



BIOSHOCK
INFINITE

ÍNDICE

¡Bienvenido a Columbia!	1
Steam.....	1
Controles del juego.....	1
Primeros pasos.....	2
Niveles de dificultad	2
Visor frontal de datos (HUD)	2
Aerocarriles y el gancho aéreo	3
Elizabeth	5
Armas	6
Vigorizadores.....	9
Enemigos	11
Equipo y máquinas expendedoras	14
Voxáfonos y kinetoscopios.....	15
Créditos.....	16
Garantía limitada	23

DEWITT,
TRAÉNDOS A LA
CHICA Y
BORRÁRAS
TU DEUDA..
¡ES TU ÚLTIMA
OPORTUNIDAD!

BIENVENIDO A COLUMBIA

¿Y qué es Columbia sino otra arca, para otro tiempo?

— Z.H. COMSTOCK, el Gran Profeta

Corre el año 1912. Eres Booker DeWitt, un antiguo detective de Pinkerton acuciado por las deudas que se ve obligado a aceptar un último trabajo: viajar a la misteriosa ciudad de Columbia para encontrar a una joven y devolverla sana y salva a la ciudad de Nueva York.

STEAM

BioShock Infinite se suministra a través de Steam, una plataforma y distribuidora de juegos online. Steam permite actualizaciones automáticas y un acceso fácil a las descargas de contenido. Para jugar a BioShock Infinite, se necesita Steam y una conexión a Internet, esta última solo la primera vez que inicies el juego. Visita <http://store.steampowered.com/> para más información sobre el servicio.

CONTROLES DEL JUEGO

CONTROLES DE TECLADO DE PC:

ACCIÓN	CONTROL
Mirar	Ratón
Avanzar	W
Retroceder	S
Izquierda	A
Derecha	D
Disparar arma	Botón izquierdo del ratón
Cambiar de arma	E
Recargar arma	R
Activar/desactivar miras metálicas	Botón central del ratón
Disparar vigorizador	Botón derecho del ratón
Cambiar vigorizador/ Mantener pulsado para el menú radial de vigorizadores	Q
Usar	F
Saltar/Engancharse a Aerocarril	Barra espaciadora
Agacharse/Media vuelta en aerocarril	Ctrl izquierdo, C
Activar/desactivar esprintar	Mayúsculas izquierda
Cuerpo a cuerpo/Mantener para ejecutar	V
Ayuda de orientación	N
Menú de pausa	Escape
Menú de juego	O
Reproducir voxáfono	J

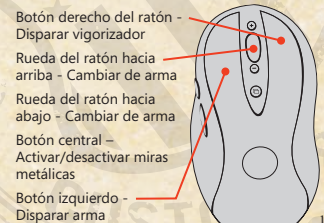
NOTA: hay otras configuraciones de controles disponibles a través del menú Opciones.

CONTROLES DEL AEROCARRIL:

ACCIÓN	CONTROL
Aceleración	W, S
Fijar blanco	Botón central del ratón
Darse la vuelta	Ctrl izquierdo
Golpear	Barra espaciadora
Bajarse	Barra espaciadora

ATAJOS DE VIGORIZADORES:

ACCIÓN	CONTROL
Seleccionar Posesión	1
Seleccionar Beso del diablo	2
Seleccionar Cuervos asesinos	3
Seleccionar Jinete eléctrico	4
Seleccionar Caballo salvaje	5
Seleccionar Carga	6
Seleccionar Tirón de fondo	7
Seleccionar Devuélvase al remitente	8



PRIMEROS PASOS

JUGAR PARTIDA: al elegir esta opción, podrás empezar una Nueva partida, Continuar desde un control guardado anteriormente o Cargar un capítulo.

OPCIONES: aquí podrás personalizar tu experiencia para ajustarla a tu estilo de juego. No dejes de echar un vistazo, ya que hay un buen número de maneras de conseguir una experiencia ideal para ti.

CONTENIDO EXTRA: busca nuevas descargas de contenido para comprar, descargar y jugar.

CRÉDITOS: mira el equipo responsable de la creación de *BioShock Infinite*.

NIVELES DE DIFICULTAD

BioShock Infinite cuenta con cuatro niveles de dificultad distintos. Aunque puedes cambiar de nivel de dificultad en cualquier momento en el menú Opciones, ten en cuenta que cambiarlo en mitad de una partida puede afectar a los logros.

FÁCIL: si no eres un veterano de los juegos de acción en primera persona, este es un buen lugar para empezar.

NORMAL: si tienes cierta experiencia con los juegos de acción en primera persona y conoces lo básico, este es el mejor lugar para empezar.

DIFÍCIL: si has dedicado mucho tiempo a los juegos de acción en primera persona y tienes la experiencia necesaria para apreciar un juego que te suponga un reto, este es tu modo.

MODO 1999: este modo es estrictamente para los más duros entre los duros, te obligará a exprimir al máximo todas tus habilidades (este modo se desbloquea al terminar el juego o utilizar un código secreto).

VISOR

1. INDICADOR DE SALUD/ESCUDO – La barra roja indica tu salud actual. La amarilla, el estado de tu escudo en cada momento. (Nota: el escudo empieza a regenerarse si no recibes daño en unos segundos. Puedes reponer tu salud mediante botiquines, tentempiés y alcohol).

2. VIGORIZADOR SELECCIONADO – El icono en primer plano muestra el vigorizador que tienes seleccionado en cada momento, mientras que el icono en segundo plano indica el vigorizador que puede cambiarse rápidamente. (Para seleccionar cualquiera de los Vigorizadores, consulta el apartado sobre el menú radial de Vigorizadores).

3. INDICADOR DE SALES – La barra azul indica la cantidad de sales que tienes para potenciar el uso de vigorizadores. Cada muesca en la barra indica un uso de vigorizadores.

4. ARMA SELECCIONADA – El icono en primer plano muestra el arma que tienes seleccionada en cada momento, mientras que el icono en segundo plano indica el arma que se puede cambiar rápidamente.



5. CANTIDAD DE MUNICIÓN – El número de la izquierda indica cuántos tiros puedes disparar antes de que tengas que recargar el arma. La cifra de la derecha indica cuántos tiros tienes en reserva.

6. PUNTO DE MIRA – La retícula de apuntado muestra hacia dónde estás apuntando con el arma.

7. INDICADOR – Esta barra indica la salud de tu enemigo en cada momento.

OBJETIVO ACTUAL

¿Has olvidado qué debes hacer a continuación? Hay un recordatorio con solo pulsar **N**.

Si te llegas a sentir perdido en Columbia, puedes usar la ayuda de orientación (N), que traza un camino hasta el objetivo actual.

AEROCARRILES

Los aerocarriles se construyeron inicialmente como medio para enviar y trasladar mercancías en Columbia, pero los jóvenes de la ciudad empezaron a usarlos enseguida como medio de transporte que desafiaba a la muerte. A medida que se intensificaba la lucha entre facciones en Columbia, se convirtieron no solo en medio de transporte, sino también en instrumento para facilitar el combate.

Puedes recorrer la extensa red de aerocarriles interconectados para escapar de los enemigos y derrotarlos. Los aerocarriles hacen que sea más difícil darte y te ofrecen mayor acceso a distintos lugares.

Mientras te encuentres en un aerocarril, a los enemigos les resultará más difícil apuntarte, pero tu capacidad de disparar con miras metálicas (clic con el botón central del ratón) aumentará considerablemente.

GANCHO AÉREO



CONTROLES

Engancharse – Para saltar a un aerocarril desde el suelo, apunta hacia él con el punto de mira mientras estás lo bastante cerca para que aparezca la **barra espaciadora** y púlsala.

Acelerar – Usa las teclas **W**, **S** para aumentar/reducir la velocidad.

Marcha atrás – Pulsa **Ctrl izquierdo** o **C** para cambiar el sentido de desplazamiento.

Saltar carriles – Para saltar de un aerocarril a otro, apunta hacia él con el punto de mira mientras estás lo bastante cerca para que aparezca la **barra espaciadora** y púlsala.

ATAQUES ESPECIALES

Bajarse – Para soltarte del aerocarril, apunta con el punto de mira al suelo mientras estás lo bastante cerca para que aparezca la **barra espaciadora** y púlsala.

Además de utilizar el gancho aéreo para ir por el aerocarril, Booker puede usar el aparato para realizar los ataques especiales siguientes:

Gancho aéreo cuerpo a cuerpo – Pulsa **V** mientras estés en el suelo.

Ejecución con gancho aéreo – Mientras estés en el suelo, mantén pulsado **V** cuando la salud de un enemigo esté lo bastante baja (indicado mediante una calavera ☠ encima de su cabeza).

Golpe de aerocarril – Pulsa la **barra espaciadora** mientras estés en el aerocarril para caer desde él directamente sobre el enemigo apuntado.

Arrollar con aerocarril – Pulsa la **barra espaciadora** mientras estés en el aerocarril para tirar de él al enemigo apuntado.

ELIZABETH

Elizabeth ha estado encerrada en Columbia desde que era niña. Conocida por la gente de Columbia como “la niña milagrosa” y “el cordero”, Elizabeth es uno de los grandes enigmas de la ciudad.

CÓMO ENCONTRAR VITALLAS

Mientras viajáis juntos, Elizabeth rapiñará objetos que podéis necesitar durante la misión. Hay cuatro tipos distintos de cosas que puede encontrar: dinero, sales, munición y botiquines. Cuando haya encontrado algo que necesites, se ofrecerá a lanzártelo. Solo tienes que pulsar **F** para coger el objeto cuando se te pregunte.

CÓMO FORZAR CERRADURAS



Hay muchas cosas interesantes esperando a ser descubiertas tras las puertas cerradas de la ciudad de Columbia. Si tienes bastantes ganzúas, puedes pedirle a Elizabeth que use su habilidad para que te las abra. Para ello, basta con que apuntes con el punto de mira a la cerradura mientras estás lo bastante cerca como para que aparezca el diálogo de la **F** y pulses **F**.

NOTA

- Por toda Columbia se pueden encontrar ganzúas tiradas, y también en algunas máquinas expendedoras Dollar Bill.
- Distintas cerraduras requieren distintos números de ganzúas para abrirse.

CÓMO ABRIR DESGARROS



Los desgarros son grietas interdimensionales en el espacio-tiempo. Elizabeth no solo tiene la capacidad de abrirlos, sino que además puede sacar de ellos objetos para que te ayuden en la misión.

HAY TRES CATEGORÍAS PRINCIPALES DE DESGARROS EN EL JUEGO:

DE RECURSOS – Estos desgarros traen objetos que proporcionan suministros adicionales cuando se necesitan. Puede ser cualquier cosa, desde un barril lleno de fusiles de francotirador a una caja de botiquines o una máquina expendedora.

ESTRUCTURALES – Estos desgarros traen objetos que cambian la arquitectura de un lugar. Puede ser un gancho de carga que te permita escapar a un terreno más elevado o una pared que te proporcione la cobertura necesaria en combate.

DE ATAQUE – Estos desgarros traen objetos cuyo propósito es luchar por ti. Puede tratarse de cualquier cosa, desde una torreta automatizada hasta una bobina Tesla gigante que electrocute a tus enemigos.

Cada desgarro tiene su propio tipo de ventajas, pero solo se puede abrir uno a la vez. Para pedirle a Elizabeth que abra uno, basta con apuntar con el punto de mira mientras se está lo bastante cerca como para que aparezca la **F** y pulsarla.

ARMAS

El combate en Columbia ofrece desafíos constantes y requiere aprender y adoptar un amplio espectro de estrategias para sobrevivir. Aquí tienes unos cuantos consejos sobre armas para empezar:

Es importante saber cuándo hay que usar un asalto con tiroteo rápido y cuándo es el momento de acabar cuidadosamente con los enemigos usando la capacidad de disparo de miras metálicas de un arma.

Para ello, basta con que pulses el **botón central del ratón** para reducir la velocidad y saques las miras del arma para aumentar su precisión.

Solo puedes llevar dos armas a la vez, así que elige con cuidado. Intenta asegurarte de que tienes las mejores armas para la lucha.

Para alternar entre las dos armas que tengas disponibles, basta con que pulses **E**.

Se puede encontrar munición en el entorno, en contenedores y en cadáveres, y comprarla en máquinas expendedoras Dollar Bill.

Puedes mejorar un arma hasta cuatro veces. Estas mejoras se pueden encontrar en las máquinas expendedoras Minuteman's Armory.

EN COLUMBIA SE PUEDE ENCONTRAR EL SIGUIENTE ARSENAL DE ARMAS:



ANDANADORA (pistola): prima la precisión y el gatillo fácil.



TRIPLE R (ametralladora): dispara increíblemente rápido, pero pierde precisión con la distancia.



FUSIL DE REPETICIÓN VOX (ametralladora): hace más daño que la versión de los Fundadores, a costa de una menor precisión y menor tamaño del cargador y de la reserva.



OJO DE ÁGUILA (fusil de precisión): efectúa un solo disparo con gran potencia y precisión.



ESCOBA CHINA (escopeta): hace mucho daño por ráfaga, pero solo tiene precisión a corta distancia.



CALENTADOR VOX (escopeta): tiene un efecto incendiario, pero el cargador y la reserva tienen menor tamaño que la versión de los Fundadores.



REVIENTAGRANEROS (lanzacohetes): lanza proyectiles que explotan al impactar.



CAZADOR (carabina): ofrece una precisión extraordinaria a través de su mira metálica.



CAÑÓN DE RÁFAGA VOX (carabina): su cargador tiene mayor tamaño y hace más daño, pero es menos preciso que la versión de los Fundadores.



AZOTADORA (cañón de mano): una inmensa fuerza vulnerante, a costa de menor velocidad y munición.



EL CERDO (cañón de andanada): lanza pequeños proyectiles explosivos y dispara rápido, pero hace menos daño que el Revientagraneros.



LLUVIA DE FUEGO VOX (cañón de andanada): hace más daño que la versión de los Fundadores, a costa de una reserva menor.



MOLINILLO DE PIMIENTA (cañón de manivela): un cañón de manivela que ofrece un devastador fuego concentrado, pero tarda tiempo en arrancar y no permite usar miras metálicas.

VIGORIZADORES

“¡La vida con vigorizadores es mucho mejor!”

– Anuncio de Fábricas Fink



Los vigorizadores te dan ventaja en combate al proporcionarte un gran abanico de capacidades ofensivas:

- Los vigorizadores se ven potenciados mediante sales, que pueden encontrarse en el entorno, en contenedores y en cadáveres, y comprarse en las máquinas expendedoras Dollar Bill.
- Cada vigorizador tiene dos métodos distintos de disparo, y descubrirás que los dos son útiles.
- Pulsa el **botón derecho del ratón** para disparar rápido.
- Mantén pulsado y suelta el **botón derecho del ratón** para un potente disparo alternativo.
- Prueba a combinar vigorizadores en los objetivos y con los elementos peligrosos del entorno, como los charcos de agua o las manchas de aceite.
- Por ejemplo, Tirón de fondo es genial para arrastrar a los enemigos hasta las trampas y los elementos peligrosos.
- Prueba a pasar un momento inspeccionando el campo de batalla antes de precipitarte a combatir. Es posible que puedas montar trampas con los vigorizadores antes de que los enemigos se fijen en ti.
- Aunque puedes disparar armas mientras cuelgas de un aerocarril o de un gancho de carga, no puedes usar vigorizadores a la vez.
- Los vigorizadores pueden mejorarse dos veces cada uno.
- Las mejoras son mucho más que un cambio de cifras: cambian la manera en que funcionan los vigorizadores.
- Las mejoras pueden adquirirse en las máquinas expendedoras Veni! Vidi! Vigor!
- Para alternar entre los dos vigorizadores que tienes disponibles, pulsa **Q**.
- A cada vigorizador se le asigna también un número como tecla de acceso rápido.
- Para seleccionar cualquier vigorizador que hayas adquirido, mantén pulsado **Q** para hacer que aparezca el menú radial de vigorizadores y luego resalta el vigorizador que quieras.

EN COLUMBIA SE PUEDEN ENCONTRAR LAS SIGUIENTES VARIEDADES DE VIGORIZADORES:



POSESIÓN

PULSAR: para alterar la percepción de las máquinas (y, una vez mejorado, las emociones de los ciudadanos de Columbia), haciendo que ataquen sin piedad a todo el que te amenace.

MANTENER: para crear una trampa de proximidad.

NOTA

- Cuando Posesión se agote, los humanos se suicidarán y los autómatas poseídos recuperarán su estado hostil.
- Al usar Posesión con una máquina expendedora, dicha máquina dará dinero.
- Solamente se puede usar Posesión con humanos y autómatas de uno en uno. No se puede tener más de un humano o autómata poseído.



BESO DEL DIABLO

PULSAR: para lanzar un proyectil ígneo explosivo.

MANTENER: para crear una trampa de proximidad.



CUERVOS ASESINOS

PULSAR: para aturdir y hacer daño a enemigos con una bandada de aves furiosas.

MANTENER: para crear una trampa de proximidad.



CABALLO SALVAJE

PULSAR: para crear una onda expansiva que lanza a los enemigos por los aires.

MANTENER: para crear una trampa de proximidad.



JINETE ELÉCTRICO

PULSAR: para soltar una descarga eléctrica que electrocute y aturda a tu blanco.

MANTENER: para crear una trampa eléctrica de proximidad.



TIRÓN DE FONDO

PULSAR: para crear un chorro de agua que hace retroceder violentamente al enemigo.

MANTENER: para tirar con fuerza y traer al enemigo hacia ti desde el otro lado del campo de batalla mediante zarcillos de agua.



CARGA

PULSAR: para lanzarte contra el enemigo con un dañino ataque cuerpo a cuerpo.

MANTENER: para acumular daño para el ataque cuerpo a cuerpo (cuanto más rato se mantenga, mayor será la fuerza del impacto).



DEVUÉLVASE AL REMITENTE

PULSAR: para generar un escudo defensivo especial.

MANTENER: para crear un escudo que absorbe daño y luego lanza una mina adhesiva (cuanto más daño absorba antes de lanzarla, más daño infligirá al enemigo).

ENEMIGOS

Tus adversarios de Columbia usan una amplia variedad de armas, vigorizadores y ataques especiales para sorprender a Booker.

Tus enemigos pueden ser invulnerables a ciertos tipos de ataques y especialmente vulnerables a otros. Prueba con distintos tipos de armas y vigorizadores contra ellos para descubrir cuáles son más eficaces contra cada tipo de adversario.

Algunos enemigos son especialmente vulnerables en puntos específicos de su cuerpo. Por ejemplo, prueba a disparar a los engranajes de la espalda del Patriota motorizado, al corazón recubierto de cristal del Handyman o al tanque de la espalda del Incendiario.

ESTO ES LO QUE PUEDES ESPERAR ENCONTRARTE:

ENEMIGOS NORMALES

Incluso un adversario corriente de Columbia puede ser duro de pelar.

LOS FUNDADORES: los seguidores armados del padre Comstock van desde civiles y guardias a policías o las tropas de élite del pelotón volador, y lucen gran variedad de armas, desde porras hasta fusiles de precisión.



VOX POPULI: la facción insurgente de Columbia es inconfundible por su característico uso de ropa roja y caras pintadas de ese mismo color. No solo están equipadas con el arsenal normal de armas disponibles, sino que también pueden llevar variantes brutales de la ametralladora Triple R, la escopeta Escoba china y la carabina Cazador.

PESOS PESADOS

Cuando uno de estos formidables enemigos entra en combate, puedes tener la certeza de que las cosas se te acaban de complicar significativamente.

LA BESTIA: este adversario de gruesa coraza está armado con el temible cañón de andanada conocido como el Cerdo, que lanza proyectiles explosivos a distancia. La variante

Vox de la Bestia difiere en aspecto y está armada con el denominado Lluvia de fuego.

HANDYMAN: Un Handyman fue en otro tiempo un hombre corriente cuyo cuerpo cayó víctima del cáncer. En Columbia, su carne enferma se pulió y purgó, y partes de su cuerpo fueron reemplazadas por mejoras mecánicas. Un Handyman es más fuerte, mejor, más rápido... Representa lo mejor del ingenio de Columbia.

UN HANDYMAN POSEE NUMEROSAS CAPACIDADES, Y PUEDE:

- Acelerar a increíbles velocidades en un abrir y cerrar de ojos.
- Subir saltando por el lateral de un edificio.
- Recoger y lanzar a ciudadanos desventurados (vivos o muertos).
- Lanzar rayos que pueden descolgar al jugador de un gancho de carga.
- Electrificar un aerocarril para obligar al jugador a bajarse de él.
- Aplastar hasta reducir a pulpa a quien pille desprevenido.
- Existen otras variantes del Handyman, pero no difieren más que en aspecto.

PATRIOTA MOTORIZADO: el Patriota motorizado es un autómatas de gran potencia, pero lento, que lleva el temible cañón de manivela Molinillo de pimienta. Cuando no está ejerciendo de implacable instrumento de muerte, es posible verlo mientras entretiene a los asistentes a la feria con grabaciones de versos de Columbia. Existen múltiples variantes del Patriota motorizado, pero no difieren más que en aspecto.



FANÁTICO DE LA DAMA: estos guardias de élite, antiguos devotos devastados de la bendita lady Comstock, llevan un ataúd a cuestas como penitencia por su fracaso al impedir la muerte de la primera dama. No solo utilizan el vigorizador Cuervos asesinos como ataque, sino que pueden transformarse ellos mismos en una bandada de aves para evitar sufrir daño mientras se mueven. Existen otras variantes de Fanáticos en Columbia, pero no difieren más que en aspecto.

INCENDIARIO: el incendiario, atrapado en un traje al estilo de una dama de hierro que lo quema como penitencia por sus maldades, usa contra el jugador un ardiente ataque con Beso del diablo. Cuando el Incendiario esté a punto de morir, se lanzará a la carrera contra el jugador y explotará. Existen variantes Vox y de los Fundadores del Incendiario, pero no difieren más que en aspecto.

CUSTODIOS DEL SILENCIO: los Custodios del silencio, encerrados en máscaras de hierro desde la infancia, son sumamente sensibles al sonido y chillarán muy alto pidiendo ayuda si algo los perturba.

AUTÓMATA DE SEGURIDAD BÁSICO

Aunque estos autómatas de seguridad no sean tan temibles como el Patriota motorizado, pueden hacer que un combate ya de por sí difícil se complique aún más.

AUTÓMATA DE AMETRALLADORA: esta torreta de seguridad de posición fija está armada con la ametralladora Triple R.

AUTÓMATA DE COHETES: esta torreta de seguridad de posición fija está armada con el lanzacohetes Revientagraneros.



MOSQUITO: esta torreta de seguridad voladora se mantiene en el aire mediante globos y hélices y está armada con la ametralladora Triple R.



EQUIPO

El equipo es una parte importante de la personalización y el desarrollo del personaje, y puede incluir elementos de vestir especiales que pueden aumentar tus habilidades o darte nuevas aptitudes una vez los encuentres y te equipes con ellos.

- El equipo se encuentra en los paquetes de regalo que se hallan por toda Columbia, ya sea en lugares clave o bien cuando los dejan caer los enemigos al morir.
- Hay cuatro tipos de equipo: sombrero, chaleco, pantalón y calzado. Solo se puede poner un elemento de equipo en cada espacio respectivo.
- Cuando encuentres un elemento de equipo, tendrás la opción de ponerlo en el inventario, compararlo con el elemento que ya tienes en ese espacio o sustituir dicho elemento.
- Para ver y equiparte con diversos elementos de equipo, pulsa **O** y ve al menú Equipo.



MÁQUINAS EXPENDEDORAS

Hay tres tipos distintos de máquinas expendedoras automáticas en las que puedes comprar las mejoras y recursos necesarios para completar tu misión.

Dollar Bill – Ofrece suministros básicos, como munición, botiquines y ampollas de sales.

Veni! Vidi! Vigor! – Ofrece mejoras para hacer vigorizadores más potentes todavía.

Minuteman's Armory – Ofrece mejoras para cambiar las capacidades de tus armas.

Para comprar objetos, necesitarás águilas de plata, la moneda colombiana. Las encontrarás en cadáveres, contenedores y por toda la ciudad.

Pulsa **F** para registrar los recipientes y cuerpos o recoger monedas o bolsas de monedas.



VOXÁFONOS

Se pueden encontrar dispositivos de grabación personal, llamados voxáfonos, esparcidos por toda la ciudad de Columbia. Estos diarios hablados pueden dar más información sobre los acontecimientos que han contribuido a conformar la historia de Columbia y te ayudarán a resolver sus muchos misterios.

Los voxáfonos se pueden reproducir en cuanto se cogen o guardar para más tarde usando la tecla **J** o desde el menú de objetivos del juego (**O**).



KINETOSCOPIOS

Estos artefactos tipo gramola cuentan con cortometrajes sobre temas que van desde aspectos diarios de la vida de Columbia a las noticias más recientes, los grandes momentos de la historia de la ciudad y muchos más. Atiende y aprende.



IRRATIONAL GAMES

Ken Levine Guionista jefe y director creativo
Rod Fergusson Vicepresidente ejecutivo de desarrollo
Leonie Manshanden Vicepresidente de relaciones del estudio
Adrian Murphy Productor sénior del proyecto

EQUIPO DE GRAFISTAS

Scott Sinclair Director de gráficos
Shawn Robertson Director de animación

ANIMACIÓN

Grant Chang Jefe de animación
Matt Boehm Animador
Jim Christopher Animador
Jon Mangagil Animador
Pete Paquette Animador
Shamil Rasizade Animador

ANIMACIÓN TÉCNICA

Jeremy Carson Animador técnico jefe
Ian Davis Animador técnico/maquinista
Gwen Frey Animador técnico sénior

MODELOS DE RECURSOS

Calen Brait Modelador jefe
Chad King Grafista sénior
Paul Presley Grafista
Laura Zimmermann Grafista

DISEÑOS CONCEPTUALES

Jorge Lacera Diseñador conceptual jefe
Mauricio Tejerina Diseñador conceptual
Robb Waters Diseñador conceptual

DISEÑO DE PERSONAJES

Gavin Goulden Diseñador jefe de personajes
Adam Bolton Diseñador de personajes

GUIÓN NARRATIVO Y EFECTOS

Stephen Alexander Grafista jefe de efectos
Jeremy Griffith Grafista de efectos
Kyle Williams Grafista de escenas narrativas

GRAFISMO DE ENTORNOS

Jamie McNulty Jefe de grafismo de entornos
Steve Allen Creador principal de niveles
Charles Bradbury Creación de niveles
Frank DaPonte Creación de niveles
Scott Duquette Grafista sénior de entornos
John Fuhrer Creación de niveles (asociado)
Dan Keating Creación de niveles
Murray Kraft Creación de niveles
Chad LaClair Creación de niveles
Brian McNett Creación de niveles
Mike Snight Creación sénior de niveles

GRAFISMO TÉCNICO

Spencer Luebbert Grafista técnico

EQUIPO DE DISEÑO

DISEÑO DE NIVELES

Forrest Dowling Diseñador jefe de niveles
Andres Elias Gonzalez Tahhan Diseñador jefe de combate
Elisabeth Beinke Diseñador de niveles
Shawn Elliott Diseñador de niveles
Paul Green Diseñador sénior de niveles
Patrick Haslow Diseñador de niveles
Amanda Jeffrey Diseñador de niveles
Steve Lee Diseñador de niveles
Albert Meranda Diseñador sénior de niveles
Jason Mojica Diseñador de niveles
Seth Rosen Diseñador asociado de niveles
Francois Roughol Diseñador sénior de niveles
James Selen Diseñador de niveles

DISEÑO DE SISTEMAS

Adrian Balanor Diseñador jefe de sistemas
Adnan Chatrivala Diseñador asociado de sistemas
Alexx Kay Diseñador asociado de sistemas
Sean Madigan Diseñador sénior de sistemas
Steve McNally Diseñador sénior de sistemas
Justin Sonnekalb Diseñador de sistemas

GUIÓN

Jordan Thomas Guionista sénior
Kristina Drzaic Coordinador narrativo y voz en off
Drew Holmes Guionista
Joe Fielder Guionista
Andrew Mitchell Coordinador adjunto de guión

EQUIPO DE PRODUCCIÓN

Elena Siegman Productor sénior-Marketing
Mike Syrnnyk Productor
James Edwards Productor asociado
Ashley Hoey Productor adjunto
Sophie Mackey Productor adjunto
Don Roy Productor asociado sénior
Sarah Rosa Productor asociado
Nicole Sandoval Productor asociado
Mike Soden Productor adjunto

EQUIPO DE PROGRAMACIÓN

Christopher Kline Director técnico

PROGRAMACIÓN DE JUEGO

John Abercrombie Jefe de programación de juego
Tim Austin Programación de juego
Matt Helbig Programación de juego
Erik Irland Programación de juego (sénior)
Dan Kaplan Programación de juego
Shane Mathews Programación de juego
Iskander Umarov Programación de IA
Nick Raines Programación de IA
Arun Rao Programación de IA
Dan Scholten Programación de juego
Dustin Vertrees Programación de animaciones

PROGRAMACIÓN TÉCNICA

Steve Ellmore Ingeniero técnico jefe
Dan Amato Programación técnica
Steve Anichini Programación principal de gráficos
Jamie Culpon Programación técnica
Michael Kraack Programación técnica
Jeremy Lerner Programación técnica
Doug Marien Programación principal de servidor
Kristofel Munson Programación técnica (sénior)
Ian Pilipski Programación técnica (sénior)

EQUIPO DE SONIDO

Scott Haraldsen Jefe de sonido
Pat Balthrop Director de sonido
Jim Bonney Director musical
Dan Costello Guión de voz en off
Chris Duffey Guión de voz en off
Jonathan Grover Diseñador de sonido técnico asociado
Dan Johnson Guión de voz en off
Katie Lafaw Guión de voz en off
Jonathan Rubinger Adjunto de localización y voz en off
Jeff Seamster Diseño de sonido sénior

EQUIPO DE INTERFAZ DE USUARIO

Kate Baxter Programación de IU
Joshua M. Davis Diseño de experiencia de usuario
David Fox Programación de IU
Michael Swiderek Gráficos de IU

CONTROL DE CALIDAD

Robert Tzong Coordinador del control de calidad
Amanda Cosmos Jefe del control de calidad
Todd Raffray Jefe del control de calidad
Tara Voelker Jefe del control de calidad
Christopher Alberto Técnico sénior de pruebas de control de calidad
Jim Beals Técnico sénior de pruebas de control de calidad
Bill Fryer Técnico sénior de pruebas de control de calidad

TÉCNICOS DE PRUEBAS DE CONTROL DE CALIDAD

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 Skobel
Alex Teebagy
Jason Tocci
Nicholas Troy
Greg Vargas
Matt Wetzel
Husam Al-Ziab

MARKETING

Eric Barker Director de marketing interactivo
Zoe Brookes Diseño gráfico
Bill Gardner Especialista en experiencia de usuario
Ratana Huot Promoción online del juego
Jesse Kearns Coordinador de marca asociado
Dylan Schmidt Becario de marketing
Keith Shetler Especialista
Michelle Sinclair Consultor de experiencia de usuario

OPERACIONES DEL ESTUDIO

Tracy Ryan Gerente de recursos humanos
Alexis Yilmaz Coordinador de recursos humanos
Shane Smith Director informático
Trever Chapin Administrador asociado de sistemas
Ray Holbrook Administración de sistemas
Rob King Ingeniería de sistemas
Matthew Krawczyk Desarrollo web
Jonathan LoPorto Coordinación de operaciones
Kayla Belmore Ayudante administrativo de Rod Fergusson
Aisha Coston Ayudante administrativo
Ashlee Flagg Ayudante ejecutivo de Ken Levine
Tim Sivret Coordinación de instalaciones

REPARTO DE PERSONAJES

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

CONJUNTO DE VOCES

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

MOCAP ADICIONAL DE INTERPRETACIÓN Y ACCIÓN

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 Osiander
 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

EQUIPO DE GRAFISTAS

Lorne Brooks Jefe de animación
 Christian Martinez Jefe de arquitectura de niveles
 Jamie O'Toole Jefe de grafismo
 Chris Chaproniere Diseñador conceptual
 Mark Comedoy Animador sénior
 Stefan Doetschel Diseñador sénior de niveles
 Brendan George Grafista sénior de personajes
 Darren Hatton Grafista de entornos
 James Sharpe Grafista sénior de efectos
 Cory Spooner Grafista técnico

EQUIPO DE DISEÑO

Jonathan Pelling Director creativo
 Geoff Field Diseñador jefe de niveles
 Chris Garnier Diseñador sénior de niveles
 Andrew 'Ant' Orman Diseñador sénior
 Evyn Shuley Diseñador sénior

EQUIPO DE PROGRAMACIÓN

Adam Boyle Director técnico
 Adam Bryant Programador sénior del motor
 Weicheng Fang Programador sénior del motor
 Chris Fowler Programador sénior de juego
 Paul Geerts Programador sénior de gráficos
 Sam Lee Programación de servidor
 Michelle McPartland Programador de IA
 Neil Richardson Programador del motor

EQUIPO DE PRODUCCIÓN

Joel Eschler Productor asociado

EQUIPO DE SONIDO

Justin Mullins Jefe de diseño de sonido
 Des Shore Diseño de sonido

EQUIPO DE INTERFAZ DE USUARIO

John-Paul Jones Grafista sénior de IU

OPERACIONES DEL ESTUDIO

Anthony Lawrence Director general del estudio
 Gareth Walters Coordinador de sistemas ITC
 Callan O'Donohoe Administrador de sistemas
 Clarrissa Jamali Coordinador empresarial

CONTROL DE CALIDAD

Steve Wenham Coordinador de control de calidad
 Andrew Downing Pruebas de control de calidad

DESARROLLO ADICIONAL

ANIMACIÓN ADICIONAL

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

GRAFISMO ADICIONAL

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

ANIMACIÓN TÉCNICA ADICIONAL

Lauren Dominique
 Emily Fietz
 Brian Pai

DISEÑO ADICIONAL

Robert Hallwood
 Chris Rhinehart
 Ted Halsted
 Robert Howard

EFFECTOS ADICIONALES

Noa Kapuni-Barlow
 Joe Olson
 Lindsay Ruiz
 John Scrapper

CREACIÓN DE NIVELES ADICIONAL

Tuan Tran

MODELOS ADICIONALES

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

GUION NARRATIVO ADICIONAL

Jeremy Baldwin

PRODUCCIÓN EJECUTIVA ADICIONAL

Timothy Gerritsen

PRODUCCIÓN ADICIONAL

Jennie Morse
 Kyle Allard
 Rich Pelletier

PROGRAMACIÓN ADICIONAL

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 Richarson
 Brian Rouleau
 Daniel Selnick
 Joseph Simons
 Ryan Smith
 Mark Wesley
 Mike Winfield
 Darryl Wisner
 Rowan Wyborn

SONIDO ADICIONAL

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

IU ADICIONAL

Mary Yovina
 Ben Driehuis

GUION ADICIONAL

Kristina Drzaic
 Rhianna Pratchett

2K GAMES

Christoph Hartmann Presidente
David Ismaier Director de operaciones
Greg Gobbi VPS, Desarrollo de productos
John Chowaniec VP, Desarrollo de productos
Josh Atkins VP, Desarrollo creativo
Kate Kellogg VP, Operaciones del estudio
Naty Hoffman VP, Tecnología
Melissa Miller Productor ejecutivo
Nico Bihary Productor sénior
Michael Kelly Productor asociado
Shawn Watson Productor asociado
Ben Holschuh Ayudante de producción
Anton Maslennikov Ayudante de producción

ASISTENCIA ADICIONAL DE PRODUCCIÓN

Lulu LaMer Productor sénior
Jack Scalici Director de producción creativa
Chad Rocco Director de producción creativa
Josh Orellana Gerente de producción creativa
Kaitlin Bleier Coordinador de producción creativa
William Gale Ayudante creativo de producción
David Washburn Supervisor de Motion Capture
Steve Park Coordinador de Motion Capture
Anthony Tominia Jefe de integración de Motion Capture
Jose Gutierrez Especialista sénior de Motion Capture
Gil Espanto Especialista de Motion Capture
Jen Antonio Especialista de Motion Capture
Nick Bishop Técnico de sistemas de Motion Capture
Jacob Hawley Director de tecnología
David Sullivan Arquitecto sénior
Louis Ewens Arquitecto de sistemas online
Dale Russell Ingeniero de red
Adam Lupinacci Ingeniero online
Ben Kvalo Coordinador de operaciones PD

MARKETING

Sarah Anderson Vicepresidente sénior, Marketing
Matt Gorman Vicepresidente, Marketing
Matthias Wehner Vicepresidente, Marketing internacional
Nik Karlsson Coordinador de marca para Norteamérica
Phil McDaniel Coordinador asociado del proyecto
Ryan Jones Director de relaciones públicas, Norteamérica
Brian Roundy Coordinador de relaciones públicas
Jennifer Heinsner Coordinador de relaciones públicas
Jackie Truong Director, Producción de marketing
Ham Nguyen Ayudante de producción de marketing
Lesley Zinn Abarcar Director artístico, Marketing
Christopher Maas Diseñador gráfico sénior
Gabe Abarcar Director web
Keith Echevarria Diseñador web
Tom Bass Director de redes sociales y relaciones con el consumidor
David Eggers Community Manager
Jeff Spoonhower Montador de video

Kenny Crosbie Montador de video
Doug Tyler Montador asociado de video
Michael Howard Montador asociado de video
Renee Ward Coordinador de marketing del proyecto
Peter Welch VP, Asuntos legales
Dorian Rehfield Director de operaciones
Mike Salmon Director de investigación y planificación
Xenia Mul Especialista de operaciones/licencias
Richelle Ragsdell Director de asociaciones, promociones y licencias
Dawn Burnell Director de marketing, Relaciones con los socios
Josh Vilorio Coordinador adjunto, Relaciones con los socios
Iana Budanitsky Director de marketing sénior del canal
Marc McCurdy Ayudante de marketing del canal
Jordan Limor Coordinador de pruebas de usuario
Samantha Reinert Ayudante de pruebas de usuario

CONTROL DE CALIDAD DE 2K

Alex Plachowski Vicepresidente de control de calidad
Grant Bryson Coordinador de pruebas de control de calidad (proyectos)
Alexis McMullen Coordinador de pruebas de control de calidad (equipo de apoyo)
Doug Rothman Coordinador de pruebas de control de calidad (equipo de apoyo)
Casey Coleman Jefe de pruebas

JEFE DE PRUEBAS (EQUIPO DE APOYO)

Nathan Bell
Scott Sanford
Will Stanley

TÉCNICOS SENIOR DE PRUEBAS

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

EQUIPO DE CONTROL DE CALIDAD

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 Klemperer
Robert Meeks
Robert Warren
Ryan Walter
Samuel O. Smith
Sean Alston

Steve Yun
Thomas St. Clair
Travis Van Essen
William Cranmer
William Schoonover

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

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

2K INTERNATIONAL

Neil Ralley Director general
Sian Evans Director de marketing internacional
Warner Guinée Coordinador sénior internacional del proyecto
Markus Wilding Director sénior de relaciones públicas, internacional
Sam Woodward Coordinador adjunto de relaciones públicas internacionales
Megan Rex Ejecutivo adjunto de relaciones públicas internacionales
Martin Moore Coordinador de marketing digital internacional

DESARROLLO DE PRODUCTOS DE 2K INTERNATIONAL

Sajjad Majid Productor internacional
Scott Morrow Producción internacional
Nathalie Mathews Coordinación de localización
Arsenio Formoso Coordinación adjunto de localización

EQUIPOS EXTERNOS DE LOCALIZACIÓN

Around the Word
Synthesis Iberia
Synthesis International srl
Coda Entertainment GmbH

Recursos y apoyo de localización proporcionados por XLOC Inc.
Producción localizada de sonido proporcionada por Liquid Violet.

CONTROL DE CALIDAD DE 2K INTERNATIONAL

José Miñana Supervisor de control de calidad de localización
Wayne Boyce Ingeniero de master
Alan Vincent Técnico de master
Oscar Pereira Jefe de proyecto de control de calidad de localización

JEFE DE CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN

Karim Cherif
Luigi Di Domenico

TÉCNICOS SENIOR DE CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN

Florian Genthon
Fabrizio Mariani
Jose Olivares
Elmar Schubert

TÉCNICOS DE CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN

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

EQUIPO DE DISEÑO

James Crocker
Tom Baker

EQUIPO DE 2K INTERNATIONAL

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

OPERACIONES INTERNACIONALES DE TAKE-TWO

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

2K ASIA

Karen Teo Director de marketing de Asia
Diana Tan Coordinador de marketing de Asia
Yosuke Yano Coordinador de localización
Yasutaka Arita Ayudante de localización
Chris Jennings Coordinador de proyecto para Asia

OPERACIONES EN ASIA DE TAKE-TWO

Eileen Chong
Veronica Khuan
Cherimine Tan
Fumiko Okura

DESARROLLO EMPRESARIAL EN ASIA DE TAKE-TWO

Julian Corbett
Andrew Donovan
Ellen Hsu
Henry Park
Satoshi Kashiwazaki

CONTROL DE CALIDAD DE 2K EN CHINA

Zhang Xi Kun Coordinador de control de calidad
Steve Manners Supervisor de control de calidad

JEFES DE PROYECTO DE CONTROL DE CALIDAD DE LA LOCALIZACIÓN

Chu Jin Dan
Zhu Jian
Shen Wei
Li Sheng Qiang

EQUIPO DE CONTROL DE CALIDAD

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

ASISTENCIA TÉCNICA Y PREPARACIÓN DE MASTERS

Zhao Hong Wei
Zhang Qing He

GARANTÍA LIMITADA DE SOFTWARE; CONTRATO DE LICENCIA Y RECOPIACIÓN DE DATOS

Este documento puede ser actualizado en diversas ocasiones y la versión actual de dicho documento puede encontrarse en www.taketwogames.com/eula. Si usted sigue usando el Software 30 días después de que se haya revisado y actualizado el documento, se entenderá que acepta las condiciones y términos de éste.

ESTE SOFTWARE SE USA CON LICENCIA Y NO SE PUEDE VENDER. LA INSTALACIÓN, COPIA U OTRO USO DE ESTE SOFTWARE (ESPECIFICADO MÁS ADELANTE) SUPONE LA ACEPTACIÓN DE LOS TÉRMINOS DE ESTA GARANTÍA LIMITADA Y ESTE CONTRATO DE LICENCIA (EN ADELANTE, EL "CONTRATO") Y LOS TÉRMINOS ESTIPULADOS A CONTINUACIÓN. EL "SOFTWARE" COMPRENDE TODOS LOS PROGRAMAS INCLUIDOS CON EL PRESENTE CONTRATO, EL MANUAL ADJUNTO, EL EMBALAJE Y CUALQUIER OTRO TEXTO EXCORTADO, ARCHIVO, DOCUMENTO O MATERIAL ELECTRÓNICO O EN LÍNEA, ASÍ COMO TODAS LAS COPIAS DE DICHO SOFTWARE Y MATERIAL. LA APERTURA DEL SOFTWARE, INSTALACIÓN O USO DE ESTE O DE LOS MATERIALES INCLUIDOS CON ÉL IMPLICAN LA ACEPTACIÓN DE LOS PÁRRAFOS DEL PRESENTE CONTRATO CON TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. ("OTORGANTE DE LA LICENCIA"). SI NO ESTÁ DE ACUERDO CON LOS TÉRMINOS DE ESTE CONTRATO, NO TENDRÁ PERMISO PARA INSTALAR, COPIAR O USAR EL SOFTWARE.

I. LICENCIA

LICENCIA. El Otorgante de la licencia le otorga, de acuerdo con el contrato y sus términos y condiciones, un derecho y licencia limitados, no exclusivos ni transmisibles de uso sobre una copia del Software para su uso personal en una única unidad de juego u ordenador (salvo que se especifique lo contrario). Sus derechos adquiridos se dan bajo la condición que acepta este Acuerdo. Los términos de su licencia bajo este Acuerdo comenzarán en la fecha que se instala o se usa el Software y terminará en la fecha más próxima a desahucarse del Software o a la cancelación del Acuerdo por el Otorgante de la licencia. Su licencia se resolverá inmediatamente si intenta interferir con cualquier protección técnica usada en conjunto con el Software. Se le otorga una licencia de Software y usted reconoce mediante el presente documento que no se le transmite ni cede ningún tipo de titularidad o propiedad sobre el Software y que el Contrato no podrá interpretarse como un contrato de compraventa de ninguno de los derechos del Software. El Otorgante de la licencia y, en su caso, sus otorgantes de licencias se reservan todos los derechos que no se otorguen de forma expresa en el presente Contrato.

PROPIEDAD. El Otorgante de la licencia se reserva todos los derechos, la titularidad y el interés jurídico sobre el Software, entre ellos, a título meramente enumerativo, todos los derechos de autor, marcas comerciales, secretos comerciales, nombres comerciales, derechos de propiedad, patentes, títulos, códigos informáticos, efectos audiovisuales, temas, personajes, nombres de personajes, argumentos, diálogos, escenarios, material gráfico, efectos de sonido, obras musicales y derechos morales. El Software está protegido por la legislación sobre derechos de autor y marcas de los Estados Unidos, así como por los tratados y leyes aplicables en todo el mundo. El Software no puede copiarse, reproducirse ni distribuirse por ningún sistema o soporte, de forma total ni parcial, sin el consentimiento previo y por escrito del Otorgante de la licencia. Toda persona que copie, reproduzca o distribuya la totalidad o una parte del Software por cualquier sistema o soporte, incumplirá de forma dolosa la legislación sobre derechos de autor y podrá ser sancionado con penas civiles y penales en EE. UU. o en el país en el que se encuentre. El incumplimiento de las normas de derechos de autor de EE. UU. está penado con sanciones de hasta 150.000 dólares estadounidenses por cada infracción. El Software contiene determinados materiales sujetos a licencia y los otorgantes de las licencias del Otorgante de la licencia también podrán ejercer sus derechos en el caso de que se incumpla el presente Contrato.

CLÁUSULAS DE LA LICENCIA

Usted se obliga a no: a. Explotar el Software con fines comerciales; b. Distribuir, arrendar, otorgar licencias, vender, alquilar o enajenar de otro modo el presente Software, o cualquier copia de él, sin el consentimiento expreso, previo y por escrito del Otorgante de la licencia; c. Hacer copias del Software o de parte de éste; d. Hacer copias del Software y compartirlo en una red, para uso o descarga de múltiples usuarios; e. Usar o instalar el Software (o permitir que terceros lo usen o instalen) en una red, para su uso en línea, o en más de un ordenador o unidad de juego a la vez, salvo que se disponga lo contrario de forma expresa en el Software o en el presente Contrato; f. Copiar el Software en un disco duro u otra unidad de almacenamiento para no tener que ejecutar el Software desde el CD-ROM o DVD-ROM incluidos (esta prohibición no se aplicará a las copias totales o parciales que el Software realice durante la instalación o para ejecutarse de una manera más eficaz); g. Usar o copiar el Software en un cibercafé de juegos informáticos o en cualquier otro establecimiento; con la salvedad de que el Otorgante de la licencia podrá ofrecerle un contrato de licencia independiente para el establecimiento que permita usar el Software para fines comerciales; h. Aplicar técnicas de ingeniería inversa, descompilar, desensamblar o modificar de otro modo el Software, de forma total o parcial; i.

Desmontar o modificar cualquier aviso o etiqueta de propiedad que contenga el Software; y j. Transportar, exportar o reexportar (directa o indirectamente) a cualquier país al que cualquier ley de exportación o reglamento vinculado de EE. UU. le prohíba importar el Software o infringir dichas leyes o reglamentos, que podrán ser modificados ocasionalmente.

ACCESO A FUNCIONES ESPECIALES Y/O SERVICIOS, INCLUIDAS LAS COPIAS DIGITALES. La descarga de software, el registro de un número de serie único, el registro del software, el uso de servicios de terceros y/o de otorgantes de licencias (incluida la aceptación de términos y políticas relacionadas) pueden requerir el acceso a copias digitales del Software o a determinados contenidos desbloqueables, descargables o especiales, servicios y/o funciones (referidos en su conjunto como "Funciones especiales"). El acceso a las Funciones especiales está limitado a una única cuenta de usuario por número de serie y no están permitidos el registro, la transferencia o la venta de este acceso de nuevo por otro usuario salvo que se especifique lo contrario. Lo dispuesto en este párrafo prevalece sobre cualquier otro término dispuesto en este contrato.

TRANSFERENCIA DE COPIAS GRABADAS ANTERIORMENTE. Se permite la transmisión de una copia física de todo el Software grabado anteriormente y la documentación adjunta de forma permanente siempre y cuando no se conserve ninguna copia (tampoco de archivo o de seguridad) ni ninguna parte o componente del Software o la documentación adjunta, y el receptor se obligue con arreglo a lo estipulado en el presente contrato. Las Funciones especiales, incluido el contenido que no está disponible sin un número de serie único, no pueden transferirse a otra persona en ningún caso y pueden dejar de funcionar si se borra la copia de instalación original del Software o si la copia grabada anteriormente no está disponible para el usuario. El Software está destinado exclusivamente al uso privado. SIN PERJUICIO DE LO ANTERIOR, NO PODRÁ TRANSFERIR NINGUNA COPIA DEL SOFTWARE PREVIA A SU LANZAMIENTO.

PROTECCIONES TÉCNICAS. El Software puede incluir medidas destinadas a controlar el acceso al Software, controlar el acceso a determinadas funciones o contenidos, evitar copias no autorizadas o cualquier otro intento de exceder los derechos limitados y garantías concedidas mediante este Contrato. Si el Software permite el acceso a las Funciones especiales en línea, solo una copia del Software tendrá acceso a dichas características cada vez. Puede que sean necesarios términos y registros adicionales para acceder a los servicios en línea, así como para realizar descargas de actualizaciones o parches del Software. Solo una copia del Software con licencia válida podrá acceder a los servicios en línea, incluidas las descargas de parches y actualizaciones. No podrá interferir con tales medidas de control de acceso, o intentar deshabilitar o evitar tales características de seguridad. Si deshabilita o intenta interferir con las medidas de protección técnica, el Software no funcionará correctamente.

CONTENIDO CREADO POR EL USUARIO. El Software puede permitir la creación de contenido, incluidos, de manera no exhaustiva, mapas de juego, escenarios, capturas de imagen de diseños de vehículos o vídeos de su experiencia de juego. A cambio del uso del Software, y en el caso de que el uso continuado del Software pueda dar lugar a derechos de copyright, usted le concede al Otorgante de la licencia un derecho exclusivo, perpetuo, irrevocable, plenamente transferible y con derecho de sublicencia, así como una licencia para usar sus contribuciones de cualquier manera y con cualquier propósito con relación al Software y bienes y servicios relacionados. Esto incluye los derechos de reproducción, copia, adaptación, modificación, actuación, exposición, publicidad, emisión, transmisión o cualquier otro tipo de comunicación al público por cualquier medio, conocidos y desconocidos, y distribución de sus contribuciones sin previo aviso o compensación de ningún tipo a su persona durante el tiempo de protección concedido a la propiedad intelectual por las leyes aplicables y convenciones internacionales. Mediante este Contrato, rechaza cualquier derecho moral de paternidad, propiedad, reputación o atribución con respecto al uso y disfrute del Otorgante de la licencia y los jugadores en relación con el Software y los bienes y servicios, bajo la ley aplicable. Esta licencia se le concede al Otorgante de la licencia y el rechazo a los derechos morales aplicables tiene carácter permanente.

Para ver los créditos musicales completos, visita:
<http://www.bioshockinfinite.com/music>

CONEXIÓN A INTERNET. Es posible que el Software requiera una conexión a Internet para acceder a las características relacionadas con dicha red, o bien para autenticar el Software o llevar a cabo otras acciones. Para que diversas características funcionen correctamente, es posible que usted deba poseer y mantener (a) una conexión adecuada a Internet y (b) una cuenta activa y válida con un servicio en línea, como se indica en la documentación que acompaña al Software, incluidos, de manera no exhaustiva, una plataforma de juego de terceros, el Otorgante de la licencia o afiliados del Otorgante de la licencia. Si usted no mantiene activas estas cuentas, ciertas características del Software podrían no funcionar, o bien no funcionar correctamente, parcial o completamente.

II. RECOPIACIÓN DE DATOS Y USO

Al instalar y usar este software, da su consentimiento para la recopilación de esta información según los términos de uso, incluyendo (donde sea aplicable) la transferencia de datos al licenciador y a sus compañías afiliadas de un país fuera de la Unión Europea y del Área Económica Europea. En el caso de conectarse a Internet mientras usa el Software, ya sea a través de una red de plataformas de juego, o cualquier otro método, el Otorgante de la licencia puede recibir datos de los fabricantes del equipo o de los anfitriones de las plataformas de juego y puede recopilar automáticamente determinada información de su ordenador o unidad de juego. Esta información puede incluir, a título meramente enumerativo y no taxativo, las identificaciones de usuario (como los gamertags y nombres de usuario), puntuaciones del juego, logros del juego, rendimiento en el juego, lugares visitados, listas de compañeros, direcciones MAC de equipo, direcciones de protocolo de Internet y el uso realizado de diversas funciones del juego. Toda la información que recopile el Otorgante de la licencia tendrá carácter anónimo y no revelará su identidad ni podrá ser considerada datos personales; no obstante, si incluye información personal (como su nombre real) en su identificación de usuario, se transmitirá automáticamente al Otorgante de la licencia y se tratará como se describe a continuación.

El Otorgante de la licencia podrá publicar los datos recogidos en sitios web públicos, compartirlos con los fabricantes del equipo, con los anfitriones de las plataformas, con los colaboradores del Otorgante de la licencia encargados del marketing o utilizarlos para cualquier otro fin legal. En el caso de que no desee que se compartan sus datos de este modo, no debe usar el Software.

III. GARANTÍA

GARANTÍA LIMITADA. El Otorgante de la licencia le garantiza (si usted es el comprador inicial y original del Software) que el soporte de almacenamiento original que contiene el Software no tendrá fallos de material ni de mano de obra en condiciones de uso y servicio normales durante 90 días desde la fecha de compra. El Otorgante de la licencia le garantiza que el presente Software es compatible con un ordenador personal que reúna los requisitos mínimos enumerados en la documentación del Software o que ha sido certificado por el fabricante de la unidad de juego como compatible con la unidad de juego para la que ha sido publicado. Sin embargo, debido a variaciones en el hardware, el software, las conexiones a Internet y el uso individual, el Otorgante de la licencia no garantiza el buen funcionamiento en su ordenador personal o unidad de juego específicos. El Otorgante de la licencia no garantiza que no vayan a existir interrupciones en su disfrute, que el Software cumpla sus expectativas, que el Software funcione de manera continuada y sin errores, que el Software vaya a ser compatible con su hardware o software, o que los errores que de esto se deriven vayan a ser solucionados. Ningún comunicado del Otorgante de la licencia o representantes dará lugar a una garantía. Dado que algunas jurisdicciones no permiten la exclusión de limitaciones de garantías limitadas o de limitaciones de los derechos estatutarios del consumidor, puede que algunas o todas de las anteriores exclusiones no sean aplicables en su caso.

En el caso de que encontrara, por cualquier motivo, un fallo en el soporte de almacenamiento durante el período de garantía, el Otorgante de la licencia se obliga a sustituir, de forma gratuita, el Software en el que se detecten fallos durante el período de la garantía, siempre y cuando dicho Software siga siendo fabricado por el Otorgante de la licencia. Si ya no está disponible, el Otorgante de la licencia se reserva el derecho de sustituirlo por uno del mismo valor o de un valor superior. Esta garantía se limita al soporte de almacenamiento que contiene el Software tal y como lo suministró originalmente el Otorgante de la licencia y no es aplicable al uso y desgaste normal. Esta garantía será nula de pleno derecho si el defecto se ha producido por un uso abusivo, inadecuado o negligente. Cualquier garantía tácita de carácter legal queda limitada expresamente al período de 90 días estipulado más arriba.

Con las excepciones arriba pactadas, la presente garantía sustituye a cualquier otra garantía oral o escrita, expresa o tácita, lo que incluye cualquier garantía de comerciabilidad, adecuación a fines concretos o de no incumplimiento y el Otorgante de la licencia no quedará obligado por ninguna otra manifestación o garantía de ningún tipo.

En caso de devolver el Software sujeto a dicha garantía limitada, debe enviarse siempre el Software original a la dirección del Otorgante de la licencia especificada más abajo e incluir los siguientes datos: su nombre y dirección de respuesta; una fotocopia del recibo de venta fechado, y una breve nota que describa el defecto y el sistema en que ha usado el Software.

BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA SERÁ RESPONSABLE EL OTORGANTE DE LA LICENCIA DE LOS DAÑOS ESPECIALES, INCIDENTALES O EMERGENTES DERIVADOS DE LA POSESIÓN, EL USO O EL MAL FUNCIONAMIENTO DEL SOFTWARE. ESTO INCLUYE CUALQUIER DAÑO A LA PROPIEDAD, PÉRDIDA DE FONDO DE COMERCIO, FALLO O AVERÍA INFORMÁTICOS Y, EN LA MEDIDA EN LA QUE LA LEY LO PERMITA, LOS DAÑOS PERSONALES, DAÑOS DE LA PROPIEDAD, PÉRDIDAS DE BENEFICIOS, O DAÑOS PUNITIVOS QUE PUDIERAN SURGIR CON EL PRESENTE CONTRATO O CON EL SOFTWARE EN RELACIÓN CON UNA POSIBLE NEGLIGENCIA, DAÑOS CONTRACTUALES O RESPONSABILIDADES ESTRUCTAS, AUNQUE EL OTORGANTE DE LA LICENCIA SUPIERA QUE PODÍAN PRODUCIRSE DICHOS. LA RESPONSABILIDAD DEL LICENCIANTE NO PODRÁ SUPERAR EL PRECIO REAL PAGADO POR EL USO DEL SOFTWARE.

ALGUNOS PAÍSES O ESTADOS NO PERMITEN LIMITACIONES SOBRE LA DURACIÓN DE LAS GARANTÍAS TÁCITAS NI LA EXCLUSIÓN O LIMITACIÓN DE LOS DAÑOS INCIDENTALES O EMERGENTES POR LO QUE LAS LIMITACIONES, EXCLUSIONES O EXENCIONES DE RESPONSABILIDAD PODRÍAN NO SER VÁLIDAS NI EFICACES EN SU CASO. La presente garantía no será aplicable en la medida en la que cualquiera de sus cláusulas esté prohibida por cualquier norma federal, estatal o municipal de derecho necesario. La presente garantía le otorga determinados derechos legales pero puede tener derechos adicionales en función del ordenamiento aplicable.

RESOLUCIÓN. El presente Contrato estará en vigor hasta que usted o el Otorgante de la licencia lo rescindan, o bien se resolverá de forma automática si usted incumple sus cláusulas. En caso de que se resuelva, deberá destruir o devolver la copia del Software al Otorgante de la licencia, así como destruir permanentemente todas las copias del Software y todos sus componentes. También podrá resolver el presente Contrato destruyendo el Software, la documentación, los materiales asociados y todos los componentes que tenga en su poder o en su control, incluidos aquellos que se encuentren en cualquier servidor cliente u ordenador en que se hayan instalado.

DERECHOS RESTRINGIDOS PARA EL GOBIERNO DE EE. UU. El Software y la documentación se han elaborado en su totalidad con capital privado y se suministran como "software informático comercial" o "software informático restringido." El uso, duplicación o divulgación por parte del gobierno de EE. UU. o de un subcontratista de la administración de EE. UU. está sujeto a las restricciones dispuestas en el apartado (c)(1)(iii) de los artículos de derechos sobre datos técnicos y software informático (Rights in Technical Data and Computer Software) de DFARS 252.227-7013 o dispuestos en el apartado (c)(1) y (2) de los artículos de derechos restringidos de software informático comercial (Commercial Computer Software Restricted Rights) de FAR 52.227-19, según corresponda. El Contratista/Fabricante es el Otorgante de la licencia para el lugar mencionado más abajo.

REMEDIOS DE EQUIDAD. Usted admite, en virtud del presente contrato, que, en el caso de que no se cumplan sus cláusulas, el Otorgante de la licencia se verá perjudicado de forma irremparable y, por tanto, reconoce el derecho de éste -sin necesidad de documento que pruebe la obligación, garantía ni documento acreditativo de los daños- a exigir los remedios de equidad que correspondan en relación con lo estipulado, así como a obtener cualquier otro remedio que tenga a su disposición.

INDEMNIZACIÓN. Usted se obliga a indemnizar, defender y mantener al Otorgante de la licencia, sus socios, licencias, filiales, contratistas, ejecutivos, directores, empleados y representantes libres de responsabilidad ante cualquier daño, pérdida y gasto derivado directamente o indirectamente de sus actos u omisiones de actuar respecto al uso del Software en virtud de las cláusulas del presente Contrato.

CLÁUSULAS ADICIONALES. El presente Contrato incluye todos los pactos relacionados con la licencia entre las partes y reemplaza a cualquier otro contrato o pacto anterior celebrado entre ellas. Las modificaciones al presente contrato deberán realizarse siempre mediante un escrito otorgado por las dos partes. En el caso de que un pacto del presente Contrato no sea válido y eficaz por cualquier motivo, deberá reformularse sólo en la medida en la que sea necesario para que resulte válido y eficaz; el resto de estipulaciones del Contrato no se verán afectadas.

LEYES APLICABLES. El presente Contrato se interpretará (sin consideración de conflictos entre varias leyes) de conformidad con las leyes de Nueva York aplicables a los contratos otorgados entre residentes en Nueva York y que deben cumplirse en Nueva York, salvo que la legislación federal disponga lo contrario. Al menos que el Otorgante de la licencia lo rechace expresamente por escrito, la única jurisdicción y lugar para las acciones relacionadas con este tema serán los tribunales estatales y federales localizados en el lugar de negocios empresariales del Otorgante de la licencia (el condado de Nueva York, Nueva York, EE. UU.) Ambas partes consienten la jurisdicción de tales tribunales y acuerdan que el proceso y los diferentes anuncios tengan lugar de la manera que aquí se establece, o como dicten las leyes aplicables del estado de Nueva York o la ley federal. Ambas partes acuerdan que no será de aplicación la Convención de Naciones Unidas sobre Contratos Internacionales para la Venta de Bienes (Viena, 1980).

PARA OBTENER MÁS INFORMACIÓN SOBRE LA LICENCIA, PUEDE PONERSE EN CONTRATO POR ESCRITO CON TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012 (EE. UU.).

SOPORTE TÉCNICO

Si tienes problemas al ejecutar uno de nuestros títulos, puedes ponerte en contacto con el personal de Soporte técnico a través de:

Teléfono: 914 146 607 (Las llamadas se cobran con tarifa nacional)
De lunes a viernes, de 13.00 a 21.00 horas (hora central europea)

Página web: <http://support.2k.com>

Únicamente se resolverán dudas de carácter técnico o de instalación. En ningún caso, se facilitarán trucos o guías del juego. Por favor, cuando vayas a ponerte en contacto con la línea de Atención al Cliente, procura tener preparada toda la información referente al producto: título del juego, manual y consola, de esta forma agilizaremos la solución a tu problema.

Información importante sobre la salud: ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego. Los síntomas pueden presentarse en forma de mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión, pérdida momentánea de la consciencia, pérdida del conocimiento o convulsiones, que pueden provocar lesiones por caídas o por golpear objetos cercanos. Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado dichos síntomas; los niños y los adolescentes son más propensos a estos ataques. Para reducir el riesgo, siéntese a una distancia mayor de la pantalla, utilice una pantalla más pequeña, juegue en una habitación bien iluminada y evite jugar si está somnoliento o cansado. Si usted o algún familiar tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.



¡Adéntrate en el mundo de BioShock Infinite y la fabulosa metrópolis flotante de Columbia!

Esta edición de lujo en cartón del libro de ilustraciones cuenta con los diseños de producción y las ilustraciones de desarrollo de diversos personajes principales: Elizabeth, Booker y Songbird, así como varios capítulos en los que se explica la evolución de los Pesos pesados, del pueblo de Columbia, del aerocaril, de los Vox Populi, de los vigorizadores, de los dirigibles y mucho más. Este volumen también cuenta con una introducción del director creativo Ken Levine.



DISPONIBLE EN TIENDAS DE CÓMICS Y LIBRERÍAS SELECTAS.
Para más información o para reservarlo directamente, visita DarkHorse.com