



BIOSHOCK INFINITE

BlindSquirrel
GAMES





ADVERTENCIA: Antes de jugar a este juego, lea los manuales del sistema y los accesorios de Xbox One™ para conocer algunos datos importantes relativos a la seguridad y a la salud. www.xbox.com/support.

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, sitúese 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.

ÍNDICE

Bienvenido a Columbia	2
Controles del juego.....	2
Primeros pasos.....	3
Niveles de dificultad	3
Visor frontal de datos (HUD)	4
Aerocarriles.....	5
El aerograncho	6
Elizabeth	7
Armas	10
Vigorizadores.....	12
Enemigos	15
Equipo.....	19
Máquinas expendedoras	19
Voxáfonos.....	20
Kinetoscopios.....	21
Créditos.....	22
Garantía limitada.....	39
Asistencia del producto	42

DEWITT,
TRÁENOS A LA
CHICA Y
BORRARÁS
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.


CONTROLES DEL JUEGO


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





DISPOSICIÓN PREDETERMINADA: EN EL AEROCARRIL:

 - Aceleración

 - Fijar blanco

 - Marcha atrás

 - Golpear

 - Apearse

*Ambos sticks permiten al jugador moverse por el menú radial de vigorizadores.

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

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.

COMPLEMENTOS DE JUEGO: busca nuevos complementos para jugar.

CRÉDITOS: conoce al 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 FRONTAL DE DATOS (HUD)



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 la salud con objetos que hayas recogido, como botiquines, tentempiés o 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 estos).

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 el botón .

Si te llegas a sentir perdido en Columbia, puedes usar la ayuda de orientación, 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. Ir por los aerocarriles hace que sea más difícil darte y te ofrece 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 **R** 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 el diálogo de **A** y pulsa **A**.

ACELERAR – Usa el **L** para aumentar/reducir la velocidad.

MARCHA ATRÁS– Pulsa **B** 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 el diálogo de **A** y pulsa **A**.

BAJARSE – Para soltarte del aerocarril, apunta con el punto de mira al suelo mientras estás lo bastante cerca para que aparezca el diálogo de **A**.

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 **Y** mientras estés en el suelo.

EJECUCIÓN CON GANCHO AÉREO – Mientras estés en el suelo, mantén pulsado **Y** cuando la salud de un enemigo esté lo bastante baja (indicado mediante una calavera ☠ encima de su cabeza).

GOLPE DE AEROCARRIL – Pulsa **A** mientras estés en el aerocarril para caer desde él directamente sobre el enemigo apuntado.

ARROLLAR CON AEROCARRIL – Pulsa **A** 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 VITUALLAS

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 mantener **X** 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 **Y** y pulses **X**.





NOTA

- Por toda Columbia se pueden encontrar ganzúas tiradas, y también en algunas máquinas expendedoras.
- Distintas cerraduras requieren distintas cantidades de ganzúas para abrirse.

CÓMO ABRIR DESGARROS

Los desgarros son grietas interdimensionales en el espacio-tiempo. Elizabeth tiene la capacidad de sacar objetos de otras realidades mediante desgarros 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. Pueden 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 desgarró 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 el diálogo de **X** y mantener pulsado **X**.

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 **T** 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 **RB**.

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 por arma. 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.



TRIPLE R VOX (ametralladora de repetición): 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.



ESCOBA CHINA 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.



CAZADOR VOX (cañón de ráfaga): su cargador tiene mayor tamaño, 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.



EL CERDO VOX (lluvia de fuego): hace más daño que la versión de los Fundadores, a costa de una reserva menor.



MOLINILLO DE PIMIENTA (cañón de manivela): un arma de 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 **T** para disparar rápido.
- Mantén pulsado y suelta **T** para realizar 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.
- 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.
- No puedes usar vigorizadores mientras vas por aerocarril o cuelgas de un gancho de carga.

- Los vigorizadores pueden mejorarse dos veces cada uno.
- Las mejoras son mucho más que un cambio de cifras: también 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 **LB**.
- Para seleccionar cualquier vigorizador que hayas adquirido, mantén pulsado **LB** para hacer que aparezca el menú radial de vigorizadores y luego usa **○** para resaltar 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 un humano o un autómata a la vez.



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 lance 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 haga 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 absorba daño y luego lance 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.

Los 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 francotirador.

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 un Cerdo Vox (que proporciona Lluvia de fuego).

EL 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. El Handyman es más fuerte, mejor, más rápido... Representa lo mejor del ingenio de Columbia.

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.



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.

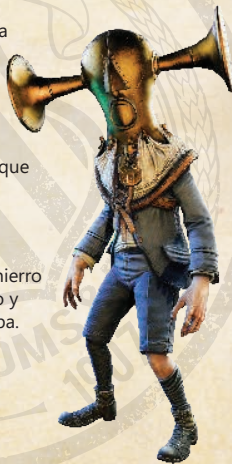


EL FANÁTICO DE LA DAMA: este guardia de élite, antiguo devoto devastado de la bendita lady Comstock, lleva un ataúd a cuestas como penitencia por su fracaso al impedir la muerte de la primera dama. Pueden transformarse en una bandada de aves para evitar sufrir daño mientras se mueven. Existen otras variantes de Fanáticos en Columbia, pero no difieren más que en aspecto.



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.

El Boy of Silence: encerrado en una máscara de hierro desde la infancia, es sumamente sensible al sonido y chillará muy alto pidiendo ayuda si algo lo 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 en **BioShock Infinite** y puede incluir elementos de vestir especiales que pueden aumentar tus habilidades o darte nuevas aptitudes.

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, camisa, pantalones y botas**. 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, usa  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 que los vigorizadores sean 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 **X** para registrar los recipientes y cuerpos o recoger monedas o bolsas de monedas.

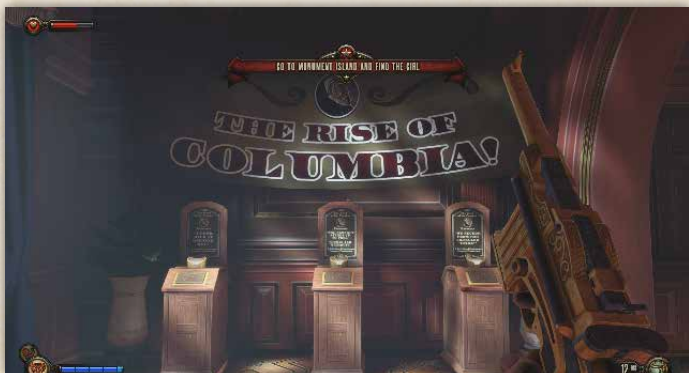
VOXÁFONOS

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, pulsando el botón **↓** o desde el menú de objetivos del juego (**🎯**).



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
Andrés Elias González 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
François Roughol Diseñador sénior de niveles
James Selen Diseñador de niveles

DISEÑO DE SISTEMAS

Adrian Balanon Diseñador jefe de sistemas
Adnan Chatriwala 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 Syrnky Productor
James Edwards Productor asociado
Ashley Hoey Productor adjunto
Sophie Mackey Productor adjunto
Don Roy Productor asociado sénior
Sarah Rose 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 Culpón 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 DEL USUARIO

Kate Baxter Programación de IU
Joshua M. Davis Diseño de experiencia del 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 del control de calidad
Jim Beals Técnico sénior de pruebas del control de calidad
Bill Fryer Técnico sénior de pruebas del control de calidad

PRUEBAS DEL 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 Skocel
Alex Teebagy
Jason Tocci
Nicholas Troy
Greg Vargas
Matt Wetzel
Husam Al-Ziab

MARKETING

Eric Barker Director de marketing interactivo
Zoe Brooks Diseño gráfico
Bill Gardner Especialista en experiencia del usuario
Ratana Huot Promoción en línea del juego
Jesse Kearns Coordinador de marca asociado
Dylan Schmidt Becario de marketing
Keith Shetler Especialista multimedia
Michelle Sinclair Consultor de experiencia del 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 (captura de movimiento)

Kiff VandenHuevel Zachary Hale Comstock
Laura Bailey Lady Comstock
Kimberly D. Brooks Daisy Fitzroy (voz)
Lyndsy Kail Daisy Fitzroy (captura de movimiento)
Oliver Vaquer Robert Lutece (voz)
Ray Carbonel Robert Lutece (captura de movimiento)
Jennifer Hale Rosalind Lutece (voz)
Lyndsy Kail Rosalind Lutece (captura de movimiento)
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 Kimmel
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 Phillipson
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 Zambrí

CAPTURAS ADICIONALES DE INTERPRETACIÓN Y ACCIÓN

Courtney Adair
Joey Armstrong
Nick Bishop
Cameron Crook
Erica Denning
Gil Espanto
José Gutiérrez
Sasha de Guzmán
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
José 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
María Zamaniego

2K AUSTRALIA

EQUIPO DE GRAFISTAS

Lorne Brooks Jefe de animación
Christian Martínez 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 Hutton 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
Eryn 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 DEL 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 del control de calidad

Andrew Downing Pruebas del 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 ADICIONALES

Tuan Tran

MODELOS ADICIONALES

Jeremy Brown

Tristan Kernagis

Bridget McCarthy

Hung Nguyen

Randy Redtzke

Trystan Snodgrass

Joshua Stubbles

Ash Welch

GUÍO 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 Driehius

GUIÓN ADICIONAL
Kristina Drzaic
Rhianna Pratchett

2K GAMES

Christoph Hartmann Presidente
David Ismailer Director de operaciones
Greg Gobbi VPS, desarrollo de productos
John Chowanec 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 DE PRODUCCIÓN ADICIONAL

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 captura de movimiento
Steve Park Coordinador de captura de movimiento
Anthony Tominia Jefe de integración de captura de movimiento
José Gutiérrez Especialista sénior de captura de movimiento
Gil Espanto Especialista de captura de movimiento
Jen Antonio Especialista de captura de movimiento
Nick Bishop Técnico de sistemas de captura de movimiento
Jacob Hawley Director de tecnología
David Sullivan Arquitecto sénior
Louis Ewens Arquitecto de sistemas en línea
Dale Russell Ingeniero de red
Adam Lupinacci Ingeniero en línea
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 senior, Norteamérica
Brian Roundy Coordinador de relaciones públicas
Jennifer Heinser Coordinador de relaciones públicas
Jackie Truong Director Producción de marketing
Ham Nguyen Ayudante de producción de marketing
Lesley Zinn Abarcas Director artístico, marketing
Christopher Maas Diseñador gráfico sénior
Gabe Abarcas Director web
Keith Echevarria Diseñador web
Tom Bass Director de redes sociales y relaciones con el consumidor
David Eggers Coordinador de la comunidad
Jeff Spoonhower Montador de vídeo
Kenny Crosbie Montador de vídeo
Doug Tyler Montador asociado de vídeo
Michael Howard Montador asociado de vídeo
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 Viloria Coordinador adjunto, relaciones con los socios
Ilana Budanitsky Director de marketing sénior del canal
Marc McCurdy Ayudante de marketing del canal
Jordan Limor Coordinador de pruebas del usuario
Samantha Reinert Ayudante de pruebas del usuario

CONTROL DE CALIDAD DE 2K

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

JEFES DE PRUEBAS (EQUIPO DE APOYO)

Nathan Bell
Scott Sanford
Will Stanley

PRUEBAS SÉNIOR

Adam Klingensmith
Josh Lagerson
Justin Waller
Marc Perret
Matt Newhouse
Rubén González

EQUIPO DEL 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
Adrián 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 Cárdenas
Irma Ward
James Elrick
Jared Shipps
Jessica Maciejewski
Jessica Wolff
Joel Brink
Joel Youkhanna
Joseph Howard
Joycelyn Minor
Kara Boyd
Keith Leopold
Kevin Skorcz
Laura Jolly
Laura Portner
Leela Townsley
Marco Zamora
Mark Sagun
Megan Lagerson
Meghan House
Michael Rodeheaver
Michael Weiss
Michael Yarsulik
Nicholas Avina
Nickolas Ross
Patrick McDonnell
Patrick Thomsen
Pele Henderson
Rey Carmier
Riley Gravatt
Robert Hornbeck
Robert Klempner
Robert Meeks
Robert Warren
Ryan Walter
Samuel O. Smith
Sean Alston

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

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 Coordinador de localización
Arsenio Formoso Coordinador adjunto de localización

EQUIPOS EXTERNOS DE LOCALIZACIÓN

Around the Word
Synthesis Iberia
Synthesis International srl
Coda Entertainment GmbH

Herramientas de localización y asistencia por cortesía de XLOC Inc.
Producción localizada de sonido proporcionada por Liquid Violet.

CONTROL DE CALIDAD DE 2K INTERNATIONAL

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

JEFES DEL CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN

Karim Cherif
Luigi Di Domenico

TÉCNICOS SENIOR DEL CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN

Florian Genthon
Fabrizio Mariani
José Olivares
Elmar Schubert

TÉCNICOS DEL 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 Freitas
Diana Tan
Dominique Connolly
Erica Denning
Jan Sturm
Jean-Paul Hardy
Jesús Sotillo
Karen C. M. Teo
Lieke Mandemakers
Matt Roche
Natalie Gausden
Olivier Troit
Richie Churchill
Sandra Melero
Simon Turner
Solenne Antien
Stefan Eder
Yannick Lapalu

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
Chermine 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 del control de calidad
Steve Manners Supervisor del control de calidad

JEFES DE PROYECTO DEL CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACION

Chu Jin Dan
Zhu Jian
Shen Wei
Li Sheng Qiang

EQUIPO DEL 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 MASTERIZACIÓN

Zhao Hong Wei
Zhang Qing He

BIOSHOCK: THE COLLECTION

BLIND SQUIRREL GAMES

GRAFISMO

Scott N. Army
Yvonne Chung
Galen Davis
Frank Diaz
Craig Drageset
Cordell Felix
Jolene Goya
Alan Lee
Christopher Lloyd
Danny Mak
Tuan Ngo
Shelby Peterson
Mike Popovich
Ichi Isabelle Power
Ana Rodríguez
Adam Schuman
Travis Slagle
d.Koy vanOteghem
Susan Won
Robb Zindt
Jeff Zugale

INGENIERÍA

Christopher Ballinger
Dominic Camargo
Matt Campbell
Nolan Carnahan
Frank "Jia" Chen
Matthew Fawcett
David Forrest
Mark W. Gabby II
Patrick Ghiocel
Justin Hilton
Jeffrey Joyce
Tyler Kirk
Andrew Luby
Katlan Merrill
Jason Neal
Masana Pawlan
John Plou
Jonathan Rebar

Rex Rockwell
Jonathan Rucker
Myles Salholm
Leo Simkin
Sharan Volin
Christopher Wade
Mike Winfield
Robby Wong

OPERACIONES

Ron Bitzer
Jacob Hawley
Beth Hendricks
Brad Hendricks
Kitty Lee
Amy Long
Shelley Lovejoy
Frank Occhiato
Alberto Terrones

EXTERNALIZACIÓN

GameVision Studios
Zhan Ye
Joey Young

HARDSUIT LABS

Jason Adcock
Adam Alexander
Brian Anderle
Michael Athey
Alisa Bishop
Bryan Brooks
Arturo Caballero
Ka'ai Cluney
Chris Cooper
Luke Dodge
Nate Green
Kevin Hamilton
Kael Hammond
Emily Harrenstein
Troy Johnsen
Brandon Johnson
Andy Kipling
Dee Kong
William Lafleur
Jake Leonard
Chance Lyon

Noah Maas
Alex Miller
Russell Nelson
John Opila
Kayla Oswald
Colin Pyle
Hardik Shah
Brian Sprague
Liz Starr
Craig Sutton
Vika Tiapkova
Section Studios
Justin Yun
Irma Ward

STREAMLINE STUDIOS

Xpec Art Center
Zoe Cheng
Wang Guanping
Gordon Lin

PRODUCCIÓN

David Baker
Drew Bradford
Sean Creveling
Amanda Khoury
Alexis Russell
Max Sena

CONTROL DE CALIDAD

Mike Burghart
Dimitri Del Castillo
Logan Earnest
Joshara Edwards
Ricky Fong
Carlos García
Nick Long
John Lynch
Derek McInvale
Brett Mitchell
Dibiansi Omerigbo
Pablo Padilla
Michael Prutz
Jeremy Rice
Chris Stanko
Chris Toft

SONIDO
Alex Hope

MENCIONES ADICIONALES
USTS

Donovan McCartney

BEBÉS NACIDOS DURANTE LA PRODUCCIÓN

Elliot "Bruce" Lee
Eric Sena
Ethan Sena

2K

Publicado por 2K
2K es una división editora de Take-Two Interactive Software, Inc.

2K PUBLISHING

Christoph Hartmann Presidente
David Ismailer Director de operaciones

DESARROLLO DE PRODUCTO DE 2K

John Chowanec VP, desarrollo de productos
Melissa Miller Director de desarrollo de productos

PRODUCTORES

Mark Montuya
Tiffany Nagano
Ross Marabella Ayudante de producción
Tom Drake Coordinador de la edición digital
Myles Murphy Asistente de la edición digital

DESARROLLO CREATIVO DE 2K

Josh Atkins VP, desarrollo creativo
Jonathan Pelling Director de diseño
Robert Clarke Director artístico
Homer Rabara Jefe de capturas del juego
Jack Scalici Director sénior de producción creativa
Chad Rocco Director de producción creativa
Josh Orellana Coordinador de producción creativa

ASISTENTES DE PRODUCCIÓN CREATIVA

William Gale
Cathy Neeley
Megan Rohr

Mike Salmon Director de investigación y planificación
David Rees Investigador sénior de mercados
Francesca Reyes Coordinador de pruebas de usuarios
Jonathan Bonillas Investigación del usuario
David Washburn Supervisor de captura de movimiento
Anthony Tomlinia Coordinador de escenario de captura de movimiento

TÉCNICOS DE ESCENARIO
DE CAPTURA DE MOVIMIENTO

Jen Antonio
Emma Castles
Jeremy Schichtel
Alexandra Grant
Christopher Barton
Charles Ghislandi Coordinador de producción de captura de movimiento

ESPECIALISTAS DE CAPTURA DE MOVIMIENTO

José Gutiérrez
Gil Espanto
Ryan Girard
Michelle Hill
Jeremy Wages
Charles "Auggie" Harris III Ingeniero de canales de datos de captura de movimiento
J. Mateo Baker Supervisor de medios de captura de movimiento
Andrew Hanson Ayudante de sonido de captura de movimiento

TECNOLOGÍA CENTRAL DE 2K

Mark James Vicepresidente, tecnología
David Sullivan Director de ingeniería
Peter Driscoll Coordinador del proyecto, tecnología central
Jonathan Tilden Dirección artística técnica

INGENIEROS DE SOFTWARE

Jack Liu
Jason Howard

MARKETING DE 2K

Sarah Anderson Vicepresidente sénior, marketing
Matt Gorman Vicepresidente, marketing

Matthias Wehner Vicepresidente,
marketing internacional
Kelly Miller Director de marketing, Norteamérica
Cody Neal Coordinador asociado del proyecto
Ryan Jones Vicepresidente de comunicaciones, América
Scott Pytlik Director sénior de comunicaciones
Jennifer Heinser Director de comunicaciones
Erica Hebert Coordinador de comunicaciones
Darren Gladstone Coordinador sénior de contenido
de la comunidad
Catherine Lukianov Coordinador de la comunidad
Ben Kvalo Jefe internacional de proyectos
Gabe Abarcar Director creativo de marketing
Jackie Truong Director sénior de producción
de marketing
Ham Nguyen Coordinador de producción de marketing
Nelson Chao Ayudante de producción de marketing
Christopher Maas Diseñador gráfico sénior
Hedi Oais Jefe de proyectos
Kenny Crosbie Director de producción de vídeo

EDICIÓN DE VÍDEO Y DISEÑO DE ANIMACIÓN GRÁFICA MULTIMEDIA

Michael Regelean
Eric Neff
Peter Koeppen Editor de vídeo

EDITORES DE VÍDEO ASOCIADOS

Doug Tyler
Nick Pylvanainen
Nate Schaumberg Director web
Keith Echevarria Diseñador web
Alex Beuscher Desarrollador web sénior
Gryphon Myers Desarrollador web
Tiffany Nelson Productor web

COORDINACIÓN DE MARKETING DE CANAL

Anna Nguyen
Marc McCurdy
Kelsie Lahti Especialista en marketing asociado
Lesley Zinn Abarcar Director sénior de eventos
David Iskra Coordinador de eventos
Ima Somers Director de asistencia técnica
David Eggers Supervisor de asistencia técnica
Mike Thompson Coordinador de base de conocimientos
Jamie Neves Coordinador de asistencia técnica
Crystal Pittman Jefe de asistencia técnica

ASOCIADOS SÉNIOR DE ASISTENCIA TÉCNICA

Alicia Nielsen
Ryosuke Kurosawa
Jessica Hopp Director de alianzas y licencias
Ryan Ayalde Coordinador de alianzas y licencias
Ashley Landry Coordinador asociado de alianzas
y licencias
Kenya Sancristobal Especialista en proyectos
de marketing

OPERACIONES DE 2K

Peter Welch Vicepresidente, consejero sénior

CONSEJEROS

Justyn Sanderford
Aaron Epstein
Steve Lux Vicepresidente de operaciones editoriales
Rachel DiPaola Director de operaciones de la marca
Dorian Rehfield Director de operaciones
Mehmet Turan Director de analítica
Adam Dobrin Analista de datos sénior
Tuomo Nikulainen Analista de datos sénior
Dawn Earp Coordinador de marketing asociado
Xenia Mul Especialista en licencias y operaciones
Aaron Hiscox Coordinador de operaciones

SISTEMAS INFORMÁTICOS DE 2K

Rob Roudebush Director sénior de sistemas informáticos
de 2K
Bob Jones Coordinador sénior de sistemas informáticos
Russell Mains Coordinador sénior de redes
Jon Heysek Ingeniero sénior de sistemas
Lee Ryan Ingeniero de sistemas de seguridad
Don Claybrook Ingeniero de redes

ADMINISTRADORES DE SISTEMAS

Fernando Ramirez
Tareq Abbassi
Scott Alexander
Davis Krieghoff
Michael Caccia Analista de sistemas informáticos

CONTROL DE CALIDAD DE 2K

Alex Plachowski Vicepresidente sénior del control de
calidad y contribuciones

COORDINADORES DE PRUEBAS

Eric Zala

Ian Moore

Scott Sanford Coordinador de contribuciones

Josh Lagerson Jefe de pruebas sénior del control de calidad

Phylicia Fletcher Jefe de pruebas del control de calidad (proyectos)

JEFES DE PRUEBAS DEL CONTROL DE CALIDAD (EQUIPO DE ASISTENCIA)

Chris Adams

Nathan Bell

JEFES DE PRUEBAS ASOCIADOS DE CONTROL DE CALIDAD (PROYECTOS)

Jeffrey Schrader

Jorge Corpeño

Steve Yun

JEFES DE PRUEBAS ASOCIADOS DE CONTROL DE CALIDAD (EQUIPO DE ASISTENCIA)

Jordan Wineinger

Joshua Collins

Rubén González

PRUEBAS DEL CONTROL DE CALIDAD SENIOR (PROYECTOS)

David Benedict

Jonathan Villarías

Joshua Brown-Sage

PRUEBAS DEL CONTROL DE CALIDAD SENIOR (EQUIPO DE ASISTENCIA)

Ana Garza

Andrew Garrett

Ashley Carey

Brian Reiss

David Drake

Michelle Paredes

Nicole Millette

Robert Klempner

EQUIPO DEL CONTROL DE CALIDAD

Adrian Burnham

Bobby Cofield

Brandon Peterson

Bryan Fritz

Chayse June

Corey Bradley

Cory Waterman

Daniel Caperonis

Daniel Eanes

Darwin Layco

David Song Dalue

Devin Daisley

Dolores Reynolds

Douglas Reilly

Eddie Hawk Arguelles

Hugo Domínguez

James Varga

John Simpson

Joshua Hull

Julían Molina

Madison Crockett

Nathan Craig

Ryan Saffell

Sacha Moctezuma

Scott Luedtke

Shaylea Gallagher

Wenceslao Concina

Zachary Little

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Alexandria Belk

Cameron Steed

Candice Javellonar

Chris Jones

David Barksdale

Jeremy Richards

Joe Bettis

Juan Corral

Kris Jolly

Leslie Cullum

Louis Napolitano

Rachel Hajewski

Travis Allen

Todd Ingram

2K INTERNATIONAL

Murray Pannell Vicepresidente de operaciones editoriales

David Halse Jefe de marketing internacional del producto

Wouter van Vugt Coordinador de RR. PP. internacionales

Chris White Coordinador júnior de RR. PP. internacionales y eventos

Pia Raggio Coordinador júnior internacional del producto

Melaine Brou Coordinador de la comunidad internacional y medios sociales

Warner Guinee Coordinador internacional de territorios

DESARROLLO DE PRODUCTOS

DE 2K INTERNATIONAL

Sajjad Majid Productor internacional

Nathalie Mathews Coordinador de localización y servicios creativos

Emma Lepeut Coordinador de localización del proyecto

EQUIPO DE DISEÑO

Tom Baker

James Quinlan

Herramientas de localización y asistencia por cortesía de XLOC Inc.

CONTROL DE CALIDAD DE 2K INTERNATIONAL

José Miñana Coordinador del control de calidad de localización

Wayne Boyce Ingeniero de masterización

Alan Vincent Técnico de masterización

Oscar Pereira Jefe sénior del control de calidad de localización

Florian Genthon Jefe del control de calidad de localización

JEFES DEL CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN

Alba Loureiro

Elmar Schubert

José Olivares

Cristina La Mura Jefe asociado de control de calidad de localización

TÉCNICOS DE CDC DE LOCALIZACIÓN SÉNIOR

Christopher Funke

Enrico Sette

Harald Raschen

Johanna Cohen

Sergio Accettura

TÉCNICOS DE CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN

Carlos Muñoz Díaz

Clement Mosca

David Sung

Dimitri Gerard

Ernesto Rodríguez-Cruz

Etienne Dumont

Gabriel Uriarte

Gian Marco Romano

Gulnara Bixby

Iris Loison

Javier Vidal

Julio Calle Arpon

Luca Magni

Manuel Aguayo

Matteo Lanteri

Martin Schücker

Namer Merli

Nicolas Bonin

Noriko Staton

Pablo Menéndez

Roland Habersack

Samuel França

Seon Hee C. Anderson

Shawn Williams-Brown

Sherif Mahdy Farrag

Stefan Rossi

Stefanie Schwamberger

Timothy Cooper

Yury Fesechka

OPERACIONES DE TAKE-TWO INTERNATIONAL

Anthony Dodd

Martin Always

Nisha Verma

Phil Anderton

Denisa Polcerova

Robert Willis

EQUIPO DE COMUNICACIÓN Y MARKETING DE 2K INTERNATIONAL

Agnès Rosique
Alan Moore
Aaron Cooper
Belinda Crowe
Ben Seccombe
Carlo Volz
Carlos Villasante
Caroline Rajcom
Charley Grafton-Chuck
Dan Cooke
Dennis de Bruin
Devon Stanton
Diana Freitag
François Bouvard
Gemma Woolnough
Jan Sturm
Jean Paul Hardy
John Ballantyne
Julien Brossat
Lieke Mandemakers
María Martínez
Sandra Melero
Sean Phillips
Simon Turner
Stefan Eder
Zaida Gómez

EQUIPO DE ASIA DE 2K

Jason Wong Director general de Asia
Diana Tan Director de marketing de Asia
Daniel Tan Coordinador de marketing de Asia
Maho Sawashima Director de marketing de Japón
Rohan Ishwarlal Productor ejecutivo sénior
Sharon Lim Productor ejecutivo
Yosuke Yano Jefe sénior de localización
Pierre Guijarro Coordinador de localización
Yusaku Minamisawa Ayudante de localización

OPERACIONES EN ASIA DE TAKE-TWO

Eileen Chong
Veronica Khuan
Chermine Tan
Takako Davis
Ryoko Hayashi

DESARROLLO EMPRESARIAL EN ASIA DE TAKE-TWO

Erik Ford
Syn Chua
Ellen Hsu
Kelvin Ahn
Paul Adachi
Fumiko Okura
Hidekatsu Tani
Fred Johnson
Ken Tilakaratna
Anna Choi

CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN DE 2K CHINA

Zhang Xi Kun Director del control de calidad
Du Jing Coordinador del control de calidad de
localización

JEFS DE PRUEBAS DEL CONTROL DE CALIDAD

Chu Jin Dan
Zhu Jian
Shigekazu Tsuchi

PRUEBAS DEL CONTROL DE CALIDAD SÉNIOR

Qin Qi
Kan Liang
Cho Hyunmin

PRUEBAS DEL CONTROL DE CALIDAD

Yan Yan
Zhou Qian Yu
Song Shi Xue
Zhao Yu
Wang Ce
Tan Liu Yang
Bai Xue
Tang Shu
Jin Xiong Jie
Hu Meng Meng
Zou Zhuo Ke

PRUEBAS DEL CONTROL DE CALIDAD JÚNIOR

Mao Ling Jie
Li Ling Li
Liu Kun Peng
Tang Dan Ru
Cheng Xue Mei
Xiao Yi

INGENIEROS DE SISTEMAS INFORMÁTICOS

Zhao Hong Wei
Hu Xiang
Li Ting Zhu

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Strauss Zelnick
Karl Slatoff
Lainie Goldstein
Dan Emerson
Jordan Katz
David Cox
Steve Glickstein
Ken Levine
Shawn Robertson
Don Roy
Jesse Kearns
Geoff Keighley
Wallace Éltus
Elizabeth Satterwhite
Yassie Ramos Vázquez
Equipo de ventas de Take-Two
Equipo de ventas digitales de Take-Two
Equipo de marketing del canal de Take-Two
Siobhan Boes
Hank Diamond
Alan Lewis
Daniel Einzig
Christopher Fiumano
Pedram Rahbari
Jenn Kolbe
Greg Gibson
Equipo jurídico de Take-Two
David Boutry
Juan Chávez
Rajesh Joseph
Gaurav Singh
Alexander Raney
Barry Charleton

Jon Titus
Gail Hamrick
Tony MacNeill
Chris Bigelow
Brooke Grabian
Katie Nelson
Chris Burton
Christina Vu
Betsy Ross
Pete Anderson
Oliver Hall
Nicholas Bublitz
Nicole Hillenbrand
Danielle Williams
Maria Zamanigo
Ariel Owens-Barham
Kyra Simon
Ashish Popli
Hayley Geftman-Gold
Access Communications
PETROL Advertising
Layer Media

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

GARANTÍA LIMITADA DE SOFTWARE Y CONTRATO DE LICENCIA

Esta garantía limitada de software y contrato de licencia (este "Contrato") puede actualizarse periódicamente y la versión actual se publicará en www.take2games.com/eula (el "Sitio web"). Si usted sigue usando el software después de que se haya revisado y publicado una actualización, entenderemos que acepta los términos de la misma. EL "SOFTWARE" COMPRENDE TODOS LOS PROGRAMAS INCLUIDOS EN ESTE CONTRATO, LOS MANUALES ADJUNTOS, EL EMBALAJE Y CUALQUIER OTRO ARCHIVO ESCRITO, MATERIALES O DOCUMENTOS ELECTRÓNICOS O EN LÍNEA, ASÍ COMO TODAS LAS COPIAS DE DICHO SOFTWARE Y DE SUS MATERIALES.

EL SOFTWARE SE LE OTORGA, NO SE LE VENDE. LA APERTURA, DESCARGA, COPIA, INSTALACIÓN O UTILIZACIÓN DEL SOFTWARE O DE LOS MATERIALES INCLUIDOS CON ÉL IMPLICAN SU ACEPTACIÓN DE LOS TÉRMINOS DEL CONTRATO CON LA EMPRESA DE ESTADOS UNIDOS TAKE-2 TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. ("OTORGANTE DE LA LICENCIA"), ASÍ COMO DE LA POLÍTICA DE PRIVACIDAD UBICADA EN www.take2games.com/privacy Y DE LOS TÉRMINOS DE SERVICIO QUE ANUNCIARÁ EN www.take2games.com/legal.

LEA ESTE CONTRATO CON ATENCIÓN Y EN CASO DE QUE NO ESTÉ DE ACUERDO CON LOS TÉRMINOS DEL MISMO, NO SE LE PERMITIRÁ ABRIR, DESCARGARSE, INSTALARSE, COPIAR O UTILIZAR ESTE SOFTWARE.

LICENCIA

El Otorgente de la licencia le otorga, de acuerdo con el contrato y sus términos y condiciones, un derecho y licencia limitados, revocables, no exclusivos ni transmisibles para su uso personal, no comercial, en una única plataforma de juego (por ejemplo, un ordenador, un dispositivo móvil o consola de juego) a menos que se especifique lo contrario expresamente en la documentación del software. Sus derechos adquiridos se dan bajo la condición de que acepte este Contrato. Los términos de su licencia con respecto a este Contrato comenzarán en la fecha en que se instale o use el software y terminarán en la fecha más próxima a que se deshaga del software o a la cancelación del Contrato (vea más abajo).

Se le otorga, y no vende, 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 acuerdo de compraventa de ninguno de los derechos del software. El Otorgente 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 Otorgente 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 licenciatarios del Otorgente de la licencia también podrán ejercer sus derechos en el caso de que se incumpla el presente Contrato. Todos los derechos no contemplados expresamente en este Contrato se reservan al Otorgente de la licencia y, en caso de ser aplicable, también a los licenciatarios.

CLÁUSULAS DE LA LICENCIA

Usted se obliga a no:

- explotar el software con fines comerciales;
- distribuir, arrendar, otorgar licencias, vender, alquilar, transformar en divisa convertible o enajenar de otro modo el presente software, o cualquier copia de él, incluidas, de manera no exhaustiva, a Bienes o Divisas virtuales (definidas a continuación), sin el consentimiento expreso, previo y por escrito del Otorgente de la licencia o como se contempla expresamente en este Contrato;
- hacer copias del Software o de parte de este (aparte de por los motivos recogidos en este Contrato);
- hacer copias del Software y compartirlo en una red, para su uso o descarga de múltiples usuarios;
- 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;
- 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);
- usar o copiar el Software en un cibercafé de juegos informáticos o en cualquier otro establecimiento, con la salvedad de que el Otorgente de la licencia pueda ofrecerle un contrato de licencia independiente para el establecimiento que permita usar el Software para fines comerciales;
- aplicar técnicas de ingeniería inversa, descompilar, desensamblar, exhibir, ejecutar o modificar de otro modo el Software, de forma total o parcial;
- desmontar o modificar cualquier aviso o etiqueta de propiedad que contenga el Software;
- restringir o incapacitar a cualquier otro usuario para que use y disfrute las funciones en línea de este Software;
- hacer trampas o utilizar robots, arañas web o cualquier otro programa conectado a las funciones en línea de este Software;
- incumplir cualquiera de los términos, políticas, licencias o códigos de conducta de las funciones en línea del Software; o
- transportar, exportar o reexportar (directa o indirectamente) a cualquier país al que cualquier ley de exportación, regulación o sanción económica de EE.UU. le prohíba importar el Software o infringir las leyes y reglamentos del país desde el que fue importado y 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 servicio de terceros y/o de licenciatarios (incluida la aceptación de términos y políticas relacionadas) pueden requerir la activación del Software, el acceso a copias digitales del mismo 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 (definida a continuación) por número de serie y no están permitidos la transferencia, la venta, la cesión, el otorgamiento de licencia, el alquiler, la conversión a una divisa virtual convertible o el registro de este acceso de nuevo por otro usuario salvo que se especifique lo contrario. Lo dispuesto en este párrafo vale sobre cualquier otro término dispuesto en este Contrato.

TRANSFERENCIA DE UNA LICENCIA DE UNA COPIA ANTERIOR: 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 obliga con arreglo a lo estipulado en el presente Contrato. Como establece la documentación del Software, la transferencia de la licencia de una copia anterior puede requerir que siga unos pasos determinados. No está permitida la transferencia, venta, cesión, otorgamiento de licencia, alquiler, conversión a una divisa virtual convertible de cualquier Divisa o Bienes Virtuales salvo que quede expresamente contemplado en este Contrato o que cuente con el permiso previo y por escrito del Otorgante de la licencia. 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. Entre otras, estas medidas pueden incluir la gestión de licencias, la activación del producto y la utilización de otra tecnología de seguridad en el Software, así como monitorizar su utilización incluidos, de manera no exhaustiva, el tiempo, la fecha, el acceso u otros controles, contadores, números de serie y/u otros dispositivos de seguridad diseñados para prevenir accesos, usos o realización de copias no autorizadas de todo, de parte o de alguno de los componentes del Software, incluido cualquier incumplimiento de este Contrato. El Otorgante de la licencia se reserva el derecho a monitorizar el uso que se hace del Software en cualquier momento. No podrá interferir con las medidas de control de acceso ni intentar deshabilitar o eludir tales características de seguridad y, en caso de hacerlo, el Software podría no funcionar correctamente. 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. Salvo en lo recogido por la ley vigente, el Otorgante de la licencia podrá limitar, suspender o dar por finalizada la licencia recogida en este Contrato y el acceso al Software, incluido, de manera no exhaustiva, cualquier producto o servicio relacionado, en cualquier momento, sin previo aviso o razón alguna.

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, objetos o videos 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, de manera no exhaustiva, 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 ejercer 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, según la ley aplicable. Esta licencia se le concede al Otorgante de la licencia y las condiciones sobre los derechos morales aplicables tienen carácter permanente.

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.

CUENTAS DE USUARIO: para que diversas características funcionen correctamente, es posible que usted deba poseer y mantener una cuenta de usuario activa y válida con un servicio en línea, como una plataforma de juego de terceros o una cuenta en una red social ("Cuenta de terceros"), aunque también podrá ser una cuenta con el Otorgante de la licencia o afiliados del Otorgante de la licencia, como se indica en la documentación que acompaña al Software. Si usted no mantiene activas estas cuentas, ciertas características del Software podrían no funcionar, o bien no funcionar correctamente, parcial o completamente. Asimismo, el Software podría requerir que usted crease una cuenta de usuario específica para ese Software con el Otorgante de la licencia o afiliado del Otorgante ("Cuenta de usuario") para así poder acceder al Software, a sus características y funciones. El inicio de sesión de su Cuenta de usuario podría estar asociado a una cuenta de terceros. Usted será responsable de todo el uso que se haga y de la seguridad, tanto de la Cuenta de usuario como de las cuentas asociadas de terceros que utilice para acceder y utilizar este Software.

BIENES Y DIVISAS VIRTUALES

Si mediante el juego, este Software le permite comprar y/o conseguir una licencia para utilizar una Divisa virtual o Bienes virtuales, se aplicarán los siguientes términos y condiciones.

BIENES Y DIVISAS VIRTUALES: el Software puede permitir al usuario (i) el empleo ficticio de una divisa virtual como medio de intercambio exclusivamente dentro del Software ("Divisa virtual" o "DV") y (ii) acceder a (y garantizar ciertos derechos para utilizar) Bienes virtuales aunque únicamente dentro del Software ("Bienes virtuales" o "BV"). Independientemente de la terminología que se utilice, los BV y DV representan una licencia de derecho limitado regida por este Contrato. El Otorgante de la licencia le otorga, de acuerdo con el cumplimiento de este Contrato, un derecho y licencia limitados, revocables, no exclusivos ni transmisibles para hacer un uso personal y no comercial de los BV y DV exclusivamente en lo relacionado con el Software. Salvo en lo indicado en la ley vigente, se le otorgan, y no venden, una licencia de BV y DV y usted reconoce mediante el presente documento que que no se le transmite ni cede ningún tipo de titularidad o propiedad sobre los mismos y que el Contrato no podrá interpretarse como un acuerdo de compraventa de ninguno de los derechos ni de los BV, ni tampoco de las DV.

Los BV y DV no tienen un valor equivalente a una moneda real y, por lo tanto, no se podrán utilizar para sustituir a una divisa real. Salvo en lo recogido por la ley vigente, usted acepta y está de acuerdo con que el Otorgante de la licencia revise y actúe de manera que pueda cambiar el valor o precio de compra de cualquiera de los BV y DV en el momento que estime oportuno. Los BV y DV no conllevan cuotas por su falta de uso; siempre y cuando la licencia de los BV y DV recogida en este documento finalice de acuerdo con los términos y condiciones expuestos en este Contrato y en la documentación del Software, cuando el Otorgante de la licencia deja de distribuir el Software o el Contrato finalice de cualquier otra manera. El Otorgante de la licencia, a su entera discreción, se reserva el derecho a cobrar cuotas para acceder al uso de los BV y DV y puede distribuir los BV y DV con o sin coste adicional.

CONSEGUIR BIENES Y DIVISAS VIRTUALES: a través del Software, mediante la ejecución de ciertas actividades, el Otorgante de la licencia puede proporcionarle DV. Por ejemplo, el Otorgante de la licencia puede proporcionarle una cantidad determinada de BV o DV por completar actividades del juego como alcanzar un nuevo nivel en el Software, finalizar una tarea o crear contenidos para los usuarios. Una vez conseguidos estos Bienes o Divisas virtuales, se añadirán automáticamente a su Cuenta de usuario. Solo podrá comprar Divisas virtuales dentro del Software o a través de una plataforma, un tercero en línea, una Tienda de aplicaciones o cualquier otra tienda autorizada por el Otorgante de la licencia ("Tienda de Software"). La compra y el uso de artículos o divisas del juego a través de una Tienda de Software se rigen por los documentos normativos de la Tienda de Software incluidos, de manera no exhaustiva, las Condiciones del Servicio y el Acuerdo del Usuario. La Tienda de Software le sublicencia a usted este servicio en línea. El Otorgante de la licencia podrá ofrecerle descuentos o promociones para la compra de DV, que pueden sufrir cambios o cesar sin previo aviso y en el momento en el que el Otorgante de la licencia estime oportuno. Tras la compra autorizada de DV en una Tienda de aplicaciones, la cantidad adquirida se añadirá automáticamente a su Cuenta de usuario. El Otorgante de la licencia establecerá una cantidad máxima de DV que podrá comprar por cada transacción y/o día, que podría variar en función del Software asociado. El Otorgante de la licencia, a su entera discreción, podría imponer otros límites a la cantidad de DV que puede comprar o utilizar, a la forma de usarlas y a la cantidad máxima que puede tener de la misma en su Cuenta de usuario. Usted es responsable de todas las compras de Divisas virtuales que haga a través de su Cuenta de usuario, cuenten o no con su autorización.

CÁLCULO DE SALDO: podrá acceder y consultar los BV o DV que tenga en su Cuenta de usuario cuando esté conectado a ella. El Otorgante de la licencia, a su entera discreción, se reserva el derecho a hacer toda clase de cálculos relacionados con los BV y DV disponibles en su Cuenta de usuario. El Otorgante de la licencia se reserva también, a su entera discreción, el derecho a determinar la cantidad de DV de las que dispone y adeuda su Cuenta de usuario para la adquisición de BV o para otros fines. Aunque el Otorgante de la licencia propondrá siempre hacer dichos cálculos sobre bases consistentes y coherentes, mediante este documento usted reconoce y está de acuerdo con que la cantidad de Bienes y Divisas virtuales que figura en su Cuenta de usuario es final, a menos que pueda proporcionarle al Otorgante de la licencia la documentación que justifique que tales cálculos eran incorrectos intencionada o accidentalmente.

UTILIZAR BIENES Y DIVISAS VIRTUALES: los jugadores pueden consumir o perder mientras juegan todos los BV y DV comprados en el juego de acuerdo con las normas del juego que se aplican a estos bienes y divisas, que varían en función del Software asociado. Los BV y DV se pueden emplear para conseguir otros BV, así como para otros propósitos relacionados con los juegos. Los BV y DV se podrán utilizar únicamente en el Software y el Otorgante de la licencia, a su entera discreción, podrá limitar el uso de los BV o DV a un solo juego. Los usos y funciones de los BV y DV podrán cambiar en cualquier momento. Los BV y DV disponibles en su Cuenta de usuario se verán reducidos cuando los utilice para adquirir nuevos BV o para otros usos autorizados dentro del Software. El uso de cualquier BV o DV se extraerá de los BV o DV que posea en su Cuenta de usuario. Necesitará tener la cantidad suficiente de BV o DV para completar una transacción dentro del Software. Verá mermada la cantidad de BV o DV en su Cuenta de usuario en caso de que se den los siguientes casos en el empleo que usted haga del Software: por ejemplo, perderá BV o DV si pierde el juego o si su personaje muere. Usted será responsable de todos los usos que se hagan de los BV y DV a través de su Cuenta de usuario independientemente de que haya o no autorizado estos usos. Deberá notificar inmediatamente al Otorgante de la licencia si detecta un uso no autorizado de los BV o DV realizado a través de su Cuenta de usuario, enviando una queja a www.take2games.com/support.

NO CANJEABLE: únicamente podrá canjear los BV o DV por productos o servicios del juego. No podrá vender, ceder, otorgar licencia o alquilar los BV o DV convertirllos en divisas convertibles virtuales. Los BV y DV solo podrán canjearse por productos o servicios del juego, pero no por dinero, valor monetario u otros bienes del Otorgante de la licencia o persona o entidad, salvo las contempladas en este documento o en la ley vigente. Los BV y DV no tienen valor económico real y ni el Otorgante de la licencia, ni tampoco otras personas o entidades tienen la obligación de canjearle los BV o DV por cualquier objeto de valor, incluidas, de manera no exhaustiva, divisas reales.

NO REEMBOLSABLE: todas las compras de BV y DV son finales, por lo que bajo ningún concepto serán reembolsables, transferibles o intercambiables. Salvo en lo prohibido por las leyes vigentes, el Otorgante de la licencia tendrá todo el derecho de gestionar, regular, controlar, modificar, suspender o eliminar los BV o DV o si lo considera necesario y ni usted ni cualquier otra persona podrá emprender acciones legales contra él por este motivo.

INTANSFERIBLE: cualquier transferencia, venta o intercambio de BV o DV a cualquier persona, que no sean las contempladas en el juego, mientras se utiliza el Software, y como autoriza el Otorgante de la licencia ("Transacciones desautorizadas"), incluidos, de manera no exhaustiva, entre otros usuarios del Software, no cuenta con la autorización del Otorgante de la licencia y está, por tanto, completamente prohibida. El Otorgante de la licencia se reserva el derecho a finalizar, suspender o modificar la cuenta de usuario y sus BV y DV, y a dar por resuelto este Contrato si participa, colabora o pide cualquier tipo de Transacción desautorizada. Todos los usuarios que participen de dichas actividades lo harán bajo su responsabilidad y acuerdan indemnizar y liberar de toda responsabilidad al Otorgante de la licencia, socios, licenciatarios, filiales, contratistas, ejecutivos, directores, empleados y representantes, de cualquier daño, pérdida o gasto derivado directa o indirectamente de esas acciones. Acepta que el Otorgante de la licencia puede requerir que se suspenda, finalice, cese o invierta cualquier Transacción desautorizada que ocurra en una Tienda de aplicaciones, independientemente de cuándo haya comenzado dicha actividad, incluso aunque aún no hubiera acontecido y se base únicamente en sus sospechas o en las evidencias de fraude, incumplimiento de este Contrato, de las leyes y reglamentos vigentes o en cualquier acto intencionado diseñado para interferir o que pretenda obstaculizar el buen funcionamiento del Software. Si creyéramos o tuviéramos cualquier razón para sospechar que está implicado en una Transacción desautorizada, acepta que el Otorgante de la licencia, bajo su entera discreción, le restringirá el acceso a los BV y DV de su Cuenta de usuario y a dar por finalizado o a suspender la cuenta y los derechos que tenga sobre los BV y DV o sobre otros productos asociados a su Cuenta de usuario.

UBICACIÓN: las DV solo están disponibles para los clientes en determinadas ubicaciones. Usted no podrá ni comprar ni utilizar DV si no se encuentra en una ubicación aprobada.

TÉRMINOS DE LAS TIENDAS DE SOFTWARE

Tanto este Contrato como el suministro del Software mediante cualquier Tienda de Software (incluida la compra de BV o DV), están sujetos a todos los términos y condiciones adicionales expuestos o necesarios para la Tienda de Software, así como todos los términos y condiciones implícitos en esta referencia. El Otorgante de la licencia no será responsable de los cargos en las tarjetas de crédito, cargos bancarios, de otra naturaleza o de cualquier cuota relacionada con sus transacciones de compra dentro del Software o a través de una Tienda de Software. Todas las transacciones las gestiona la Tienda de Software, no el Otorgante de la licencia. Este rechaza expresamente cualquier responsabilidad derivada de tales transacciones y usted acepta que la relación bilateral existe, en este caso, solo entre usted y la Tienda de Software.

Este Contrato se realiza únicamente entre usted y el Otorgante de la licencia, y no con una Tienda de Software. Usted acepta que la Tienda de Software no tiene obligación alguna de realizar tareas de mantenimiento u ofrecer servicios técnicos relacionados con el Software. Salvo en los casos indicados anteriormente, hasta el máximo permitido por las leyes vigentes, la Tienda de Software no tendrá más obligaciones de ofrecer garantías con respecto al Software. Cualquier reclamación relacionada con el Software, responsabilidad sobre el producto, incumplimiento de las leyes aplicables o los requisitos normativos, reclamación sobre la protección a los consumidores o cualquier otra infracción de legislaciones o infracciones de derechos de propiedad intelectual están regidos por este Contrato, y la Tienda de Software no se hará responsable de dichas reclamaciones. Usted tendrá que aceptar las Condiciones del Servicio de la Tienda de Software, y cualquier otra regla o política aplicable de la misma. La licencia del Software es una licencia no transferible para utilizar el Software únicamente en un dispositivo apto para ello que usted posea o controle. Usted confirma que no se encuentra en ninguna zona geográfica o país embargado por los Estados Unidos, y que no figura en la lista de personas especialmente designadas por el Departamento del Tesoro de los EE. UU. o en la lista de personas o entidades denegadas del Departamento de Comercio de Estados Unidos. La Tienda de Software es un tercer beneficiario de este Contrato, y podrá obligarle al cumplimiento de este Contrato.

RECOPILACIÓN DE DATOS Y USO

Al instalar y usar este software, da su consentimiento para la recopilación de esta información según los términos de uso expuestos en esta sección de la Política de Privacidad del Otorgante de la licencia (incluidos (donde sea aplicable) (i) la transferencia de cualquier tipo de información personal u otra información al Otorgante de la licencia, sus afiliados, vendedores, asociados y terceros como las autoridades gubernamentales de los EE. UU. y de otros países ubicados fuera de Europa o de su país de origen, incluidos aquellos países cuyos estándares en materia de privacidad es mucho más baja; (ii) la muestra pública de todos sus datos, tales como la identificación del contenido que haya creado como usuario o la publicación de sus puntuaciones, posición, logros y otros datos de juego en páginas web y otras plataformas; (iii) compartir sus datos de juego con los fabricantes del equipo, con los anfitriones de las plataformas, con los colaboradores del Otorgante de la licencia encargados del marketing y (iv) otros usos y divulgaciones de su información personal y de otro tipo de información especificados en la Política de Privacidad antes mencionada, que se actualizará de vez en cuando. En el caso de que no desee que se compartan o se empleen sus datos de este modo, no debe usar el Software.

Para todos los asuntos relacionados con la privacidad, incluidas la recopilación, utilización, publicación y transferencia de su información personal y de otro tipo de información, puede consultar la página www.take2games.com/privacy, que se actualizará de vez en cuando, y tiene validez por encima de lo expuesto en este Contrato.

GARANTÍA

GARANTÍA LIMITADA: el Otorgante de la licencia le garantiza (si usted es el comprador inicial y original del Software, aunque no si usted ha conseguido una copia grabada del Software y de la documentación que lo acompaña del comprador original) 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 periodo de garantía, el Otorgante de la licencia se obliga a sustituir, de forma gratuita, el Software en el que se detecten fallos durante el periodo 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 a 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 periodo de 90 días estipulado anteriormente.

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.

INDENIZACION

Acepta indemnizar y exonerar de toda responsabilidad al Otorgante de la licencia, a socios, licenciatarios, filiales, contratistas, ejecutivos, directores, empleados y representantes, de cualquier daño, pérdida o gasto derivado directa o indirectamente de sus actos u omisiones al utilizar el Software, de acuerdo con los términos del Contrato.

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 PUEDIERAN SURGIR CON EL PRESENTE CONTRATO O CON EL SOFTWARE EN RELACIÓN CON UNA POSIBLE NEGLIGENCIA, DAÑOS CONTRACTUALES O RESPONSABILIDADES ESTRUCTICAS, AUNQUE EL OTORGANTE DE LA LICENCIA SUPIERA QUE PODIAN PRODUCIRSE.

EN NINGÚN CASO LA RESPONSABILIDAD DEL OTORGANTE DE LA LICENCIA POR CUALQUIER RECLAMACIÓN QUE USTED LE HAGA EN VIRTUD DE LO AQUÍ DISPUESTO, Y CON INDEPENDENCIA DE LA ACCIÓN, EXCEDERÁ LA MAYOR DE LAS CUOTAS QUE USTED LE PAGARA DURANTE LOS DOCE (12) MESES PRECEDENTES EN CUALQUIER CONCEPTO RELACIONADO CON LOS JUEGOS O 200 DÓLARES ESTADOUNIDENSES, LA CANTIDAD QUE FUERA MAYOR.

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 CLAUSULAS 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.

NO PODEMOS NI CONTROLAMOS LOS DATOS QUE FLUYEN DESDE Y HASTA NUESTRA RED O EN OTRAS PÁGINAS DE INTERNET, REDES INALÁMBRICAS U OTRAS REDES DE TERCEROS. ESE FLUJO DE INFORMACIÓN DEPENDE EN GRAN MEDIDA DE LO ACONTECIDO EN INTERNET Y EN LOS SERVICIOS INALÁMBRICOS PROPORCIONADOS O CONTROLADOS POR TERCERAS PERSONAS. EN MOMENTOS PUNTUALES, LAS ACCIONES O FALTA DE LAS MISMAS DE ESAS TERCERAS PERSONAS PODRÍAN DAR LUGAR A INTERRUPCIONES EN SU CONEXIÓN A INTERNET, SERVICIOS INALÁMBRICOS Y DEMÁS PÁGINAS RELACIONADAS. NO PODEMOS GARANTIZARLE QUE LOS PROBLEMAS ANTES INDICADOS NO OCURRIRÁN Y, POR LO TANTO, NO ASUMIREMOS LA RESPONSABILIDAD CONSECUENCIA DE O QUE ESTÉ EN FORMA ALGUNA RELACIONADA CON LAS ACCIONES, O FALTA DE ELLAS, DE TERCEROS QUE DEN LUGAR A INTERRUPCIONES EN SU CONEXIÓN A INTERNET, SERVICIOS INALÁMBRICOS Y DEMÁS PÁGINAS RELACIONADAS CON EL USO DE ESTE SOFTWARE Y DE SUS SERVICIOS Y PRODUCTOS RELACIONADOS.

RESOLUCIÓN

El presente Contrato estará en vigor hasta que usted o el Otorgante decida rescindirlo. Este Contrato se resolverá automáticamente cuando el Otorgante de la licencia deje de trabajar con los servidores del Software (únicamente en el caso de los juegos gestionados en línea), si el Otorgante de la licencia considera que el uso que está haciendo del Software es o podría ser fraudulento, que conlleve el blanqueo de capitales o cualquier otro tipo de actividad ilícita o que no estuviera usted cumpliendo los términos y condiciones de este Contrato, incluidas, de manera no exhaustiva, las condiciones de la licencia antes mencionadas. Podrá dar por finalizado este Contrato en cualquier momento (i) pidiéndole al Otorgante de la licencia que elimine su Cuenta de usuario empleada para acceder y usar el Software mediante los métodos contemplados en los Términos de servicio o (ii) destruyendo y/o eliminando todas las copias que del Software tenga en su posesión, custodia o control. Eliminar el Software de su plataforma de juego no servirá para eliminar la información asociada a su Cuenta de usuario, incluidos los BV y DV asociados a ella. Si reinstala el Software utilizando la misma Cuenta de usuario, tendrá todavía acceso a la información allí contenida, incluidos los BV y DV que conservara en su cuenta. No obstante, salvo en lo contemplado en la ley vigente, si su Cuenta de usuario se elimina como consecuencia de la finalización de este Contrato por cualquier razón, todos los BV y DV asociados a su cuenta también se eliminarán y si estos, ni su cuenta, ni tampoco el Software estarán ya disponibles. Si este Contrato cesara por un incumplimiento suyo del mismo, el Otorgante de la licencia podría impedir que volviera a registrarse o que volviera a acceder al Software. En el caso de cese del Contrato, deberá destruir 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. En el caso de cese del Contrato, su derecho a utilizar el Software, incluidos los BV y DV asociados a su Cuenta de usuario, se eliminarán inmediatamente y usted deberá dejar de hacer uso del Software. La finalización del Contrato no influirá sobre los derechos u obligaciones que nos corresponden.

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 del gobierno de EE. UU. está sujeto a las restricciones dispuestas en el apartado (c) (1) (ii) de los artículos de derechos sobre datos técnicos y software informático (Rights in Technical Data and Computer Software) de DFARS 252.227-7013 o equivalentes 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 EQUITAD

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 irreparable y, por tanto, reconoce el derecho de este –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 una restricción temporal y/u orden de cese o cualquier otro remedio que tenga a su disposición.

IMPUESTOS Y GASTOS

Será responsable, tendrá que correr con los gastos, indemnizar y exonerar de toda responsabilidad al Otorgante de la licencia, sus socios, licenciatarios, afiliados, contratistas, agentes, directivos, empleados y demás plantilla, contra cualquier impuesto, obligación o arancel impuesto por entidades gubernamentales en relación con las transacciones contempladas en este Contrato, incluidos posibles multas o intereses exclusivos de los impuestos relacionados con la actividad del Otorgante de la licencia, independientemente de si estos estuvieran incluidos en una factura que usted pudiera recibir por parte del Otorgante de la licencia. Tendrá que proporcionar copias de todos los certificados de exención al Otorgante de la licencia si puede atenerse a cualquier tipo de exención. Todos los gastos y costes en los que incurra por las actividades llevadas a cabo serán únicamente responsabilidad suya. El Otorgante de la licencia no le reembolsará los gastos y usted no podrá responsabilizarlo de ello.

TÉRMINOS DE SERVICIO

Todos los accesos y usos del Software están sujetos a este Contrato, a la documentación vigente del Software, a los Términos de servicio del Otorgante de la licencia, a la Política de Privacidad del Otorgante de la licencia y a todos los términos y condiciones de los Términos de servicio incorporados en este Contrato mediante esta referencia. Estos puntos representan la totalidad del acuerdo existente entre usted y el Otorgante de la licencia en lo relacionado con el uso del Software y de los servicios y productos relacionados, y prevalecerán y reemplazarán a cualquier acuerdo anterior, ya sean escritos o verbales, entre ambas partes. En caso de que existiera alguna incompatibilidad entre este Contrato y los Términos de servicio, prevalecerá lo expuesto en este Contrato.

MISCELÁNEA

Si cualquiera de las estipulaciones de este Contrato fuera impracticable, se reescribirá dicha estipulación solo hasta el punto necesario para hacerla viable y no afectará a las demás estipulaciones de este Contrato.

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 ESTE CONTRATO, PUEDE PONERSE EN CONTACTO POR ESCRITO CON TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC., 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012.

El resto de términos y condiciones del ALUF se aplican a tu uso del software.

©2002-2016 de Take-Two Interactive Software y sus filiales. BioShock ha sido desarrollado por 2K Boston, 2K Australia, 2K Marin y Digital Extremes. BioShock 2 ha sido desarrollado por 2K Marin, 2K Australia, 2K China y Digital Extremes. BioShock Infinite ha sido desarrollado por Irrational Games. Editado y distribuido por 2K. BioShock, BioShock Infinite, 2K, 2K Games, Irrational Games, Take-Two Interactive Software y sus logotipos respectivos son marcas comerciales y/o marcas registradas de Take-Two Interactive Software, Inc. Digital Extremes y su logotipo son marcas comerciales de Digital Extremes. Unreal® es una marca registrada de Epic Games, Inc. El motor Unreal® Engine es copyright 1998-2013 de Epic Games, Inc. Todos los derechos reservados. BioShock y BioShock 2 utilizan Havok®, copyright 1999-2010 de Havok.com, Inc. (y sus licenciatarios). Todos los derechos reservados. Visite www.havok.com para obtener más información. Utiliza Bink Video. Copyright ©1997-2013 de RAD Game Tools, Inc. Todos los derechos reservados. BioShock Infinite utiliza la tecnología de animación NaturalMotion. BioShock Infinite incluye software Autodesk®Beast™. ©2013 de Autodesk, Inc.; software Autodesk®HumanIK®, ©2013 de Autodesk, Inc.; software Autodesk®Kinapse®, ©2013 de Autodesk, Inc. y software Autodesk®Scaleform®, ©2013 de Autodesk, Inc. Autodesk, Beast, HumanIK, Kinapse y Scaleform son marcas registradas o marcas comerciales de Autodesk, Inc. y/o sus subsidiarias y/o sus filiales en EE. UU. y/u otros países. BioShock Infinite utiliza el motor Wwise. ©2006-2013 de Audiokinetic Inc. ©2013 de Advanced Micro Devices, Inc. AMD, el logotipo de la flecha de AMD, Radeon y sus combinaciones son marcas comerciales de Advanced Micro Devices, Inc. Partes del mismo son ©2002-2013 de Nvidia® Corporation. Todos los derechos reservados. NVIDIA® and PhysX™ son marcas comerciales de NVIDIA Corporation y se utilizan con licencia. Utiliza el sistema de sonido FMOD Ex y la tecnología Firelight. Las animaciones faciales están generadas con FaceFX. ©2002-2010 de GCG Entertainment, Inc. y sus licenciatarios. Las demás marcas y marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños. Todos los derechos reservados. El contenido de este videojuego es totalmente ficticio y no pretende representar ni describir ningún hecho, persona, lugar o entidad reales. Cualquier parecido es pura coincidencia. Los creadores y editores de este videojuego no apoyan, fomentan ni animan en modo alguno los comportamientos que en él aparecen.

ASISTENCIA DEL PRODUCTO

Visita <http://support.2k.com> para obtener la ayuda y asistencia más recientes para **BioShock: The Collection**, incluida la resolución de los mensajes de error, información sobre las cuentas my2K o cómo cambiar tu perfil de my2K.