giocatori). Non è necessario che i mazzi siano di dimensione o valore uguali tra loro, ma ognuno di essi deve contenere **almeno 1** elemento.
5. A partire dal giocatore a sinistra della Direttrice e continuando in senso orario, ogni giocatore sceglie un mazzo e colloca davanti a sé tutte le carte e sagome. Il giocatore che ha preparato i mazzi prende sempre l'ultimo rimasto. Nel caso in cui i mazzi risultassero troppo sbilanciati, gli toccherà probabilmente quello peggiore.
6. Le Invenzioni appena ottenute sono considerate Invenzioni prototipo. Girale in orizzontale per indicare che non sono ancora state costruite.
7. Se un giocatore riceve la sagoma Spia, la utilizza in questo momento (vedi: **Sgherri**).
8. Se un giocatore riceve in questo modo la sagoma della Direttrice Corrotta, diventa il primo giocatore.

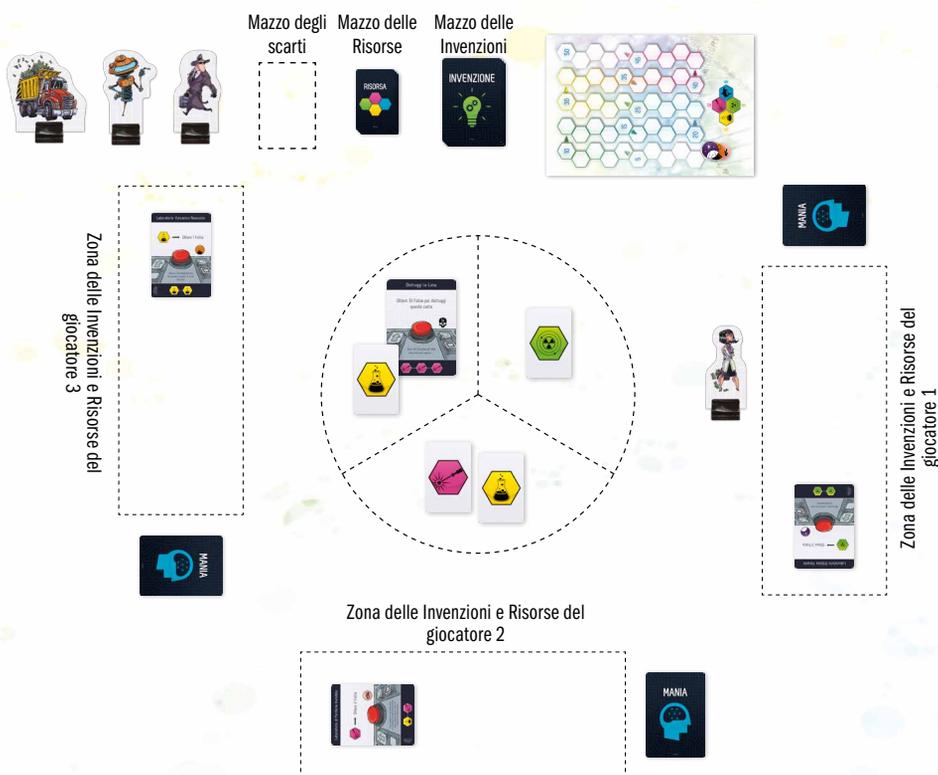
**ANEDDOTO
BIZZARRO DELLO
SCIENZIATO PAZZO:**

Il tempo scorre più lentamente quando ti avvicini a un buco nero e quando attendi che un tuo amico finisca di leggere il manuale delle regole.

NOTA:

controllare la Direttrice permette di disporre di un immenso potere, ma ha anche i suoi svantaggi: il giocatore con la Direttrice è sempre l'ultimo a scegliere tra i mazzi preparati.

ESEMPIO DI MAZZO DURANTE LA FASE DI ASSEGNAZIONE DELLE RISORSE IN PARTITE A 3 GIOCATORI



FASE 2: Sperimentazione

Iniziando dal giocatore che controlla la Direttrice e procedendo in senso orario, ciascuno può effettuare le seguenti azioni, nell'ordine che preferisce:

- **Costruire una Invenzione**
- **Attivare una Invenzione**

Se la carta Sgherro Direttrice Corrotta non è ancora stata rivelata, la sagoma della Direttrice passa al giocatore a sinistra della Direttrice attuale. Ha inizio un nuovo turno di gioco. All'inizio di ogni turno, i giocatori rimettono accanto alle Risorse tutte le sagome, pronte per essere ridistribuite nei nuovi mazzi dal giocatore che controlla la Direttrice.

Le Invenzioni



Le Invenzioni sono potenti tecnologie, dispositivi, edifici e eventi che puoi sfruttare a tuo vantaggio per diventare lo Scienziato Pazzo più famoso al mondo. La prima invenzione di ciascun giocatore è il suo Nascondiglio, perciò ogni giocatore inizia la partita con un Nascondiglio come Invenzione prototipo. I giocatori saranno liberi costruire il proprio Nascondiglio o meno.

Costruire le Invenzioni

Ogni volta che acquisisci un'Invenzione, ne ottieni il prototipo: posizionala davanti a te, in orizzontale, per indicare che non è ancora stata costruita. Per assemblarla e ottenere i relativi vantaggi, durante la fase di Sperimentazione puoi scartare le Risorse indicate in fondo all'Invenzione e quindi rigirla in verticale. A questo punto, l'Invenzione è considerata “costruita” per il resto della partita. **Puoi costruire al massimo una Invenzione per turno di gioco** (salvo il caso in cui un'altra Invenzione indichi il contrario).



Per costruire questa Invenzione, un giocatore deve spendere 3 Cryptonium.

Attivare le Invenzioni

Ogni Invenzione è dotata di un grosso pulsante rosso. Hai la possibilità di attivare una Invenzione premendo il pulsante per approfittare dei suoi effetti. **Puoi usare ciascuna delle tue Invenzioni solo una volta per fase di Sperimentazione** (salvo il caso in cui un'Invenzione lo permetta espressamente).

Talvolta le Invenzioni presentano un'ulteriore condizione per essere attivate. Alcune condizioni comuni sono: “Se controlli la Direttrice”, “Se hai costruito un'Invenzione in questo turno” e “Se hai acquisito X carte Risorsa durante la fase di Assegnazione delle Risorse”.

ANEDDOTO BIZZARRO DELLO SCIENZIATO PAZZO:

Ci sono circa 20 vulcani in eruzione in questo momento sulla Terra, la maggior parte di essi è sul fondo dell'oceano!

Se controlli la Direttrice:
Ottieni 2 Follia



L'attivazione permette di ottenere 2 Follia, ma solo se controlli la Direttrice.

La descrizione di alcuni effetti delle Invenzioni include una freccia. Quando attivi una di queste Invenzioni devi scartare gli elementi indicati a SINISTRA della freccia per ottenere ciò che è mostrato a DESTRA della freccia. Nel caso in cui non avessi l'elemento indicato a sinistra della freccia (o se non volessi consumarlo), non puoi attivare l'Invenzione.



Scarta 1 Cryptomium per guadagnare 2 Follia.

**ANEDDOTO BIZZARRO
DELLO SCIENZIATO
PAZZO:**

La Luna pensa di essere
coossi grande e deve
essere abbattuta!

Inoltre, alcune Invenzioni permettono di ottenere determinate Risorse dal mazzo degli scarti. Se la Risorsa indicata non è presente nel mazzo degli scarti, non potrai ottenerla.

NOTA:

Durante ogni turno di gioco, ciascun giocatore può eseguire le seguenti azioni, nell'ordine che preferisce:

- costruire una singola Invenzione se dispone delle Risorse necessarie.
- attivare più Invenzioni già costruite, una sola volta per ciascuna.

Categorie delle Invenzioni

Determinate Invenzioni appartengono a categorie speciali, rappresentate da icone presenti sulle carte Invenzione. Alcune carte Mania possono interagire in modo specifico con le Invenzioni che presentano le icone Fabbrica e Genio del Male. Nel caso in cui non avessi tali carte Mania, puoi ignorare queste due icone.



Fabbrica



Genio del Male



Autodistruzione
(questa Invenzione
viene messa da parte
dopo l'attivazione)

Cloni Instabili

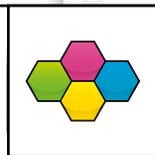
Un Clone Instabile può essere attivato in qualsiasi turno di gioco per guadagnare 2 Follia. In alternativa puoi aspettare di attivare più Cloni Instabili simultaneamente al fine di ottenere un bonus Follia più elevato: ogni carta Clone Instabile infatti apporta 2 Follia per ogni altro Clone Instabile attivato nello stesso turno. Per esempio, se hai costruito 3 Cloni Instabili e li attivi tutti nello stesso turno di gioco, CIASCUNO di essi farà acquisire 6 Follia. Ciò significa che otterrai 18 Follia in un singolo turno di gioco!

ANEDDOTO BIZZARRO DELLO SCIENZIATO PAZZO:

La prima clonazione di un mammifero è avvenuta nel 1996 e il risultato è stato una pecora poi chiamata Dolly.

Risorse

Le carte Risorsa sono molto semplici: ciascuna carta fornisce una Risorsa del tipo indicato. Il mazzo Risorse contiene le seguenti quantità di Risorse:



15 Cryptomium



12 Laser



9 Materia oscura



6 Squali

ANEDDOTO BIZZARRO DELLO SCIENZIATO PAZZO:

Il Cryptomium è un elemento raro, spesso usato per creare carte collezionabili di grande valore!

Le carte Risorsa in possesso dei giocatori devono essere visibili a tutti, pertanto ognuno deve tenerle disposte chiaramente di fronte a sé.

Sgherri

Le carte Sgherro sono nascoste tra le carte Risorsa e permettono di chiamare a sé dei servitori dotati di svariate abilità, reclutabili durante un turno di gioco. Quando viene rivelato uno Sgherro, elimina dal gioco la carta e posiziona la sagoma corrispondente accanto alle Risorse. Ora fa parte delle Risorse da distribuire nella fase di Assegnazione delle Risorse di ogni turno. L'unica eccezione è la carta Sgherro Ricercatore Stressato, che è priva di sagoma.

Ogni volta che il giocatore che controlla la Direttrice pesca una carta Sgherro, deve pescare un'altra carta Risorsa in modo che il numero di carte Risorsa da distribuire nei mazzi sia sempre pari alla quantità iniziale (3 Risorse per 2 giocatori, 4 per 3 giocatori e 5 per 4 giocatori). I giocatori che ottengono una sagoma Sgherro devono rimetterla al centro del tavolo durante la fase di Assegnazione delle Risorse del turno successivo. Sarà di nuovo disponibile per essere inclusa nei mazzi. Ogni Sgherro ha diverse caratteristiche:

Il Camion di Grana - Il giocatore che acquisisce il Camion di Grana può spenderlo come se fosse una qualsiasi Risorsa, ma solo durante questo turno. Anche se non lo utilizza, non può conservarlo per il turno seguente

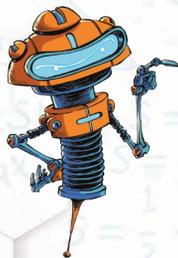


(NOTA: alcune Invenzioni fanno riferimento a carte Risorsa. Sebbene il Camion di Grana possa essere speso come una qualsiasi Risorsa, non è considerato una carta Risorsa).

La Spia - Al termine della fase di Assegnazione delle Risorse (prima che i giocatori costruiscano o attivino le Invenzioni), il giocatore che ha acquisito la carta Spia può immediatamente posizionare la sua sagoma su una carta Invenzione appartenente a un avversario. Se la Spia viene collocata su un'Invenzione costruita, quest'ultima non può essere attivata nel turno di gioco in corso. Se viene posizionata su un'Invenzione prototipo, non può essere costruita nel turno di gioco in corso.



L'IA Sfacciata - Quando un giocatore acquisisce l'IA Sfacciata, riceve immediatamente 2 Follia e cioè fa avanzare di 2 posizioni il segnalino Nascondiglio sul Segnapunti Follia.



Il Ricercatore Stressato - Il Ricercatore Stressato è l'unico Sgherro privo di sagoma. Quando viene rivelato, il giocatore che controlla la Direttrice deve pescare una seconda carta Invenzione e aggiungerla agli altri elementi. A partire da questo momento e fino alla fine della partita vengono pescate e distribuite due carte Invenzione durante la fase di Assegnazione delle Risorse. Nelle partite a 4 giocatori, questo Sgherro è in gioco e rivelato sin dall'inizio. La sua carta viene posizionata accanto al Segnapunti Follia. Nelle partite a 2 giocatori, non viene utilizzato. Nelle partite a 3 giocatori, posiziona la sua carta in fondo al mazzo Risorse all'inizio della partita.



La Direttrice Corrotta - Una volta rivelata questa carta Sgherro, la sagoma della Direttrice Corrotta non viene più passata al giocatore a sinistra del suo precedente proprietario al termine di ogni turno di gioco. Al contrario, la Direttrice viene controllata da chiunque la acquisisca durante la fase di Assegnazione delle Risorse (il suo controllo totale inizia durante la fase di Sperimentazione).



NOTA: il giocatore che controlla la Direttrice distribuisce le Risorse tra i mazzi durante la fase di Assegnazione delle Risorse. È inoltre il primo a costruire e ad attivare le Invenzioni durante la fase di Sperimentazione. Dopo che la carta della Direttrice Corrotta è entrata in gioco, il controllo della Direttrice può cambiare durante lo stesso turno di gioco, in quanto la sua sagoma può passare di mano tra le due fasi di un singolo turno.



Mania

Dopo aver esaurito il mazzo Invenzioni, viene giocato l'ultimo turno. Alla sua conclusione, ciascun giocatore rivela la propria carta Mania e avanza lungo il Segnapunti Follia di quanto indicato sulla carta. Non c'è modo di sapere chi avrà più Follia, fino alla fine della partita! Di seguito sono illustrate le varie carte Mania:

Il Riparatore - Al termine della partita: ottieni 1 Follia per ogni Invenzione costruita in tuo possesso.



**ANEDDOTO BIZZARRO
DELLO SCIENZIATO
PAZZO:**

Ogni volta che leggi questo aneddoto si crea un universo parallelo nel quale invece hai fatto tutt'altro!

La Mente - Al termine della partita: ottieni 4 Follia per ogni Invenzione Genio del male costruita in tuo possesso.

Il Sabotatore - Al termine della partita: scegli un avversario. Ottieni 1 Follia per ogni Invenzione prototipo in possesso di quel giocatore.





Il Megalomane - Al termine della partita: ottieni 3 Follia per ogni Invenzione Fabbrica costruita in tuo possesso.

L'Accumulatore Compulsivo -

Al termine della partita: ottieni 1 Follia per ogni Risorsa inutilizzata in tuo possesso.



ANEDDOTO BIZZARRO DELLO SCIENZIATO PAZZO:

La carta Mania Accumulatore Seriale offre un consistente vantaggio in base alla quantità di Risorse che ti sono rimaste, ma è sempre consigliabile spendere tutte le Risorse che puoi!



Il Temporeggiatore - Al termine della partita, dopo che gli avversari hanno calcolato il proprio bonus Follia, gioca una fase di Sperimentazione aggiuntiva: scarta la Spia dalle Invenzioni e prendi il controllo della Direttrice.

NOTA: giocare tenendo a mente le possibilità offerte dalla propria carta Mania è una buona strategia ma qualsiasi Scienziato Pazzo che si rispetti sa bene che la maggior parte della Follia deriva dalle Invenzioni. Non diventare pazzo per soddisfare la tua Mania in ogni modo. Beh, non più pazzo del necessario...

Svolgimento di un turno di gioco

1. Il giocatore che controlla la Direttrice prende le carte Risorsa, le carte Invenzione e le sagome per il turno e le divide in mazzi.
2. Iniziando dal giocatore alla sua sinistra e procedendo in senso orario, ciascuno sceglie un mazzo.
3. Iniziando dal giocatore che controlla la Direttrice e procedendo in senso orario, ciascuno può scegliere di costruire un'Invenzione e di attivare le Invenzioni che desidera. Quindi ciascun giocatore sposta il proprio segnalino Nascondiglio sul Segnapunti Follia in rapporto alla quantità di Follia che ha ottenuto durante il turno.
4. La sagoma della Direttrice Corrotta viene passata al giocatore a sinistra, salvo il caso in cui sia stata ridistribuita insieme alle Risorse. In tale situazione, il giocatore che controlla la sua sagoma diventa il primo giocatore.
5. Fine del turno di gioco. Se il mazzo di carte Invenzione è vuoto, la partita ha termine: ciascun giocatore rivela la propria carta Mania per calcolare i punti Follia supplementari. Se nel mazzo sono presenti altre carte Invenzione, ha inizio un nuovo turno di gioco con il punto 1.

Crediti

Ideazione e sviluppo - Sharang Biswas e Max Seidman

Illustrazioni - Robb Mommaerts

Ringraziamenti - Nick Tyson, Elizabeth Zhang, Angela Zhang, JR Honeycutt e tutti i giudici della competizione DFW Nerd Night per il grande aiuto e sostegno. Un enorme GRAZIE a tutti i nostri play-tester, senza i quali questo gioco non sarebbe stato possibile!

Don't Panic Games

Produttore: Cédric Littardi

Responsabile editoriale: Estelle Cang e

Sébastien Célerin

Traduttore: Fulvio Cattaneo

Layout: Guillaume Bichet

Marketing e direzione: Gaëlle Buecheler

Cryptozoic Entertainment

Co-CEO e fondatore - John Nee

Co-CEO e fondatore - John Sepenuk

Sviluppo complementare del gioco - Derek Stucker

Graphic Design - John Vineyard (Lead), Larry Renac, Nancy Valdez, Erin Roach e Magdalena Nilges

Direttrice delle operazioni - Leisha Cummins

Direttore dello sviluppo commerciale - Bill Schanes

Direttore creativo - Adam Sblendorio

Responsabile dello sviluppo del prodotto - Derek Stucker

Ricerca e sviluppo - Matt Hyra (Lead), Mataio Wilson e Nathaniel Yamaguchi

Editing - Shahriar Fouladi

Coordinatore commerciale - Rumi Asai

Ringraziamenti - Carolyn Byrnes, Javier Casillas, Matt Hoffman, Vanessa Jimenez, Cory Jones, Erik Larsen, Lacy Lodes, Sara Miguel, George Nadeau, Matthias Nagy, Jeff Parker, Ryan Skinner, Yasmine Smith, Rachel Valverde, Dekan Wheeler, MaryCarmen Wilber

CRYPTOZOIC
ENTERTAINMENT



Cosmic Group