

 XBOX ONE™



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 Rapture	2
Controles	3
Armas	5
ADAM	6
Plásmidos	7
Cambiar entre armas y plásmidos	8
Tónicos genéticos	8
Visor frontal de datos (HUD)	9
Menú principal	10
Conseguir ayuda	11
Rapture	11
Desarrollo del personaje	16
Máquinas	17
Menú de pausa	22
Opciones	23
Menú de estado	24
Piratear	25
Créditos	27
Garantías	38
Asistencia	42

WELCOME TO RAPTURE

OPPORTUNITY AWAITS

Soy Andrew Ryan y tengo una pregunta que hacerte: ¿es que un hombre no tiene derecho al sudor de su propia frente?

No, dice el hombre de Washington. Pertenece a los pobres.

No, dice el hombre del Vaticano. Pertenece a Dios.

No, dice el hombre de Moscú. Pertenece a todos.

Yo no estaba de acuerdo con esas respuestas; yo elegí algo diferente.
Elegí lo imposible. Elegí...















RAPTURE.

Una ciudad donde el artista no tenía que temer al censor. Donde el científico no estaba limitado por la nimia moral. Donde los grandes no estaban constreñidos por los pequeños. Y con el sudor de tu frente, Rapture también puede ser tu ciudad.

CONTROLES



Tabla de referencia:

BOTÓN	FUNCIÓN
	Mover
	Mirar
Botón 	Recargar arma, usar una jeringa de EVE o iniciar pirateo
Botón 	Saltar
Botón 	Usar botiquín
Botón 	Interactuar
	Cambiar munición
	Cambiar de plásmido (Mantener pulsado para activar menú radial)
	Disparar plásmido
	Cambiar de arma (Mantener pulsado para activar menú radial)
	Disparar arma
	Activar/Desactivar agacharse
	Activar/Desactivar zoom
	Menú de pausa
	Menú de estado

ARMAS

A medida que recorras la ciudad de Rapture, la exploración y los sucesivos acontecimientos de la trama te proporcionarán armas que te ayudarán a sobrevivir. Para usar tu arma actual, pulsa **RT**.

Cambiar de arma

Cuando tienes varias armas, puedes cambiar rápidamente de una a otra mediante **RB**. Pulsa **RB** una vez para pasar al arma siguiente de tu arsenal. Mantén pulsado **RB** para detener el juego y acceder a un menú radial de todas las armas que obran en tu poder. Puedes usar **L** o **R** para elegir el arma de fuego que prefieras, con la que te equiparás al soltar **RB**.



Munición

A excepción de la llave inglesa, cada arma tiene tres tipos distintos de munición, un tipo de munición básica y dos tipos de munición más potente que ofrecen determinadas ventajas. Por ejemplo, la pistola tiene munición normal, munición perforante y munición antipersonal. Prueba distintos tipos de munición, ya que cada una tiene su utilidad en Rapture. Usa **+** para cambiar de munición en tu arma actual.



Mejora de armas

Cada arma se puede mejorar dos veces mediante las máquinas Power to the People, que hay repartidas por todo el juego. Piénsate bien qué mejora quieres realizar, ya que solo se puede realizar una mejora en cada máquina Power to the People. Una vez hecha, la máquina se cierra permanentemente. Por otro lado, tienen la ventaja de que las mejoras son gratuitas.

ADAM

Con los mejores y más brillantes científicos del mundo juntos en el fondo del mar y sin restricciones, solo era cuestión de tiempo que la población lograra una serie de avances. El definitorio fue ADAM. Se generaba por un parásito de las profundidades marinas cuando se unía a un huésped; el parásito producía nuevas células madre que curaban al huésped. Las nuevas células madre permitían al huésped adoptar modificaciones genéticas externas que asumían el control de su estructura celular normal (como un cáncer). Estas modificaciones genéticas variaban de curas médicas importantes a cambios por pura vanidad. Estas modificaciones genéticas acabaron haciéndose de naturaleza más combativa. Las modificaciones genéticas instantáneas de Rapture vienen en dos variedades: plásmidos y tónicos genéticos.

PLÁSMIDOS

Ahora que estás atrapado en Rapture, debes adaptarte y usar plásmidos para escapar de la ciudad en ruinas. Los plásmidos cambian activamente o afectan al mundo a tu alrededor. Para usar tu plásmido actual, pulsa **LT**.

Cambio de plásmido

Puedes tener varios plásmidos equipados al mismo tiempo. Puedes ver los distintos plásmidos con los que estás equipado por medio de **LB**. Mantén pulsado **LB** para detener el juego y acceder a un menú radial con todos los plásmidos que tienes equipados. Puedes usar **L** o **R** para elegir el plásmido que quieras. La partida se reanudará cuando sueltes **LB**.



EVE

Los plásmidos se alimentan de EVE, un suero que te proporciona el poder necesario para usarlos. Si no tienes EVE, no puedes usar tus plásmidos. Es posible reponer EVE mediante jeringas de EVE, que pueden encontrarse por toda Rapture además de adquirirse en máquinas expendedoras (véase Máquinas expendedoras en la página 19). Ciertos artículos de comida y bebida también pueden proporcionarte pequeñas cantidades de EVE al consumirlos.

Ranuras de plásmidos

Al empezar la partida, cuentas con dos ranuras de plásmidos abiertas. Cada una te permite equiparte con un solo plásmido, así que piénsate bien en qué usarlas. Se pueden conseguir más ranuras si obtienes más ADAM (véase Jardines de las recolectoras en la página 18).

CAMBIAR ENTRE ARMAS Y PLÁSMIDOS

Cuando ya estés equipado tanto con un arma como con un plásmido, descubrirás que el combate te obligará a estar cambiando rápidamente de una a otra con frecuencia. Eso se consigue fácilmente con solo pulsar el botón superior o gatillo contrario a aquel con el que estés equipado. Por ejemplo, si estás usando la pistola, pulsa **LB** o **LT** y cambiarás al plásmido con que estás equipado. Después pulsa **RB** o **RT** para volver a la pistola.

TÓNICOS GENÉTICOS

Los tónicos genéticos potencian aptitudes pasivas y vienen en tres variedades. Se han desarrollado muchísimos tónicos genéticos y te corresponde a ti elegir cuáles te serán más útiles durante tu estancia en Rapture.

Tónicos genéticos físicos

Potencian las aptitudes naturales de tu cuerpo de formas increíbles. Por ejemplo, ciertos tónicos genéticos podrían volverte resistente a determinados tipos de daño o permitirte procesar toxinas de forma natural.

Tónicos genéticos de ingeniería

Mejoran tu intelecto y tu destreza para permitirte llevar a cabo tareas delicadas como piratear y sortear los sistemas de seguridad de Rapture.

Tónicos genéticos de combate

Aumentan tus reflejos y tu fuerza para reforzar la habilidad en combate. Por ejemplo, ciertos tónicos genéticos de combate pueden aumentar el daño que haces con un arma cuerpo a cuerpo o mejorar tu efectividad con ataques eléctricos.

VISOR FRONTAL DE DATOS (HUD)

Número de jeringas de EVE

Número de botiquines

Salud

Flecha de misión

EVE



Menú de munición

Retículo

MENÚ PRINCIPAL

Continuar

Continúa jugando una partida anterior. Esta opción carga la partida guardada más reciente.

Nueva partida

Elige esta opción para empezar una partida de *BioShock* totalmente nueva y escoger entre tres variaciones de dificultad.

- **Fácil:** jugador novato o nuevo en juegos de acción.
- **Normal:** jugador con experiencia en juegos de acción.
- **Difícil:** jugador veterano en busca de un reto.
- **Superviviente:** cada bala cuenta.

Cargar partida

Te permite recuperar una partida guardada anteriormente y reanudar tu aventura en *BioShock*.

Créditos

Lee los créditos del equipo que te ha traído *BioShock*.

Comentarios del director

Para ver las series de videos de *comentarios del director: "Imagining BioShock"*.

Museo

Una visita guiada por las ideas que se descartaron o rehicieron durante el diseño del juego original de *BioShock*.

Contenido adicional

Juega en la salas de desafíos de *BioShock*.

Opciones

Te permiten ajustar el brillo y personalizar los controles y las opciones de sonido y de juego.


CONSEGUIR AYUDA

Bioshock es un juego complejo que te ofrece muchas cosas para descubrir. A lo largo del juego habrá múltiples maneras de conseguir ayuda para experimentar plenamente Rapture.



Aprendizaje adaptativo

El sistema de aprendizaje adaptativo te recordará funciones del juego que puedes haber pasado por alto. Si encuentras que el sistema te está contando cosas que ya conoces, puedes desactivarlo en el menú Opciones (véase Opciones en la página 23).

¿Qué es esto?

Si examinas de cerca un objeto se activará el indicador **¿Qué es esto?**. Puedes acceder al mensaje de ayuda de **¿Qué es esto?** si pulsas el botón . De este modo obtendrás información sobre ese elemento concreto. Puedes consultar estos mensajes de ayuda en cualquier momento si accedes al menú de estado (véase Menú de estado en la página 24).

Consejos

Al pulsar  en el menú de estado (véase Menú de estado en la página 24) puedes obtener pistas sobre tu objetivo actual. Estas pistas cambiarán según cuánto hayas progresado para alcanzar tu objetivo actual. También puedes acceder a las pistas de objetivos si mantienes pulsado  hacia la derecha durante la partida.

RAPTURE

Población de Rapture

Los ciudadanos de esta desamparada ciudad submarina son únicos y a menudo grotescos. A continuación figuran las principales clases de la población restante de Rapture. Encontrarás distintas variantes de estos ciudadanos a medida que avances en tus exploraciones.

SPLICERS

La ciudadanía de Rapture ha empeorado de manera horrorosa. Enloquecidos por el abuso de plásmidos y tónicos genéticos, conservan ciertos recuerdos de sus vidas anteriores, pero, y esto no es bueno para ti, se muestran sumamente agresivos hacia cualquier desconocido.

LITTLE SISTERS Y BIG DADDIES

Además de los antiguos ciudadanos, se puede encontrar a una pareja todavía más extraña deambulando por Rapture. No es raro ver a niñas pequeñas con enormes jeringas recorriendo las cubiertas. Aunque puedan parecer vulnerables en este retorcido mundo, van seguidas de grandes protectores con escafandras metálicas llamados Big Daddies. No se puede llegar a una Little Sister sin ocuparse antes de su Big Daddy, lo que no es tarea fácil. Pero no tendrás más remedio que tratar con ellos si quieres obtener ADAM de las Little Sisters para sobrevivir en Rapture.

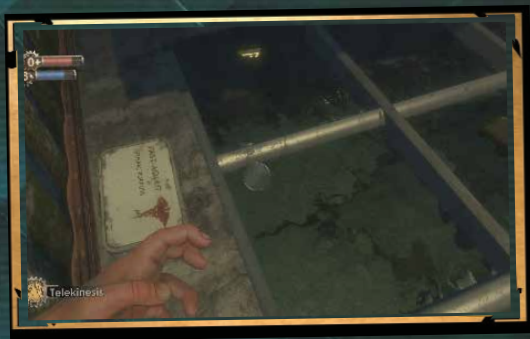
Exploración

Explorar el mundo de Rapture resulta beneficioso en varios sentidos. Hay muchos secretos ocultos esperando ser descubiertos y saquear los cadáveres de la ciudad es fundamental para obtener los recursos que necesitas para sobrevivir.

OBJETOS

Hay muchos objetos que pueden ofrecer mejoras de salud o de EVE al recogerlos. También se puede conseguir dinero en muchos sitios, lo que te permitirá comprar objetos necesarios en las máquinas expendedoras.

- **Botiquines:**
reponen tu salud.



- **Jeringas de EVE:** restablecen tu EVE.



- **Herramienta de pirateo automático:** te permite tener éxito automáticamente al intentar cualquier pirateo (véase *Piratear*, en la página 25).

DIARIOS

Pueden encontrarse diarios por toda Rapture. Los diarios son mensajes grabados dejados por los ciudadanos de Rapture. Algunos diarios proporcionan información fundamental para seguir avanzando (el juego los señala con un brillo dorado para ayudarte a identificarlos). Otros diarios simplemente te ayudan a comprender qué le ha pasado a esta antaño gran ciudad o proporcionan pistas para descubrir secretos escondidos.

Seguridad

Rapture está llena de máquinas programadas para proporcionar seguridad a toda costa.

CÁMARAS

Hay cámaras por todas partes, buscando intrusos sin parar. Si una cámara te descubre, emitirá un tono de aviso. Si te quedas a la vista lo suficiente para que te identifique, dará la alarma y hará venir a uno o más bots de seguridad. La alarma acabará apagándose sola (un contador indicará cuánto tiempo queda) pero el sistema de seguridad no dejará de enviar bots mientras la alarma siga activa.



TORRETAS

La reciente actividad militar ha dejado muchas torretas automáticas por todas las cubiertas que siguen activas y saltan al encontrarse con un intruso. Estas máquinas son a menudo letales pero, sorprendentemente, puedes hacer que trabajen a tu favor si consigues acercarte lo suficiente para piratearlas (véase *Piratear* en la página 25). Pero ten cuidado, antes de intentar piratearlo, deberías desactivar la torreta. Se han desarrollado una serie de tónicos genéticos y plásmidos para ayudar a la gente a sortear el sistema de seguridad de maneras diferentes.



DESARROLLO DEL PERSONAJE

ADAM y las Little Sisters

ADAM es el alma de Rapture (véase ADAM en la página 6). Con él, se pueden **recombinar** (integrar en tu estructura genética) cada vez más plásmidos y tónicos genéticos. Si pretendes sobrevivir en Rapture, tendrás que recombinarte tantos plásmidos como puedas. Por desgracia, ahora ya solo puede encontrarse ADAM en las Little Sisters que deambulan por Rapture, reciclando ADAM de los cadáveres bajo la atenta mirada de los Big Daddies. Por medio de unas largas jeringas, extraen sangre de los cuerpos y la beben para reciclar el ADAM.

La única forma de llegar hasta una Little Sister es a través de su Big Daddy. Si logras vencerlo, tendrás que decidir qué hacer con la Little Sister. Puedes cosechar el ADAM de ella, un proceso peligroso que pone en riesgo su vida, o puedes rescatar a la Little Sister y matar el parásito de su interior que le permite procesar ADAM. Podrás extraer algo de ADAM de este parásito, pero no tanto como si hubieras cosechado directamente el ADAM. Todo en Rapture tiene un precio, e incluso esta decisión tiene su coste.

Si no reúnes e inviertes ADAM, el juego puede resultar sumamente difícil. Si no has logrado recoger ADAM de alguna Little Sister de niveles anteriores, puedes volver a dichos niveles en cualquier momento para enfrentarte a los Big Daddies.

Cuando hayas obtenido algo de ADAM, podrás usarlo en cualquiera de las máquinas de los Jardines de las recolectoras que se encuentran por toda Rapture (véase Jardines de las recolectoras en la página 18).

Investigar a los habitantes de Rapture

Otra fuente significativa de desarrollo del personaje es a través de la investigación de los habitantes de Rapture mediante la cámara. Durante tu aventura en Rapture, puedes toparte con una cámara especial de investigación que las fuerzas del orden de la ciudad solían usar para descubrir las aptitudes de la gente que se había recombinado muchos plásmidos.

Puedes usar esta cámara para sacar fotos de la gente y los elementos de seguridad. La cámara puntuará tu fotografía y reunirá datos sobre el enemigo. Cuando la cámara haya aprendido algo, recibirás bonificaciones como aumento del daño contra esos enemigos, ¡o incluso tónicos genéticos ocultos! Cuantas más fotos saques, más rápido obtendrás las recompensas.

La cámara de investigación es una fuente significativa de desarrollo del personaje que podría suponer la diferencia entre la muerte y la supervivencia.

MÁQUINAS

Hay una serie de máquinas en Rapture que ofrecen servicios o recursos inestimables.

Bancos genéticos

Los bancos genéticos son terminales que te permiten reconfigurar los plásmidos y tónicos genéticos con que estás equipado. Mostrará todos los plásmidos y tónicos genéticos que has recogido hasta ese momento y te permitirá escoger cuáles están equipados o no. Los no equipados se guardan para su posterior recuperación en cualquier otro banco genético.



Jardines de las recolectoras

Estas máquinas aceptan ADAM y se pueden usar para adquirir más ranuras de plásmidos o tónicos genéticos, para aumentar tu salud máxima o EVE máximo, o incluso para adquirir nuevos plásmidos y tónicos genéticos.



Máquinas expendedoras

Estas máquinas están llenas de recursos que puedes comprar, como munición, botiquines y jeringas de EVE. Las máquinas expendedoras también se pueden piratear, con lo que obtendrás descuentos en los artículos disponibles e incluso te permitirán acceder a artículos especiales a la venta.



Bandidos de la munición

Estas máquinas expendedoras solo venden munición.



Vita-Cámaras

Estas cámaras te revivirán si alguna vez mueres en Rapture. Suele haber un par de ellas en cada zona.



Paneles de desactivación de bots

Pueden usarse para desactivar los bots de seguridad que se hayan activado al saltar la alarma. Una vez desactivados, se pueden piratear los bots para que se vuelvan aliados del jugador.



Terminales de salud

En los terminales de salud puedes reponer por completo tu salud... siempre que pagues. Si pirateas un terminal de salud, puedes reponer tu salud por menos dinero y hacer daño a cualquier agresor que use esa máquina.



Máquinas "Power to the People"

Te permiten mejorar tus armas. Estas mejoras son gratuitas, pero cada máquina solo proporcionará una mejora. Cuando hayas elegido tu mejora, la máquina se cerrará permanentemente.




Terminal U-Invent

Estos terminales te permiten elaborar nuevos objetos a partir de cosas sueltas que vayas encontrando por Rapture. Pegamento, mangueras de caucho y tornillos son solo algunos de los materiales que puedes reunir y usar para crear munición, herramientas de piraterío e incluso tónicos genéticos. La mayoría de estos objetos solo se pueden conseguir a través de estos terminales.



MENÚ DE PAUSA

Puedes acceder en cualquier momento al menú de pausa si pulsas el botón . Aquí puedes ver cuánto dinero y ADAM tienes actualmente, así como cuántas Little Sisters quedan en el nivel actual. Otras opciones del menú de pausa incluyen:

Reanudar

Reanuda la partida actual.

Guardar

Guarda tus progresos hasta el punto actual del juego. Ten presente que puedes guardar en cualquier momento y lugar. El juego también se guardará automáticamente tras cargar una zona. También puedes borrar desde aquí tus partidas guardadas.

Cargar

Carga una partida guardada anteriormente.

Opciones

Aquí puedes cambiar las opciones y configuración del juego, véase la sección OPCIONES más adelante para obtener más información.

Salir al menú principal

Abandona la partida actual y accede al menú principal.

OPCIONES

Ajusta la configuración actual del juego.

Ajustar brillo

Cambia el brillo del juego.

Personalizar controles

Para cambiar la sensibilidad de los mandos, invertir la vista, activar o desactivar la vibración o el blanco automático y ver los controles.

Opciones de sonido

Cambia el volumen de los efectos de sonido, de la música y de las voces.

Opciones de jugabilidad

Ajusta las opciones de juego. Esto incluye cambiar de dificultad y activar y desactivar el aprendizaje adaptativo, los subtítulos, la flecha de misión, las Vita-Cámaras, el brillo y el resaltamiento de objetos.

MENÚ DE ESTADO

Puedes acceder al menú de estado si pulsas el botón **PS**. El menú de estado tiene una serie de pestañas que se pueden elegir con **+** o mediante **LB** y **RB**. Las pestañas del menú de estado son:

Mapa

Esta pestaña muestra un mapa del nivel actual. El mapa muestra tu posición y la situación de tu objetivo actual, si se conoce. Puedes alejar la vista de tu posición actual en el mapa, si pulsas **A**. También puedes conseguir alguna pista sobre tu objetivo actual si pulsas **Y**.



Objetivos

La pestaña objetivos muestra una lista completa de tus objetivos actuales. Cuando tienes varios en los que podrías estar trabajando, aquí puedes escoger cuál de ellos es el activo si lo eliges con **L** o **+** y luego pulsas **A**. Los objetivos en los que no puedes trabajar en ese momento no se pueden convertir en activos.

Mensajes

La pestaña mensajes te permite reproducir cualquier mensaje de radio que hayas oído o diarios que hayas recogido.

Ayuda

La pestaña ayuda organiza todos los mensajes de ayuda relevantes y es un recurso inestimable para obtener información sobre muchos de los sistemas y elementos del juego.

PIRATEAR

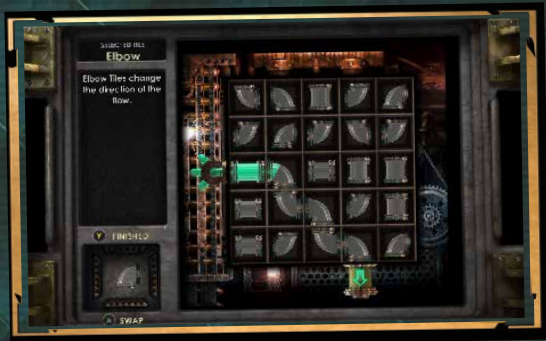
Con toda la maquinaria y las brillantes mentes de Rapture, no resulta sorprendente que alguien acabara descubriendo cómo piratear las máquinas para reprogramarlas. Al lograr desviar el flujo del circuito, puedes cambiar el estado actual de la máquina. La capacidad de piratear está presente en casi todas las máquinas de Rapture. Al piratear, puedes abrir cajas fuertes cerradas, e incluso reprogramar el sistema de seguridad para que te identifique como amigo y a tus enemigos como intrusos a los que atacar. Si una máquina se puede piratear, aparecerá **X** cuando te sitúes junto a ella. Al pulsar, pasarás al menú de pirateo, que te permitirá evaluar la dificultad del pirateo así como decidir si quieres pagar o usar una herramienta de pirateo automático para completarlo (véase a continuación).

Se puede completar un pirateo de tres maneras distintas.

¿Cómo piratear?

Durante el pirateo, el objetivo es desviar el flujo del circuito a base de destapar baldosas y cambiar las cañerías de sitio para llevar el flujo hasta la baldosa de salida del panel. Ten cuidado con los distintos obstáculos que te puedas encontrar, pueden aumentar la velocidad del fluido, causar una sobrecarga eléctrica o incluso hacer saltar una alarma de seguridad. Lo bueno de tener éxito es que obtienes gratis las ventajas resultado del pirateo, pero el riesgo de daño físico es elevado.

Si piratear te resulta demasiado difícil, es hora de invertir tu ADAM en mejorar tu categoría de ingeniería con más ranuras o comprar más tónicos de ingeniería.



Compra

Se puede conseguir piratear una máquina si se paga un determinado precio de recargo. Puedes gastar tu dinero para anular el sistema de la máquina. Cuanto más difícil sea de piratear, más dinero costará. Se puede reducir este coste si te recombinas tónicos genéticos de ingeniería.

Herramienta de pirateo automático

Por último, si tienes suerte, puedes encontrar una herramienta de pirateo automático que piratea inmediatamente la máquina sin problemas. Cuando te encuentres en la pantalla de valoración del pirateo, pulsa (X) para tener éxito inmediato en el mismo sin correr riesgos. La herramienta se consume en el proceso.

CRÉDITOS

Desarrollado por 2K Boston y 2K Australia.

Historia, guión y dirección creativa

Ken Levine

Director de desarrollo de producto

Jonathan Chey

Jefe del proyecto

Alyssa Finley

Equipo de grafistas

Director de gráficos

Scott Sinclair

Jefe de animación

Shawn Robertson

Jefes de entornos activos

Hogarth De La Plante

Jay Kyburz

Jefe de interpretación

Andrew James

Animación

Grant Chang

Ben Hutchings

Jonathan Mangagil

Diseños conceptuales

Scott Sinclair

Mauricio Tejerina

Robb Waters

Nate Wells

Grafistas de efectos

Stephen Alexander

Constructores de niveles

Alex Boylan

Hogarth De La Plante

Jay Kyburz

Christian Martínez

Jamie McNulty

Nate Wells

Modeladores

Lorne Brooks

Chris Chaproniere

Brendan George

Dan Keating

Chad King

James Sharpe

John Travers

Michael Swiderek

Mauricio Tejerina

Joseph Yang

Laura Zimmermann

Gráficos de la interfaz de usuario

Ben Shore

Diseños adicionales

Lorne Brooks

Hogarth De La Plante

Daniel Keating

Chad King

Christian Martínez

Shawn Robertson

James Sharpe

Joseph Yang

Laura Zimmermann

Efectos adicionales

Chad King

Animación adicional

Steve Chao

Ed Lynch

Asistencia adicional para la interfaz de usuario

Alex Boylan

Jake Etgeton

Christian Martínez

Robb Waters

Michael Swiderek

Mauricio Tejerina

Laura Zimmermann

Grafismo adicional

Ray Leung

Eric Lawson

Shaun Stephenson

Steve Kimura

John Torres

Jed Wahl

Equipo de diseño

Jefe de diseño

Paul Hellquist

Jefe de diseño de niveles

Bill Gardner

Diseñadores

Dorian Hart

Alexx Kay

JP LeBreton

Jonathan Pelling

Dean Tate

Jordan Thomas

Diseño adicional

Stephen Alexander

Andrew "Ant" Orman

Ed Orman

Ian Vogel

Guión/Historia adicional

Paul Hellquist
Alexx Kay
Joe McDonagh
Susan O'Connor
Emily Ridgway
Justin Sonnekalb

Guión de juego adicional

Tom Bartlett
Dorian Hart

Equipo de programación

Jefe de programación
Christopher Kline

Director técnico
Rowan Wyborn

Jefe de la IA
John Abercrombie

Programación de la IA/Animación

Marc Atkin
Darren Lafreniere

Programación de sonido/streaming

Carlos Cuello

Programación de juego

Ian Bond
Dan Kaplan
Lida Tang

Programación de gráficos

Jesse Johnson

Programación de la interfaz de usuario

Jake Etgeon

Programación de física

Joshua Downer

Equipo de desarrollo del motor

Robert Black
Simon Eschbach
Weicheng Fang
Daniel James Lamb
Ryan Lancaster
Mathi Nagarajan
Martin Slater

Programación adicional

Karl Burdack
Terrance Cohen
Michael James

Equipo de producción

Productores asociados

Joe Faulstick

Productores adjuntos

Kate Kellogg
Keith Shetler
Justin Sonnekalb

Ayudante de producción/Localización

Timothy Crosby

Asistencia de producción adicional

Tony Oakden
James Sutherland

Equipo de sonido

Diseñador de sonido
Emily Ridgway

Ayudantes de sonido

Pat Balthrop
Justin Mullins

Consultor de sonido

Eric Brosius

Control de calidad

Coordinador del control de calidad

Joe Faulstick

Jefes adjuntos

Nick Garner
Ryan Oddzy
Sara Verrilli

Pruebas

Tom Bartlett
Kirk Bezio
Ryan Buckley
Matt Cabral
Joe Canados
Frank DaPonte
Jakub (Jake) Drobowiecki
Chris Enright
Russell Jacobson
Dan Lewis
Casey Malone
Justin Pappas
Mike Pfundt
Jason Silva

Pruebas adicionales

Jason O'Brien
Eric Kirchberg
Brendan Kirk
Justin Sonnekalb

Equipo de operaciones

Director de operaciones

Emily Brinkert

Director de operaciones, Australia

Will Marshall

Coordinador informático, Australia

Gareth Walters

**Coordinador informático,
Boston**
Geoff Graves

Ayudantes informáticos
Raymond Holbrook
Justin Richards

Apoyo del equipo
Phil Frechette

**Coordinador de recursos
humanos, Australia**
Ali Hinton

Asistencia operativa
Kate Kellogg
Joe McDonagh

**Encargado de
oficina, Australia**
Chelsea Kyburz

**Asistencia operativa
adicional**
Devin Bean
Colin Davis
Keri Norris
David O'Toole

**Equipo de apoyo
de relaciones
públicas/marketing**
Joe Faulstick
Joe McDonagh
Nate Wells

Encargado de pruebas
Tom Bartlett

Asistencia adicional
Richard Albon
Shamus Baker
David Beswick
Ben Driehuis
Joakim Hagdahl
Andrew Ley
David March

Jamie O'Toole
Linus Tan
Jarrad Woods

Edición de 2K International

Presidente
Christoph Hartmann

Director de operaciones
David Ismaier

**Vicepresidente de
desarrollo de proyectos**
Greg Gobbi

**Coordinador de
desarrollo**
Jon Payne

Director técnico
Tim Perry

Productores
Anthony DeLuca
Melissa Miller
James Daly

Productores asociados
Jason Bergman

**Vicepresidente
de marketing**
Sarah Anderson

Director de marketing
Tom Bass

**Coordinador sénior del
proyecto/Promociones**
Matt Kassan

**Coordinador asociado
del proyecto/
Promociones**
Alison Moy

**Coordinador
de marketing**
Eric Monacelli

**Coordinador sénior
de producción**
Jack Scalici

**Coordinador
de producción**
Lydia Jenner

**Director de
relaciones públicas**
Marcelyn Ditter

**Director de gráficos,
servicios creativos**
Lesley Zinn

Coordinador web
Gabe Abarcar

Diseñador web
John Kauderer

**Coordinador de
la comunidad**
Elizabeth Tobey

Analistas de juego
Walt Williams
Jim Yang
Alex Hartpence

Especialista de medios
Larry Stephens

Director de operaciones
Dorian Rehfield

**Vicepresidente de
ventas y licencias**
Steve Glickstein

**Coordinador de licencias
y ventas estratégicas**
Paul Crockett

Director del control de calidad

Lawrence Durham

Jefe de pruebas

Ángel González

Pruebas sénior

Steve Allstead

Garrett Bittner

Equipo del control de calidad

Aaron Adler

Dimitri Becerra

Antoine Bohannon

Larry Bolden

Shant Boyatzian

Alex Bujold

Ken Carr

Evan Case

David Clayton-Ready

Stephen Detoma

Brain Erzen

Raymond Evans

Josh Ewing

Derrick Flot

Adam Graziano

Tim Grimaud

Micah Grossman

Neale Johnson

Jason Jury

Adrin Khachikian

James Kovacs

Lincoln Le

James McKay

Tony McNeil

Darren Miller-Pfeuffer

Mark Nelson

Marc Perret

Ella Preger

Jamie Quinones

David Sanders

Jeremy Schulze

Rheema Shadid

Danny Smith

Nick Sporich

Kevin Strohmaier

Fred Yun

Jefe de estándares

Michael Greening

Responsable de estándares

Paul Díaz

Equipo de estándares

Andrew Garrett

Eric Lane

Matt Newhouse

Jefe de noche

Dan Eguia

Encargado de noche

Lori Durrant

2K International

Coordinador general

Neil Ralley

Director de marketing internacional

Matthias Wehner

Coordinador de producto internacional

Ben Wyer-Roberts

Director de relaciones públicas internacionales

Markus Wilding

Coordinador de relaciones públicas internacionales

Karl Unterholzner

Director de licencias

Claire Roberts

Director de marketing internacional
Sam Woodward

Desarrollo de productos de 2K International

Coordinador de desarrollo
Fernando Melo

Productor internacional sénior
Daniel Bailie

Productor internacional
Sojjad Majid

Coordinador de localización
Scott Morrow

Equipos externos de localización
Around the Word
Coda Entertainment
Synthesis International Srl
Synthesis Iberia

Control de calidad de 2K International

Coordinador del control de calidad
Chris Rowley

Supervisor de funcionalidad
Domenic Giannone

Supervisor de localización
Iain Willows

Ingeniero de masterización
Wayne Boyce

Jefe técnico del control de calidad
Steve Manners

Jefe de localización del proyecto
Terryll Garrison

Técnicos del control de calidad - Funcionalidad
Alex Cox

Michael Bunning
Denver Cockell
Arsenio Formoso
Natalie Holkham
Rob Jenkins
Russell Keawpanna
Ian Moore
Sebastian Belton

Técnicos del control de calidad - Localización

Nicolas Adam
Marco Angiuoni
Alessandro Cilano
Adele Dalena
Sebastian Frank
Alessandro Gatti
José Miñana
Beatriz González
Pauline Martyn
Didier Pruvot
Hugo Sieiro
Santiago García

Equipo de diseño
James Crocker
James Quinlan
Tom Baker

Equipo de 2K International
Adrian Lawton
Andreas Traxler
Anja Wagner

Barbara Ruocco
Ben Seccombe
Snezana Stojanovska
Cristiana Colombo
Fabio Gusmaroli
Jochen Till
Jose Antonio Muñoz-Calero
Fernández
Maikel van Dijk
Olivier Troit
Rob Donald
Sandra Melero
Warner Guinée

Equipo de edición de Take 2

Anthony Dodd
Corine Checko
Isabelle Jacober
James Ellingford
Magda Bona
Martin Alway
Nguyen Doan
Nicole Mucumbitsi
Paris Vidalis
Paul Hooper

Música

Orquesta

Solista de violín
Martin Chalifour

Violines

Belinda Broughton, Darius Campo, Peter Kent, Pip Clark, Kirsten Fife, Barbara Porter, Marcy Vaj, Pat Johnson, Miran Kojian, Sara Parkins, Pam Gates, Carolyn Osborne, Anna Kostyuchek, Becky Bunnell, Eve Butler, Tiffany Yi Hu, Jennifer Munday, Hiam Shtrum

Chelo

Armen Ksajikian, Suzie Katayama, David Low, Rudy Stein, Miguel Martinez, Cecilia Tsan, Paula Hochhalter, John Walz, Trevor Handy, Tina Soule, Sebastian Toettcher

Piano

Bryan Pezzone

Trompa

Joe Meyer

Ingeniero de grabación
Dan Blessinger

Contratista y copista de música

Ross DeRoche

Tuba

Ross DeRoche

Cantante de himno
Rebecca Sjöwall

Orquestaciones

Garry Schyman y Desha Dunnahe

Director

Garry Schyman

Ayudante de Gary Schyman
Tim Helisek

VO de producción

Telsey and Co.

Carrie Rosson
Tiffany Canfield
David Vaccari

Star-Trax

Vince DePaola
Ali Aron

Sonido POP

Productor

Dawn Redmann

Operador de sonido de diálogo original

Michael Miller

Grabador de diálogo original

Courtney Bishop

Operador de sonido de diálogo original

Stephen Dickson

Grabador de diálogo original

Nick Bozzone

Operador de sonido de diálogo original

Zac Fisher

Grabador de diálogo original

Kaynaz Shroff

Operador de sonido de diálogo original

Mitch Dorf

Grabador de diálogo original

Gavin McNiece

Operador de sonido de diálogo original

Tim West

Grabador de diálogo original

Brett Rothfeld

Actores

John Ahlin, Greg Baldwin, Jane Beller, Susanne Blakeslee, Anne Bobby, Blesst Bowden, Tony Chiroldes, Shavonne Conroy, Ritchie Coster, Betsy

Foldes, Joshua Gomez, Cassandra Grae, Roy Guth, JG Hertzler, Peter Francis James, Juliet Landau, Anne Meisels, Raynor Scheine

Miriam Shor, Adam Sietz, Armin Shimerman, Peter Siragusa, T. Ryder Smith, Stephen Stanton, Fred Tatasciore, Marcelo Tubert, Michael Villani, Gordon Joseph Weiss, James Yaegashi, Catherine Zambri

Fox Studios

Rick Fox, Michael Weber, Tim Schmidt, Cal Halter, Keith Fox, Dustin Smith, Joe Schmidt

Agradecimientos especiales

Access Communications, Bearcage, Marc Berman, Big Solutions, Bob Blau, Blur, Alice Chuang, Scott DeFreitas, dSonic, David Edwards, Dan Einzig, Demiurge Studios, Inc., Epic, EyeBall NYC, EyeCandy Studios, FMOD EX Sound System, Firelight Technologies, Julie Fogerson, Rick Fox, David Gershik, Havok, KD&E, Jenn Kolbe, Magid, Microsoft, Adam Meyer, Xenia Mul, Lamplighter Studios, Lewis PR, James Pacquing, Plastic Wax, Rapan, RDA, Red Eye Studios - Hoffman Estates, Illinois, equipo de ventas de Take-Two Sales, Drew Smith, Natalya Wilson

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 Rodriguez
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
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 PUBLISHING

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

2K PUBLISHING

Presidente
Christoph Hartmann

Director de operaciones
David Ismailer

DESARROLLO DE PRODUCTO DE 2K

Vicepresidente de desarrollo del proyecto
John Chowanec

Director de desarrollo de producto
Melissa Miller

Productores
Mark Montuya
Tiffany Nagano

Ayudante de producción
Ross Marabella

Coordinador de lanzamiento digital
Tom Drake

Ayudante de lanzamiento digital
Myles Murphy

DESARROLLO CREATIVO DE 2K

Vicepresidente de desarrollo creativo
Josh Atkins

Director de diseño
Jonathan Pelling

Director de gráficos
Robert Clarke

Jefe de capturas del juego
Homer Rabara

Director sénior de producción creativa
Jack Scalici

**Director de
producción creativa**
Chad Rocco

**Coordinador sénior de
producción creativa**
Josh Orellana

**Asistentes de
producción creativa**
William Gale
Cathy Neeley
Megan Rohr

**Director de investigación
y planificación**
Mike Salmon

**Investigador sénior
de mercados**
David Rees

**Coordinador de
pruebas de usuarios**
Francesca Reyes

Investigación del usuario
Jonathan Bonillas

**Supervisor de captura
de movimiento**
David Washburn

**Coordinador de
escenario de captura
de movimiento**
Anthony Tominia

**Técnicos de escenario
de captura de
movimiento**
Jen Antonio
Emma Castles
Jeremy Schichtel
Alexandra Grant
Christopher Barton

**Coordinador de
producción de captura
de movimiento**
Charles Ghislandi

**Especialistas de captura
de movimiento**
José Gutiérrez
Gil Espanto
Ryan Girard
Michelle Hill
Jeremy Wages

**Ingeniero de canales
de datos de captura
de movimiento**
Charles "Auggie" Harris III

**Supervisor de medios de
captura de movimiento**
J. Mateo Baker

**Ayudante de sonido de
captura de movimiento**
Andrew Hanson

TECNOLOGÍA CENTRAL DE 2K

**Vicepresidente
de tecnología**
Mark James

Director de ingeniería
David Sullivan

**Coordinador de
proyectos de
tecnología central**
Peter Driscoll

Jefe de grafismo técnico
Jonathan Tilden

Ingenieros de software
Jack Liu
Jason Howard

MARKETING DE 2K

**Vicepresidente sénior
de marketing**
Sarah Anderson

**Vicepresidente
de marketing**
Matt Gorman

**Vicepresidente de
marketing internacional**
Matthias Wehner

**Director de marketing,
Norteamérica**
Kelly Miller

**Coordinador asociado
del proyecto**
Cody Neal

**Vicepresidente de
comunicaciones,
América**
Ryan Jones

**Director sénior
de comunicaciones**
Scott Pytlik

**Director de
comunicaciones**
Jennifer Heinser

**Coordinador de
comunicaciones**
Erica Hebert

**Coordinador sénior
de contenido
de la comunidad**
Darren Gladstone

**Coordinador de
la comunidad**
Catherine Lukianov

**Jefe internacional
de proyectos**

Ben Kvalo

**Director creativo
de marketing**

Gabe Abarcar

**Director sénior
de producción
de marketing**

Jackie Truong

**Coordinador
de producción
de marketing**

Ham Nguyen

**Ayudante de producción
de marketing**

Nelson Chao

Diseñador gráfico sénior

Christopher Maas

Jefe de proyectos

Heidi Oas

**Director de producción
de vídeo**

Kenny Crosbie

**Edición de vídeo y
diseño de animación
gráfica multimedia**

Michael Regelean

Eric Neff

Editor de vídeo

Peter Koeppen

**Editores de vídeo
asociados**

Doug Tyler

Nick Pylvanainen

Director web

Nate Schaumburg

Diseñador web

Keith Echevarría

Desarrollador web sénior

Alex Beuscher

Desarrollador web

Gryphon Myers

Productor web

Tiffany Nelson

**Coordinación de
marketing de canal**

Anna Nguyen

Marc McCurdy

**Especialista en
marketing asociado**

Kelsie Lahti

**Director sénior
de eventos**

Lesley Zinn Abarcar

Coordinador de eventos

David Iskra

**Director de
asistencia técnica**

Ima Somers

**Coordinador de
asistencia técnica**

David Eggers

**Coordinador de base
de conocimientos**

Mike Thompson

**Coordinador de
asistencia técnica**

Jamie Neves

**Jefe de asistencia
técnica**

Crystal Pittman

**Asociados sénior de
asistencia técnica**

Alicia Nielsen

Ryosuke Kurosawa

**Director de alianzas
y licencias**

Jessica Hopp

**Coordinador de
alianzas y licencias**

Ryan Ayalde

**Coordinador asociado
de alianzas y licencias**

Ashley Landry

**Especialista en proyectos
de marketing**

Kenya Sancristobal

OPERACIONES DE 2K

**Vicepresidente,
consejero sénior**

Peter Welch

Consejeros

Justyn Sanderford

Aaron Epstein

**Vicepresidente de
operaciones editoriales**

Steve Lux

**Director de operaciones
de la marca**

Rachel DiPaola

Director de operaciones

Dorian Rehfield

Director de analítica

Mehmet Turan

Analista de datos sénior

Adam Dobrin

Analista sénior

Tuomo Nikulainen

Coordinador de marketing asociado
Dawn Earp

Especialista en licencias y operaciones
Xenia Mul

Coordinador de operaciones
Aaron Hiscox

SISTEMAS INFORMÁTICOS DE 2K

Director sénior de sistemas informáticos de 2K
Rob Roudebush

Coordinador sénior de sistemas informáticos
Bob Jones

Coordinador sénior de redes
Russell Mains

Ingeniero sénior de sistemas
Jon Heysek

Ingeniero sénior de sistemas de seguridad
Lee Ryan

Ingeniero de redes
Don Claybrook

Administradores de sistemas
Fernando Ramírez
Tareq Abbassi
Scott Alexander
Davis Krieghoff

Analista de sistemas informáticos
Michael Caccia

CONTROL DE CALIDAD DE 2K

Vicepresidente sénior de control de calidad y contribuciones
Alex Plachowski

Coordinadores de pruebas
Eric Zala
Ian Moore

Coordinador de contribuciones
Scott Sanford

Jefe de pruebas sénior de control de calidad
Josh Lagerson

Jefe de pruebas de control de calidad (proyectos)
Phylcia Fletcher

Jefes de pruebas (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 sénior (proyectos)
David Benedict
Jonathan Villariasa
Joshua Brown-Sage

Pruebas del control de calidad sénior (equipo de asistencia)
Ana Garza

Andrew Garrett
Ashley Carey
Brian Reiss
David Drake
Michelle Paredes
Nicole Millette
Robert Klemptner

Equipo de 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 Dalie
Devin Daisley
Dolores Reynolds
Douglas Reilly
Eddie Hawk Arguelles
Hugo Domínguez
James Varga
John Simpson
Joshua Hull
Julián 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

Vicepresidente de operaciones editoriales
Murray Pannell

Jefe de marketing internacional del producto
David Halse

Coordinador de relaciones públicas internacionales
Wouter van Vugt

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

Coordinador junior internacional del producto
Pia Raggio

Coordinador de la comunidad internacional y medios sociales
Melaine Brou

Coordinador internacional de territorios
Warner Guinée

DESARROLLO DE PRODUCTOS DE 2K INTERNATIONAL

Productor internacional
Sajjad Majid

Coordinador de localización y servicios creativos
Nathalie Mathews

Coordinador de localización del proyecto
Emma Lepeut

Equipo de diseño
Tom Baker
James Quinlan
Herramientas de localización y asistencia por cortesía de XLOC Inc.

CONTROL DE CALIDAD DE 2K INTERNATIONAL

Coordinador de control de calidad de localización
José Miñana

Ingeniero de masterización
Wayne Boyce

Técnico de masterización
Alan Vincent

Jefe senior de. control de calidad de localización
Oscar Pereira

Jefe de proyecto del control de calidad de localización
Florian Genthon

Jefes del control de calidad de localización
Alba Loureiro
Elmar Schubert
José Olivares

Jefe asociado de. control de calidad de localización
Cristina La Mura

Técnicos del masterización de localización senior
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
Guñara 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
INTERNACIONAL**

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

Director general de Asia
Jason Wong

**Director de marketing
de Asia**
Diana Tan

**Coordinador de
marketing de Asia**
Daniel Tan

**Coordinador de
marketing en Japón**
Maho Sawashima

**Productor
ejecutivo sénior**
Rohan Ishwarlal

Ejecutivo de producto
Sharon Lim

**Jefe sénior
de localización**
Yosuke Yano

**Coordinador
de localización**
Pierre Gujjarro

**Ayudante de
localización**
Yusaku Minamisawa

**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**

**Director de control
de calidad**
Zhang Xi Kun

**Coordinador de
control de calidad
de localización**
Du Jing

**Jefes 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 Eltus
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 Grabrian
Katie Nelson
Chris Burton
Christina Vu
Betsy Ross
Pete Anderson
Oliver Hall
Nicholas Bublitz
Nicole Hillenbrand
Danielle Williams
Maria Zamaniego
Ariel Owens-Barham
Kyra Simon
Ashish Popli
Hayley Geftman-Gold
Access Communications
PETROL Advertising
Layer Media

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-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 ENCONTRARÁ 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 licenciarios 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 licenciarios.

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 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 o 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 licenciarios (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 prevalece 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 (temporo de archivo o de seguridad) ni ninguna parte o componente del Software o la documentación adjunta, y el receptor se obligue con arreglo a lo estipulado en el presente Contrato. 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 al usuario. El Software está destinado exclusivamente al uso privado. SIN PERJUICIO DE LO ANTERIOR, NO PODRÁ TRANSFERIR NINGUNA COPIA DEL SOFTWARE PREVIA 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 podría 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 cree 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 garantizarle 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 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. Finalmente, 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 subministra 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 podrá 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, cuente o no con su autorización.

CÁLCULO DE SALDO: podrá acceder y consultar los BV y 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 procura 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 el juego. 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 podrían 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 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 o convertirlos 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 canjearlos 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 todo juego 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 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 prohibido. 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 invieta 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 obstruir 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 refleja 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 activo 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 designadas 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 USOS

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, incluso aquellos países cuyos estándares en materia de privacidad es mucho más bajos; (ii) la muestra pública de 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 Otorgente 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 Otorgente 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 Otorgente 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 Otorgente de la licencia no garantiza el buen funcionamiento en su ordenador personal o unidad de juego específicos. El Otorgente 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 Otorgente de la licencia o representantes dará lugar a una garantía. Dado que algunas jurisdicciones no permiten la exclusión de limitaciones de garantías limitadas o de limitaciones de los derechos estatutarios del consumidor, puede que algunas o todas de las anteriores exclusiones no sean aplicables en su caso.

En el caso de que encontrara, por cualquier motivo, un fallo en el soporte de almacenamiento durante el período de garantía, el Otorgente de la licencia se obliga a sustituir, de forma gratuita, el Software en el que se detecten fallos durante el período de la garantía, siempre y cuando dicho Software siga siendo fabricado por el Otorgente de la licencia. Si ya no está disponible, el Otorgente 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 Otorgente de la licencia y no es aplicable al uso y desgaste normal. Esta garantía será nula de pleno derecho si el defecto se ha producido por un uso abusivo, inadecuado o negligente. Cualquier garantía tácita de carácter legal queda limitada expresamente al período de 90 días estipulado 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 Otorgente 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 Otorgente 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 el que usó el Software.

INDEMNIZACIÓN

Acepta indemnizar y exonerar de toda responsabilidad al Otorgente 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 ESTRUCTAS, AUNQUE EL OTORGANTE DE LA LICENCIA SUPIERA QUE PODÍAN 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 HACIA NUESTRA RED O EN OTRAS PÁGINAS DE INTERNET, REDES INALÁMBRICAS U OTRAS REDES DE TERCIARIOS. ESE FLUJO DE INFORMACIÓN DEPENDE EN GRAN MEDIDA DE LO QUE OCURRE 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 MENCIONADOS 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 Otorgente decida rescindirlo. Este Contrato se resolverá automáticamente cuando el Otorgente de la licencia deje de trabajar con los servidores del Software (únicamente en el caso de los juegos gestionados en línea), si el Otorgente 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 usando 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 Otorgente 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 Otorgente 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 dispuestos en el apartado (c) (1) y (2) de los artículos de derechos restringidos de software informático comercial (Commercial Computer Software Restricted Rights) de FAR 52.227-19, según corresponda. El Contratista/ Fabricante es el Orotante 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 Orotante 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 Orotante 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 Orotante de la licencia), independientemente de si estos estuvieran incluidos en una factura que usted pudiera recibir por parte del Orotante de la licencia. Tendrá que proporcionar copias de todos los certificados de exención al Orotante 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 Orotante 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 Orotante de la licencia, a la Política de Privacidad del Orotante 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 Orotante 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 Orotante 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 Orotante 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 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 Blink 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® Kynapse®. ©2013 de Autodesk, Inc. y software Autodesk® Scaleform®. ©2013 de Autodesk, Inc. Autodesk, Beast, HumanIK, Kynapse 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 OC3 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

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.