

PRECAUCIONES

• Este disco contiene software para el sistema PlayStation®3. Nunca lo use en otro sistema, pues podría llegar a dañarlo. • Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation®3 para el mercado PAL exclusivamente. No se puede utilizar en otras versiones de PlayStation®3. • Lea con atención el Manual de Instrucciones del sistema PlayStation®3 para garantizar un uso correcto. • Introduzca siempre el disco en el sistema PlayStation®3 con la cara solicitada para la reproducción mirando hacia abajo. • Al manipular el disco, no toque la superficie. Sujételo por los extremos. • Mantenga el disco limpio y a salvo de arañazos. En caso de que la superficie se ensucie, páselo suavemente un trapo seco. • No deje el disco cerca de fuentes de calor o expuesto directamente a la luz del sol y tampoco en un ambiente con exceso de humedad. • No utilice discos que presenten formas irregulares, estén rotos, torcidos o hayan sido unidos con adhesivos. Provocarían el mal funcionamiento del sistema.

RECOMENDACIONES EN MATERIA DE SALUD

Juegue siempre en un entorno bien iluminado. Haga descansos frecuentes de al menos 15 minutos por cada hora de juego. Deje de jugar si experimenta mareos, náuseas, cansancio o dolor de cabeza. Las luces o formas luminosas parpadeantes y los patrones y formas geométricas pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Consulte a su médico antes de usar videojuegos si sufre de epilepsia o experimenta alguno de estos síntomas mientras juega: visión borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimiento involuntario, desorientación, confusión o convulsiones.

AVISO DE SALUD SOBRE LOS CONTENIDOS EN 3D

Algunas personas experimentan molestias (como tensión ocular, fatiga visual o náuseas) al utilizar un televisor 3D para ver imágenes de video en 3D o para jugar a videojuegos en 3D estereoscópico. Si experimenta dichas molestias, deje de usar el televisor hasta que hayan desaparecido.

Por regla general, le recomendamos que evite el uso prolongado de su sistema PlayStation®3 y que descanse quince minutos por cada hora de juego. Sin embargo, cuando se trata de videojuegos en 3D estereoscópico o de videos en 3D, la duración y la frecuencia de los periodos de descanso varían de una persona a otra; descanse el tiempo suficiente para que desaparezca cualquier molestia que sufra. Si los síntomas continúan, consulte con su médico.

La vista de los niños pequeños (sobre todo los menores de seis años) aún se está desarrollando. Le recomendamos que consulte al pediatra o al oculista de su hijo antes de permitirle ver videos en 3D o jugar a videojuegos en 3D estereoscópico. Los adultos deben supervisar a los niños pequeños para asegurarse de que siguen estas recomendaciones.

PIRATERÍA

La reproducción no autorizada de todo o parte de este producto y el uso no autorizado de marcas registradas puede constituir un acto delictivo. La PIRATERÍA perjudica a los consumidores, así como a los desarrolladores, editores y distribuidores. Si sospecha que este producto es una copia no autorizada, o tiene información sobre copias ilegales, póngase en contacto con el Servicio de atención al cliente a través de los números proporcionados al final de este manual.

ACTUALIZACIONES DEL SOFTWARE DEL SISTEMA

Si desea más información sobre cómo realizar actualizaciones del software del sistema para el sistema PlayStation®3, visite eu.playstation.com o consulte el documento de Referencia rápida de PS3™.



Si desea los números de teléfono de Atención al Cliente, consulte la parte final de manual.

SISTEMA DE CLASIFICACIÓN POR EDADES DE INFORMACIÓN PANEUROPEA SOBRE JUEGOS (PEGI)

El sistema PEGI protege a los menores de juegos no apropiados para su grupo de edad. RECUERDE que no es una guía sobre la dificultad del juego. Encontrará más información en www.pegi.info.

El sistema se compone de tres partes y permite a los padres y a quienes compren juegos para niños hacer una elección adecuada a la edad del jugador. La primera parte es una clasificación por edades:



La segunda parte consiste en uno o más descriptores que indican el tipo de contenido del juego. En función del juego, varía el número de dichos descriptores. La clasificación por edades del juego refleja la intensidad de este contenido. Los descriptores son:



La tercera parte es una etiqueta que indica que el juego puede jugarse online. Esta etiqueta solo pueden usarla proveedores online del juego que se hayan comprometido a respetar ciertas normas, entre las que se incluye la protección de los menores durante el juego online.



Encontrará más información en www.pegionline.eu

CONTROL PARENTAL

Este juego tiene un Nivel de Control Parental preestablecido que se basa en su contenido. Puede modificar el Nivel de Control Parental de la PlayStation®3 para impedir la reproducción de material con un nivel más alto que el establecido en el sistema PS3™. Si desea más información, consulte el manual de instrucciones del sistema PS3™.

Este producto sigue el sistema de clasificación por edades PEGI. Las marcas de clasificación por edades PEGI y la descripción de contenidos se muestran en el embalaje del producto (excepto donde, por ley, se apliquen otros sistemas de clasificación). A continuación, se muestra la correspondencia entre el sistema de clasificación por edades PEGI y el Nivel de Control Parental:

NIVEL DE CONTROL PARENTAL	9	7	5	3	2
GRUPO DE EDAD — PEGI	18	16	12	7	3

En casos excepcionales, el nivel de restricción de control paterno de este producto puede ser más estricto que la clasificación por edades aplicada en su país, esto se debe a las diferencias en los sistemas de clasificación por edades que hay entre los países en los que se distribuye el producto. Puede que tenga que restablecer el nivel de control paterno de su sistema PS3™ para poder jugar.

BLES-01157

PARA USO DOMESTICO SOLAMENTE: Este software dispone de licencia para su uso en sistemas autorizados PlayStation®3 solamente. Queda prohibido cualquier acceso, uso o transferencia no autorizados al producto o su derecho de autor y marca registrada correspondientes. Consulte sus derechos completos de uso en eu.playstation.com/terms. Derechos de Programas de Biblioteca ©1997-2012 Sony Computer Entertainment Inc. codados exclusivamente a Sony Computer Entertainment Europe (SCEE). QUEDA PROHIBIDA LA REVENTA O ALQUILER A MENOS QUE ESTE EXPRESAMENTE AUTORIZADO POR SCEE. PlayStationNetwork, PlayStationStore y PlayStationHome están sujetas a los términos de uso y no están disponibles en todos los países e idiomas (eu.playstation.com/terms). Es necesario disponer de servicio a Internet. El usuario es responsable del pago de las tarifas de acceso a banda ancha. Algún contenido se facilita previo pago. Los usuarios deben tener 7 años o más y los usuarios menores de 18 años necesitan permiso paterno. Licencia para su venta sólo en Europa, Oriente Medio, África, India y Oceanía.



“B-”, “PlayStation”, “PS3”, “△○×□”, “SIXAXIS” and “” are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. “Blu-ray Disc™” and “Blu-ray™” are trademarks of the Blu-ray Disc Association. Spec Ops: The Line © 2012 Take-Two Interactive Software. Published by Take-Two Interactive Software. Developed by Yager. Made in Austria. All rights reserved.

ÍNDICE

PRIMEROS PASOS	2
CONTROLES DEL JUEGO	3
CAMPAÑA	4
MENÚ PRINCIPAL	4
PANTALLA DE JUEGO	6
MENÚ DE PAUSA	7
MULTIJUGADOR	7
PERSONALIZACIÓN DEL PERSONAJE	8
CRÉDITOS	11
NOTAS	24
GARANTÍA LIMITADA	25
ASISTENCIA	24

PRIMEROS PASOS

Configura el sistema PlayStation®3 de acuerdo a las indicaciones de su manual de instrucciones. Al iniciar, el indicador de encendido tendrá una luz roja para indicar que el sistema PlayStation®3 está en modo espera. Pulsa el botón de encendido y la luz del indicador de encendido se volverá verde.

Introduce el disco de Spec Ops®: The Line en la ranura para disco con el lado impreso hacia arriba. Selecciona el icono  del menú XMB™ y pulsa el botón  para continuar. Asegúrate de que haya suficiente espacio en el disco duro antes de comenzar a jugar. No insertes ni extraigas periféricos una vez que el sistema esté encendido. Consulta el manual de instrucciones del sistema PlayStation®3 para obtener más información acerca de cómo configurar y recargar el mando inalámbrico.

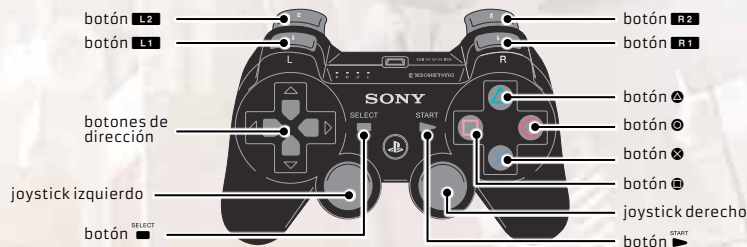
ATENCIÓN: la información de este manual era correcta en el momento de imprimirlo, pero puede que se hayan producido cambios menores durante el desarrollo final del producto. Todas las capturas de pantalla de este manual se han tomado de la versión del juego en inglés.

Este título usa las funciones de cargado y guardado automático. Los datos se guardan automáticamente en ciertos puntos durante el juego. Cualquier dato guardado anteriormente se cargará automáticamente durante el inicio. No reinicies ni apagues el sistema mientras el indicador de acceso disco duro esté parpadeando.

Elige el idioma que prefieras en el menú de Ajustes del sistema.

CONTROLES DEL JUEGO





















MANDO INALÁMBRICO



CONTROLES DEL MENÚ

Desplazarse por las opciones	joystick izquierdo
Seleccionar opción	
Salir del menú	

CONTROLES DE JUEGO

Moverse	joystick izquierdo
Mirar	joystick derecho
Cobertura/Correr/Acciones contextuales	
Cuerpo a cuerpo/Saltar	
Recargar	
Recoger	MANTENER 
Cambiar de arma	
Apuntar	
Disparar	
Lanzar granada	
Orden a pelotón (solo en campaña)	
Ver ubicación actual del pelotón y objetivo (solo en campaña)	MANTENER 
Capacidades de oficial y sanitario (solo multijugador)	
Activar/desactivar fuego secundario (solo en campaña)	botón de dirección 
Tipo de granada siguiente	botón de dirección 
Tipo de granada anterior	botón de dirección 
Lanzamiento de suministros de un oficial (solo multijugador)	botón de dirección 
Agacharse	
Activar/desactivar cámara (modo apuntar)	
Mostrar inteligencia (solo en campaña)	
Mostrar puntuaciones (solo multijugador)	
Menú	

CAMPAÑA

Hace seis meses que una devastadora tormenta de arena borró Dubái del mapa. Se perdieron miles de vidas, entre ellas las de soldados estadounidenses enviados a evacuar la ciudad. En la actualidad, la ciudad está sepultada bajo la arena del desierto, convertida en las ruinas más opulentas del mundo. Seis meses después de las primeras tormentas de arena se ha captado una misteriosa señal de radio procedente de la ciudad enterrada, por lo que se decide enviar a un pelotón de reconocimiento de Delta Force para investigar. Su misión es sencilla: encontrar supervivientes y solicitar evacuación por radio. Lo que encuentran es una ciudad atenazada por la guerra. Para salvar Dubái, tendrán que encontrar al hombre que se halla en el centro de la locura: el coronel John Konrad.

MENÚ PRINCIPAL

CAMPAÑA

REANUDAR JUEGO

Carga tu archivo guardado más reciente.

NUEVA PARTIDA

Elige uno de los cuatro espacios de guardado e inicia una nueva campaña. Elige entre las dificultades Paseo militar, Operación de combate, Misión suicida o FUBAR. FUBAR se desbloquea tras completar la dificultad Misión suicida.

ELEGIR CAPÍTULO

Usa el mapa interactivo para elegir un capítulo completado anteriormente.

CARGAR PARTIDA

Reanuda el juego desde un archivo guardado.

BASE DE DATOS DE INTELIGENCIA

Consulta la inteligencia obtenida durante la campaña.

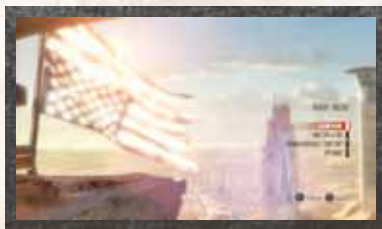
MULTIJUGADOR

EN LÍNEA

Crea o únete a una partida en línea, accede a tu cuartel general, etc.

LAN

Crea o únete a una partida LAN.



MENÚ PRINCIPAL

DESCARGA DE CONTENIDO

Elige descargar nuevas descargas de contenido cuando estén disponibles.

OPCIONES

Modifica diversos ajustes de juego como los controles, el sonido, el tamaño de la pantalla y el brillo, o mira los créditos de Spec Ops: The Line.

MANDO

Consulta el sistema de controles actual y modifica varios ajustes:

SENSIBILIDAD V: Ajusta entre 1 y 10 la sensibilidad vertical al mirar o apuntar.

SENSIBILIDAD H: Ajusta entre 1 y 10 la sensibilidad horizontal al mirar o apuntar.

INVERTIR VISTA: Activa o desactiva la inversión de los controles para mirar o apuntar.

VIBRACIÓN: Activa o desactiva la vibración del mando.

AYUDA DE TIRO: Activa o desactiva la ayuda de tiro del modo individual o deja que se configure según la dificultad de la misión.

DISTRIBUCIÓN: Elige entre el sistema de control predeterminado y el alternativo.

SONIDO

SUBTÍTULOS: Activa o desactiva los subtítulos.

VOLUMEN DE MÚSICA: Ajusta entre 1 y 10 el nivel del volumen de la música.

VOLUMEN DE DIÁLOGOS: Ajusta entre 1 y 10 el volumen de los diálogos.

VOLUMEN DE EFECTOS: Cambia el volumen de los efectos de sonido.

VOLUMEN DEL CHAT DE VOZ: Define el volumen del chat de voz durante las partidas multijugador.

BRILLO

GAMMA: Ajusta los niveles de gamma del juego.

FILTRO: Ajusta el filtro de gráficos actual. Elige entre los filtros Predeterminado, Clásico y Vibrante.

AJUSTAR TAMAÑO DE PANTALLA DEL JUEGO

Usa los joysticks izquierdo y derecho para alinear los bordes con los márgenes de la pantalla.

CRÉDITOS

Consulta los créditos de Spec Ops: The Line.

PANTALLA DE JUEGO



PUNTO DE MIRA

Tu punto de mira aparece en el centro de la pantalla mientras apuntas o estás a cubierto.

PANEL DE ARMA

Muestra tu arma actualmente equipada, la munición y la opción de fuego secundario. La opción de fuego secundario aparece en gris si no está disponible.

SELECCIÓN DE GRANADA

Muestra el tipo de granada equipada y la cantidad de granadas restantes.

UBICACIÓN DEL PELOTÓN/OBJETIVO

Mantén **R2** para ver la ubicación actual del pelotón y el objetivo.

ORDENES DE PELOTÓN

ATACAR

Ordena al pelotón que ataque manteniendo **R2** y soltándolo mientras el cursor está sobre un enemigo.

ÓRDENES CONTEXTUALES

En ciertas áreas podrás acceder a órdenes contextuales como "Pulsa **R2** Orden para aturdir". Para usar estas órdenes, pulsa **R2** cuando aparezca en pantalla.

MENÚ DE PAUSA



Pulsa **START** durante el juego para acceder al menú de pausa. Aquí se muestra el objetivo actual y el número de coleccionables de inteligencia encontrados en la misión actual.

REANUDAR

Salir del menú de pausa y volver al juego.

CARGAR CONTROL

Reinicia la misión actual desde el último punto de control.

OPCIONES

Ajusta el mando, el sonido, el tamaño de la pantalla, el brillo y la dificultad.

ABANDONAR

Vuelve al menú principal.

MULTIJUGADOR

EN LÍNEA

Crea o únete a una partida en línea, accede a tu cuartel general, etc.

PARTIDA RÁPIDA: Busca una partida pública.

PARTIDA PRIVADA: Crea una partida privada de PlayStation®Network.

CUARTEL GENERAL: Personaliza armamentos, consulta estadísticas y más.

INVITAR A AMIGOS: Invita a tus amigos al pelotón.

ACEPTAR INVITACIÓN: Acepta invitación a la partida.

LAN

Crea o únete a una partida LAN.

CREAR PARTIDA: Crea una partida LAN.

BUSCAR PARTIDA: Busca una partida LAN.

ARMAMENTOS: Personaliza tu armamento.

MULTIJUGADOR

MODOS DE JUEGO

CAOS: ¡Sálvese quien pueda! Mata a los rivales antes de que te maten.

PUNTO DE ENCUENTRO: Conserva el punto de encuentro para acumular puntos para tu equipo. Usa el minimapa para poder localizar el punto de encuentro a medida que cambia de ubicación.

ENTERRADO: Destruye los puntos vitales enemigos (PV) para revelar su Blanco de Gran Valor (BGV) y elimínalo para ganar la partida. Los PV son más fáciles de destruir con explosivos, pero cualquier arma puede dañar el BGV. Los PV dañados pueden repararse, pero una vez destruidos, desaparecen para siempre.

MOTÍN: Un modo clásico de duelo a muerte por equipos.

DESGASTE: Solo tienes una vida, así que aprovéchala. Combate en una serie de tres rondas de eliminatorias por equipos sin reapariciones.

ENLACE: Ambos equipos compiten por controlar un punto de encuentro central para acumular puntos. El puesto de tu equipo debe estar en funcionamiento para ganar puntos. Desactiva el puesto del enemigo para impedirles puntuar. Puedes reparar tu propio puesto si el enemigo lo ha desactivado.

NOTE: Durante una partida puedes encontrar información sobre el modo de juego actual en el menú de pausa del juego.

PERSONALIZACIÓN DE PERSONAJES

CLASES DE PERSONAJE

Elige una de las seis clases que encaje mejor con tu estilo de juego y complementa a tus compañeros. Las clases de artillero y sanitario están disponibles desde el principio, mientras que las demás aparecerán a medida que subas de nivel consiguiendo PX en las partidas multijugador. ¡Realízate para desbloquear bonificaciones más importantes para cada clase!

ARTILLERO

Los artilleros reciben menos daño que las demás clases y aumentan el daño que causa el jugador y los compañeros cercanos. El artillero también puede elegir un arma de apoyo pesado (M32 MGL, RPG-7 o M249 SAW) en lugar de un arma corta.

SANITARIO

Los sanitarios aumentan la velocidad de regeneración de salud de los compañeros cercanos y de sí mismos y pueden reanimar a los aliados caídos antes que las otras clases al tiempo que les ofrecen una invulnerabilidad temporal al hacerlo. Los sanitarios también ofrecen subidones de adrenalina a los aliados, volviéndolos temporalmente invulnerables a todo lo que no sean tiros en la cabeza y explosivos.

PERSONALIZACIÓN DE PERSONAJES

PENETRADOR

(SOLO EXILIADOS, SE DESBLOQUEA EN EL RANGO 3)

Los penetradores son expertos en explosivos. Los penetradores y los compañeros cercanos causan más daño explosivo y pueden llevar el doble de granadas, minas y C4.

CARROÑERO

(SOLO MALDITOS, SE DESBLOQUEA EN EL RANGO 3)

Los carroñeros aumentan el radio de alcance de sus explosivos y de los de sus compañeros cercanos, y reciben menos daño de origen explosivo. Los carroñeros también reparan PV más deprisa.

FRANCOTIRADOR (SE DESBLOQUEA EN EL RANGO 6)

Los francotiradores potencian su puntería y la de sus compañeros cercanos y marcan a los jugadores enemigos. También llevan trajes de camuflaje avanzados que les permiten fundirse con el entorno mientras están quietos.

OFICIAL (SE DESBLOQUEA EN EL RANGO 37)

Los oficiales son la espina dorsal del equipo y reducen el daño que encajan ellos y sus compañeros cercanos, además de aumentar la eficacia de sus capacidades únicas de clase. Los oficiales pueden lanzar suministros para sus compañeros y colocar marcadores que aumentan el blindaje y el daño que causan los compañeros cercanos.

ARMAMENTOS

Dale a tu personaje un aspecto único y proporciónale armas y armaduras en el menú de armamentos.

ARMAS

Elige las armas principales, las armas secundarias y los explosivos que tu personaje utilizará en combate.

ARMADURA

Equipa a tu personaje con distintas armaduras. Cada clase de blindaje aumenta la protección a costa de reducir la movilidad.

KIT

CABEZA: Objetos para la cara y la cabeza, como sombreros, cascos y pintura facial.

ACCESORIOS: Equipa a tu personaje con accesorios para modificar su aspecto.

ESTAMPADOS: Aplica distintas texturas y dibujos al uniforme.

VENTAJAS

Las ventajas ofrecen capacidades únicas que te ayudarán en combate. Se pueden llevar dos ventajas simultáneamente, y dispondrás de una tercera cuando la desbloquee. Cada ventaja tiene una versión básica y otra avanzada. Insiste en el uso de una ventaja para desbloquear su versión avanzada.

ADAPTADO: Permite correr durante una tormenta de arena.

SIEMPRE PREPARADO: Empieza con un arma principal adicional en lugar de una pistola.

PERSONALIZACIÓN DE PERSONAJES

SED DE SANGRE: El daño que causes aumentará un 10% con cada baja, pero se reiniciará cuando mueras o estés 30 segundos sin matar a nadie.

COMANDO: Comienza la batalla con dos cargadores adicionales.

RATA DE COBERTURA: Encajas menos daños estando a cubierto, sin incluir los ataques por el flanco.

FURTIVO: Los puntos de mira del enemigo no se colorearán de rojo al apuntarte.

FANTASMA: En la lista de abatidos aparece "fantasma" como ejecutor en lugar de tu nombre, por lo que el enemigo que te mate no obtiene bonificación por venganza.

CAZADOR: Ocuparás una posición incorrecta en el minimapa enemigo.

EXPERTO EN EXPLOSIVOS: Las minas enemigas explotarán 5 segundos después de ser activadas.

RESISTENTE: Permaneces más tiempo vivo cuando estás CPNM (caído pero no vencido).

INTERFERIDOR: Reduce el tiempo que te aturden las granadas cegadoras y las bombas de arena.

CONCIENCIA CONTEXTUAL: Los agentes furtivos aparecen como jugadores normales y el punto de mira se colorea de rojo al pasar sobre ellos.

PULSO FIRME: Pasa al instante de apuntar normalmente a usar la mira de hierro o la telescópica.

TÁCTICO: Cada vez que alcances a un enemigo con una bala, su velocidad se reduce un 20%.

ENTRENAMIENTO DURO: Causas más daño con tus ataques cuerpo a cuerpo.

CRÉDITOS

CRÉDITOS DE YAGER

JEFE CREATIVOS

Cory Davis
Francois Coulon

DIRECTOR TÉCNICO

Hendrik Hoenicke

JEFE DE PROGRAMACIÓN

André Dittrich

PROGRAMACIÓN DEL SISTEMA DE JUEGO

Axel Hylla
Eckhard Duken
Keaton VanAuken
Konstantin Frick
Mikael Danielsson
Riad Djemili
Stephan Ziep

PROGRAMACIÓN DE LA IA

Daniel Kollmann
David Bending
Denis Danielyan
Jörg Reisig

PROGRAMACIÓN DE LA PLATAFORMA

Arne Schober
Christoph Freundl
Christoph Reinbothe
Maik Semder
Martin Zielinski

JEFE DE GRÁFICOS TÉCNICOS

Wojciech Zielinski

JEFE DE DISEÑO

Cory Davis

GRÁFICOS TÉCNICOS

Francisco Javier
Martínez Palmer
Jan Deissler
an David Hassel
Ken Mayfield
Marc Blumrich
Oliver Stubenrauch

JEFE DE EFECTOS VISUALES

Florian Zender

EFECTOS VISUALES

Hanno Hinkelbein
Michael Rutishauser
Stephane Nepton
Rafal Fedro

INGENIEROS DE VERSIÓN

Simon Schossleitner
Timo Hedrich

DIRECTOR DE GRÁFICOS

Mathias Wiese

JEFE DE GRÁFICOS

Jason Flanagan

CREACIÓN DE ELEMENTOS GRÁFICOS

Alexander Radünz
Dominik Luedtke
Dustin Condie
Javier O'Neill
Marco Gromöller
Tomislav Kis

DISEÑO

Johannes Kristmann
Shawn Frison
Torkel Forner

DISEÑO DE ENTORNOS

Johannes Böhm
Robert Bergmann
Robert Kopf
Sebastian Schade
Sebastian Schild
Viktor Janzen

DISEÑADOR DE ILUMINACIÓN

Sebastian Schulz

INTERFAZ DEL USUARIO

Rafal Fedro

DISEÑOS

Michael Oberschneider
Christopher Steininger

GRAFISMO DE PERSONAJES

Calvin Golkowski
Christopher Rockel

JEFE DE ANIMACIÓN

Marco Roeth

DIRECTOR DE INTERLUDIOS

Emmanuel Gorin

ANIMACIÓN DEL JUEGO

Dennis Vizins
Jens Heinrich

ANIMACIÓN CINEMATOGRAFICA

Claudius Urban
Manfred Ragossnig
Nico Ostermann
Nanette Kaulig
Marian Woller

DISEÑO NARRATIVO

Richard Pearsey
Walt Williams

ANIMACIÓN TÉCNICA

Fridtjof Kühn
Oleg Solovjov

JEFE DEL DEPARTAMENTO DE SONIDO

Andreas Wengel

DEPARTAMENTO DE SONIDO

Alexander Marian

PRODUCTOR EJECUTIVO

Francois Coulon

PRODUCTOR

Tarl Raney

PRODUCTORES ASOCIADOS

Bairbre Bent
Emmanuel Tabarly
Lila Duken & Mark Liebold
Michael Kempson
Rudolf Diogo Klumpp
Samuli Pöyhtäri

JEFES DEL CONTROL DE CALIDAD

Thomas Schmidt
Christophe Paquignon

CONTROL DE CALIDAD

Karsten Martin
Lars Wiete
Matthew Brady
Michael Schwahn
Oliver Hildenbrandt
Ricardo Ramos de Ory
Robert Ankarbranth
Stefan Bermig

JEFE DE DISEÑO DE NIVELES

Jörg Friedrich

PROGRAMACIÓN DE LA CONSOLA

Richard Schubert
Robert Hoffmann

JEFES DE CREACIÓN DE ELEMENTOS

Dominik Luedtke
Dustin Condie

DISEÑO DE NIVELES

Bruce Locke
Enrique Colinet
Fari Rug
Oliver Pflug
Stephan Renelt
Timm Boukoura
Ulrich Wurzer
Wang Nan

DISEÑOS TÉCNICOS

Dan Banefeld
Jan Liebetrau
Philipp Hagen

ASESOR TÁCTICO

Wil "Hawaiian" Makaneole

CONTROL DE CALIDAD DE 2K

VICEPRESIDENTE DEL CONTROL DE CALIDAD

Alex Plachowski

COORDINADOR DE PRUEBAS DEL CONTROL DE CALIDAD (PROYECTOS)

Grant Bryson

COORDINADORES DE PRUEBAS DEL CONTROL DE CALIDAD (EQUIPO DE APOYO)

Alexis Ladd
Doug Rothman

JEFE DE PRUEBAS

Andrew Webster

JEFES DE PRUEBAS (EQUIPO DE APOYO)

Will Stanley
Scott Sanford
Nathan Bell

PRUEBAS SÉNIOR

Darren Miller-Pfeuffer
Justin Waller
Marc Perret
Ruben Gonzalez
Josh Lagerson
Stephen "Yoshi" Florida

EQUIPO DEL CONTROL DE CALIDAD

Chad Cheshire
Daniel Brown
David Benedict
Krystle Wallis
Dasha Jantzen
Alexander Langham
Steven Taylor
Robert Hornbeck
Christopher Duplessis
Vien Vien Vivien Pham
Michael Yarsulik
Shayna Marshall
Patrick Thomas
Jonathan Stover
Djordje Rosic
Imad Haddad
Sergio Sanchez
Stephanie Anderson
Jason Berlin
Cris Maurera
Craig Baroody
Jordan Espinoza
Peter Long

Keane Tanouye
Troy Maldonado
Kevin Norwood
Jacob Aguilar
James Kagel
Andrew Haymes
Luis Nieves
Luke Williams
Andrew Garrett
Bill Lanker
Josh Glover
Mark Vazquez
Brian Hibbard
Jeremy Thompson
Chris Adams
Manny Juarez
Paul Carrion
Matthew Foley
Kevin Scorz
Noah Ryan-Stout
Antonio Monteverde-Talarico
John Hernandez
Pele Henderson
Chris Henderson
Alex Coffin
Gabe Woods
Davis Krieghoff
Keith Doran
Andrew Vietri
Micah Grossman
David Hambarzumyan
Lynda Miller
Obad Navas
Alex Vahle
Matt Porter
Alexander Weldon
Christopher Morgan
Lauren Portner
Justin Bonaccaro

Tom Park
Ronald Tolle
Dylan Santizo
Jonathan Castro
Patrick McDonnell
Eric Kiraly
Daniel Kurtz
Travis van Essen
Angela Berry
Bobby Jones
Justin Stanton
Brian Carl
Irma Ward
Michael Speiler

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Merja Reed
Rick Shawalker
Daisy Amescua
Lori Durrant
Chris Jones
Pedro Villa
Eric Lane
Todd Ingram
Casey Coleman
Kristian Guyte
Nicholas Chavez
Scott Trono
Jeremy Pryer
Nick Pylvanainen
Lincoln West
Morgan Sears
Kellen Yurick
Ryan Heller
Artapong Intapatana
Brent Kiddoo
Matt Price
Sam Vicchirilli
Joe Perlas
Donald Ohlson

Steve Capri
Matt Priddy
Orry Klainman
James Adkins
Clint Baptiste
Darryl Austin
Clay Cashel
Casey Kealoha
Clint Baptiste
Anthony Florez
Kevin Strohmaier
Evan Jackson
Erin O'Malley
Rob Newman
Adamah Taylor
Ivan Preciado
Derek Bridges
Charles Ledesma
Ophir Klainman
Steven Bogolub
Colin Campbell
Anna Kholyavenko
Frank Meadows
Maurice Wilson

PUBLICADO POR 2K GAMES

**2K GAMES ES UNA DIVISIÓN DE
2K, UNA MARCA DE TAKE-TWO
INTERACTIVE SOFTWARE**

2K PUBLISHING

PRESIDENTE
Christoph Hartmann

JEFE DE OPERACIONES
David Ismaier

**VICEPRESIDENTE SÉNIOR DE
DESARROLLO DEL PRODUCTO**
Greg Gobbi

**DIRECTOR DE
DESARROLLO DEL PRODUCTO**
Greg Gobbi

**DIRECTOR DE LENGUAJE
DE PROGRAMACIÓN**
Kate Kellogg

DIRECTOR DE TECNOLOGÍA
Jacob Hawley

**ARQUITECTO DE
SISTEMAS EN LÍNEA**
Louis Ewens

INGENIERO EN LÍNEA
Adam Lupinacci

PRODUCTORES SÉNIOR
Lulu LaMer
Denby Grace

PRODUCTOR ASOCIADO
Chris Thomas

AYUDANTES DE PRODUCCIÓN
Andrew Dutra
Dave Blank
Anton Maslennikov
Tom Drake
Scott James
Brandon Jenkins
Jordan Limor

**ASISTENCIA
ADICIONAL PARA PRODUCCIÓN**
Josh Morton
Luke Wasserman
Greg Kasavin
Anthony DeLuca
Sean Scott

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN CREATIVA

Jack Scalici

COORDINADOR SÉNIOR DE PRODUCCIÓN CREATIVA

Chad Rocco

COORDINADOR DE PRODUCCIÓN CREATIVA

Josh Orellana

AYUDANTE DE PRODUCCIÓN CREATIVA

Dave Blank
Kaitlin Bleier

GUIÓN ADICIONAL

Jack Scalici
Chad Rocco
Richard Pearsey
Shawn Frison

EDITOR DEL ARGUMENTO

Chad Rocco

SUPERVISOR PARA CAPTURA DE MOVIMIENTO

David Washburn

COORDINADOR PARA CAPTURA DE MOVIMIENTO

Steve Park

JEFE DE GRAFISMO PARA CAPTURA DE MOVIMIENTO

Anthony Tominia

ESPECIALISTAS PARA CAPTURA DE MOVIMIENTO

Jose Gutierrez
Gil Espanto

AYUDANTE PARA CAPTURA DE MOVIMIENTO

Nick Bishop

VICEPRESIDENTE, DIRECCIÓN

Chad Rocco
Walt Williams
Jack Scalici

VICEPRESIDENTE SÉNIOR DE MARKETING

Sarah Anderson

VICEPRESIDENTE DE MARKETING

Matt Gorman

VICEPRESIDENTE INTERNACIONAL DE MARKETING

Matthias Wehner

DIRECTOR DE MARKETING

Tom Bass

COORDINADOR DEL PROYECTO

Philip McDaniel

DIRECTOR DE RELACIONES PÚBLICAS, NORTEAMÉRICA

Ryan Jones

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN DE MARKETING

Jackie Truong

DIRECTOR DE GRÁFICOS, MARKETING

Lesley Zinn

DIRECTOR WEB

Gabe Abarcar

COORDINADOR SÉNIOR DE MARKETING INTERNACIONAL

Elizabeth Tobey

COORDINADORES DE LA COMUNIDAD

Greg Laabs
David Eggers

DISEÑADOR WEB

Keith Echevarria

DISEÑADOR DE GRÁFICOS JÚNIOR

Christopher Maas

AYUDANTE DE PRODUCCIÓN DE MARKETING

Ham Nguyen

COORDINADOR DE PRODUCCIÓN DE VÍDEO

J. Mateo Baker

EDITOR DE VÍDEO

Kenny Crosbie

EDITOR DE VÍDEO JÚNIOR

Michael Howard

ESPECIALISTA DE CAPTURAS

Doug Tyler

COORDINADOR DE TRÁFICO DE MARKETING

Renee Ward

VICEPRESIDENTE DE DESARROLLO DEL PRODUCTO

Kris Severson

VICEPRESIDENTE, ASESORÍA JURÍDICA

Peter Welch

DIRECTOR DE OPERACIONES

Dorian Rehfield

ESPECIALISTA DE LICENCIAS Y OPERACIONES

Xenia Mul

DIRECTOR DE LICENCIAS, DE ASOCIACIONES ESTRATÉGICAS Y MEDIOS DEL JUEGO

Shelby Cox

COORDINADOR DE MARKETING, RELACIONES CON ASOCIADOS

Dawn Burnell

2K INTERNATIONAL

COORDINADOR GENERAL

Neil Ralley

COORDINADOR DE MARKETING INTERNACIONAL

Sian Evans

DIRECTOR SÉNIOR, RELACIONES PÚBLICAS INTERNACIONALES

Markus Wilding

COORDINADOR ADJUNTO DE RELACIONES PÚBLICAS INTERNACIONALES

Sam Woodward

COORDINADOR DE PROYECTO INTERNACIONAL

David Halse

COORDINADOR DE MARKETING DIGITAL INTERNACIONAL

Martin Moore

DESARROLLO DEL PRODUCTO DE 2K INTERNATIONAL

PRODUCTOR INTERNACIONAL

Jean-Sebastien Ferey

COORDINADOR DE LOCALIZACIÓN

Nathalie Mathews

COORDINADOR ADJUNTO DE LOCALIZACIÓN

Arsenio Formoso

EQUIPOS EXTERNOS DE LOCALIZACIÓN

Around the Word
Synthesis International Srl
Synthesis Iberia
Coda Entertainment
PTW
Herramientas de localización y apoyo proporcionados por XLOC Inc.

CONTROL DE CALIDAD DE 2K INTERNATIONAL

SUPERVISOR DEL CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN

Jose Minana

INGENIERO DE MASTERIZACIÓN

Wayne Boyce

TÉCNICO DE MASTERIZACIÓN

Alan Vincent

JEFES DEL PROYECTO DE CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN

Luigi Di Domenico

JEFES DE CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN

Karim Cherif
Oscar Pereira

TÉCNICOS SÉNIOR DEL CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN

Elmar Schubert
Fabrizio Mariani
Florian Genthon
Jose Olivares
Stefan Rossi

TÉCNICOS DE CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN

Enrico Sette
Andrea de Luna
Cristina La Mura
Christopher Funke
Pablo Menéndez
Chau Doan
Sergio Accettura
Carine Freund
Javier Vidal
Harald Raschen

EQUIPO DE 2K INTERNATIONAL

Agnès Rosique
Ben Lawrence
Ben Seccombe
Dan Cooke
Diana Freitag
Dominique Connolly
Erica Denning
Jan Sturm
Jean-Paul Hardy
Lieke Mandemakers
Luis De La Camara Burditt
Matt Roche
Olivier Troit
Richie Churchill
Ross Purdy
Sandra Melero
Simon Turner
Solenne Antien
Stefan Eder

OPERACIONES DE TAKE-TWO INTERNATIONAL

Anthony Dodd
Martin Alway
Nisha Verma
Robert Willis
Denisa Polcerova

FOX STUDIOS

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

POP SOUND

EDITORES INDEPENDIENTES DE DIÁLOGOS

Garrett Montgomery
Dan Francis
Anthony Sorise

MEZCLADORES DE REGRABACIÓN

Nick Bozzone
Robert Weiss
Michael Miller
Tim Hooenakker

EDITORES DE DIÁLOGOS

Brett Rothfeld
Kyle Krajewski
Courtney Bishop
Sunny Warkentin
Kevin McAlpine

PRODUCTORES

Susie Boyajan
Erin Reilly
Laura Harley

AYUDANTES

Jehan Valiente
Tina Evanow
Roxy Munoz
Rosario Estrella

ACTORES - REPARTO

CAPITÁN MARTIN WALKER

Nolan North

TENIENTE ALPHANSO ADAMS

Christopher Reid

SARGENTO JOHN LUGO

Omid Abtahi

TENIENTE CORONAL JOHN KONRAD

Bruce Boxleitner

EL LOCUTOR

Jake Busey

AGENTE RIGGS

Patrick Quinn

AGENTE GOULD

Chris Cox

AGENTE DANIELS

Rick Pasqualone

TENIENTE JOHN MCPHERSON

Steven Walters

INTERROGADOR

Richard Epcar

COMANDO

Michael Yurchak

MARINES

Brian Bloom
Liam O'Brien
Daniel Hugh Kelly

OFICIALES

Daniel Hugh Kelly
John Cygan

SOLDADOS

John Curry
Paul Eiding
Townsend Coleman

SOLDADOS DE ÉLITE

David Hoffman
Rick D. Wasserman

REFUGIADOS

Aycil Yeltan
Elizabeth Sung
Moneer Yaqubi
Navid Negahaban
Shaunt Benjamin
Sunil Malhorta
Yerman Gur

VOCES ADICIONALES

Doug Rye
Freddy Lehne
Wally Kurth

ESPECIALISTAS EN CAPTURA DE MOVIMIENTO

Lucas Okuma
Ray Carbonel

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Jordan Katz
David Cox
Equipo de ventas de Take-Two
Equipo de ventas digitales de Take-Two
Equipo de canales de
comercialización de Take-Two

Siobhan Boes
Hank Diamond
Alan Lewis
Daniel Einzig
Christopher Fiumano
Pedram Rahbari
Jenn Kolbe
Equipo informático de 2K
Seth Krauss
Greg Gibson
Equipo jurídico de Take-Two
Jonathan Washburn
David Boutry
Ryan Dixon
Michael Lightner
Gail Hamrick
Sharon Hunter
Michele Shadid
Trailer Park Videogames
Access PR
KD&E
Big Solutions
Gwendoline Oliviero
Benjamin X Chang
Chris Solis
Seamas Gallagher
Jennie Sue
Iain Willman
Mark Ward
Sasha de Guzman
Merja Reed
Rick Shawalker
Daisy Amescua
Lori Durrant
Chris Jones
Pedro Villa
Eric Lane
Todd Ingram
Casey Coleman
Kristian Guyte

Nicholas Chavez
Scott Trono
Jeremy Pryer
Nick Pylvanainen
Lincoln West
Morgan Sears
Kellen Yurick
Ryan Heller
Artapong Intapatana
Brent Kiddoo
Matt Price
Sam Vicchilli
Joe Perlas
Donald Ohlson
Steve Capri
Matt Priddy
Orry Klainman
James Adkins
Clint Baptiste
Darryl Austin
Clay Cashel
Casey Kealoha
Clint Baptiste
Anthony Florez
Kevin Strohmaier
Evan Jackson
Erin O'Malley
Rob Newman
Adamah Taylor
Ivan Preciado
Derek Bridges
Charles Ledesma
Ophir Klainman
Steven Bogolub
Colin Campbell
Anna Kholyavenko
Frank Meadows
Maurice Wilson

DARKSIDE GAME STUDIOS

DIRECTOR DE GRÁFICOS

Marcel Marcado

JEFE DE MODELADO

Adam Glueckert

JEFE DE TEXTURAS

Karen Sanok

GRAFISTA SÉNIOR

Henrique Napolini
Udell Infante

GRÁFICOS 3D

David Phillips
Josh Dampman
Ken LeSaint
Marisa Ainsworth
Nelson Izquierdo
Sean Couture
Steve Buchholz
Tyler Bronis

DISEÑADOR DE ILUMINACIÓN

Craig Schiller

JEFE DE ANIMACIÓN

Devon Browne

ANIMADOR

Luis Batista

JEFE DE DISEÑO DE NIVELES

Jonathon Cooper

DIRECTOR EJECUTIVO

Richard Daniels

DIRECTOR CREATIVO

Nicholas Schreiber

PRODUCTOR EJECUTIVO

Hugh Falk

PRODUCTOR

Bryan Jury

PRODUCTOR ASOCIADO

Jorge Vereia

JEFE DE PROGRAMACIÓN

Alejandro Garcia-Tunon

PROGRAMACIÓN

Darrell Christmas

Jeff Hiebert

Jeffrey Crenshaw

Joe Cortese

Les Bird

Nathan Karpinski

JEFE DE CONTROL DE CALIDAD

Ryan Kane

PRUEBAS DE CONTROL DE CALIDAD

Brandy Rumiez

Brian Gluckman

Daniel Burgos

Evan Salas

Julian Davis

GRÁFICOS 3D

Andrew Gilmour

Bruno Melo

Gabriel Tse

Geoff Mellon

Jaco Herbst

Sean Marino

Tadao Masuyama

ILUSTRADORES

Aaron Anderson

James Mosingo

Michael "Rusty" Drake

Patrick McEvoy

Todd Keller

ANIMADOR

Cory Collins

John Logsdon

Josh Burton

Neal Sukkert

DISEÑO DE EFECTOS

David Gasinski

DISEÑO DE INTERFAZ

Rebecca Wallace

DISEÑO DE NIVELES

Jason Fleischman

OPTIMIZACIÓN

Boris Batkin

PROGRAMACIÓN

Alex Miller

James Thompson

SONIDO - DSONIC

Kemal Amarasingham

Simon Amarasingham

Michael Carter

Brian Dutton

Matteo Stronati

Kian Yoa

Brett Apitz

Robert Cooper

Bryce Kanzer

Joanna Iwanowicz

Matthew Hines

ACTORES

SANITARIO MALDITO

Brian Bloom

PENETRADOR EXILIADO

Chad Rocco

ARTILLERO EXILIADO

Chris Cox

FRANCOTIRADOR MALDITO

David Hoffman

LOCUTOR

Jake Busey

OFICIAL MALDITO

John Cygan

OFICIAL EXILIADO

Liam O'Brien

FRANCOTIRADOR EXILIADO

Micheal Yurchak

ARTILLERO MALDITO

Rick Pasqualone

CARROÑERO MALDITO

Rick Wasserman

SANITARIO EXILIADO

Steve Walters

GRÁFICOS ADICIONALES

Adia

Art Duck

Nikitova

BLIND SQUIRREL GAMES INC.

DIRECTOR EJECUTIVO/ PRODUCTOR EJECUTIVO

Brad Hendricks

DIRECTOR TÉCNICO/ PROGRAMADOR

Iain Davies

JEFE DE PROGRAMACIÓN

Adam Lupinacci

Matthew Fawcett

PROGRAMACIÓN

Matt Campbell

Daniel Selnick

Forrest Baker

PROGRAMADOR PRINCIPAL

Dan Goodman

GARANTÍA LIMITADA DE SOFTWARE, CONTRATO DE LICENCIA Y RECOPILACIÓN DE DATOS

Este documento puede ser actualizado en diversas ocasiones y la versión actual de dicho documento se encontrará en www.taketwogames.com. Si usted sigue usando el Software 30 días después de que se haya revisado y actualizado el documento, se entenderá que usted acepta cualquier modificación de este.

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

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

PROPIEDAD. El Otorgante de la licencia se reserva todos los derechos, la titularidad y el interés jurídico sobre el Software, entre ellos, el título meramente enumerativo, todos los derechos de autor, marcas comerciales, secretos comerciales, nombres comerciales, derechos de propiedad, patentes, títulos, códigos informáticos, derechos audiovisuales, nombres, personajes, nombres de programas, escenarios, diálogos, escenarios, material gráfico, efectos de sonido, obras musicales y derechos morales. El Software está protegido por la legislación sobre derechos de autor 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, sin el consentimiento expreso, previo o por escrito del Otorgante de la licencia. Toda persona que copie, reproduzca o distribuya la totalidad o una parte del Software sin el consentimiento expreso, previo o por escrito del Otorgante de la licencia, será sancionada con las 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 hasta 100.000 dólares estadounidenses por cada infracción. El Software contiene determinados materiales sujetos a licencia y los otorgantes de las licencias del Otorgante de la licencia no podrán ejercer sus derechos en el caso de que se incumpla el presente Contrato.

USUARIOS DE LA LICENCIA

Usted se obliga a no: A. Explotar el Software con fines comerciales; B. Distribuir, arrendar, otorgar licencias, vender, alquilar o enajenar de otro modo el presente Software, o cualquier copia de él, sin el consentimiento expreso, previo o por escrito del Otorgante de la licencia; C. Hacer copias del Software o de parte de éste; D. Hacer copias del Software y comercializarlo en un mercado de descargas de múltiples usuarios; E. Usar o instalar el Software (o permitir que terceros lo usen o instalen) en una red, para su uso en línea, o en más de un ordenador o unidad de juego; F. Usar el Software de una manera que ponga en contra forma expresa en el Software o en el presente Contrato; G. Copiar el Software en un disco duro u otra unidad de almacenamiento para no usarlo, o que ejecute el Software en un disco duro ROM o ROM-BIOS; H. Esta prohibición no se aplicará a las copias totales o parciales que el Software realice durante la instalación o para su ejecución de una manera más eficaz; I. Usar o copiar el Software en un servidor de datos informáticos o en un sistema de almacenamiento, o en un sistema de la salud de que el Otorgante de la licencia podrá ofrecerle un contrato de licencia independiente para el establecimiento que permita usar el Software para fines comerciales; H. Aplicar técnicas

de ingeniería inversa, descompilar, desensamblar o modificar de otro modo el Software, de forma total o parcial; I. Desmontar o modificar cualquier aviso o etiqueta de propiedad que contenga el Software; y J. Transportar, exportar o reexportar (directa o indirectamente) el Software, o cualquier parte o registro de datos, o cualquier otro elemento vinculado de EE. UU. Le prohíba importar el Software o infringir dichas leyes o reglamentos, que podrán ser modificados ocasionalmente.

ACCESO A FUNCIONES ESPECIALES Y/O SERVICIOS, INCLUIDAS LAS COPIAS DE SOFTWARE. El Otorgante de la licencia se reserva el derecho de otorgar, el registro del Software, el uso de servicios de terceros y/o de otorgantes de licencias (incluida la aceptación de términos y políticas de privacidad) pueden aceptar o rechazar o obligar con arreglo a lo que el Software o a determinados contenidos desbloqueables, descargables o especiales, servicios y/o funciones (referidos en su conjunto como "Funciones especiales"). El acceso a las Funciones especiales está limitado a una única cuenta de usuario por número de serie, y no están permitidos el registro, la transferencia o la venta de este acceso de nuevo por otro usuario salvo que se especifique lo contrario. Lo dispuesto en este párrafo prevalece sobre cualquier otro término dispuesto en este contrato.

TRANSFERENCIA DE COPIAS GRABADAS ANTERIORMENTE. Se permite la transmisión de una copia física de todo el Software grabado anteriormente y la documentación adjunta, de forma permanente siempre y cuando no se conserve ninguna copia (tempoco de archivo o de seguridad) ni ninguna parte o componente del Software o la documentación adjunta, y no se desee que se compartan sus datos de lo estipulado en el presente contrato. Las Funciones especiales, incluido el contenido que no está disponible sin un número de serie único, no se transfieren a otra persona en la transferencia de la copia física de la licencia o se borra la copia de instalación original del Software o si la copia grabada anteriormente no está disponible para el usuario. El contenido exclusivo destinado a ser copiado en un formato de tipo de CD DE LA LICENCIA, NO PODRÁ TRANSFERIR NINGUNA COPIA DEL SOFTWARE, PREVIA A SU LANZAMIENTO.

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

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

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

usted no mantiene estas cuentas, ciertas características del Software podrán no funcionar correctamente, o bien no funcionar correctamente, parcial o completamente.

II. 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, incluyendo (donde sea aplicable) la transferencia de datos al licenciador y a sus compañías afiliadas de un país fuera de la Unión Europea y de la Área Económica Europea. En el caso de conectarse a Internet mientras usa el Software, la información que se ordena a las plataformas de juego, o cualquier otro método, el Otorgante de la licencia puede recibir datos de los fabricantes del equipo o de los anfitriones de las plataformas de juego y puede recopilar automáticamente información sobre el uso de su ordenador o unidad de juego. Esta información puede incluir, a título meramente enumerativo y no taxativo, las identificaciones de usuario (como los nombres y nombres de usuario), puntuaciones del juego, los logros del juego, rendimiento en el juego, lugares visitados, listas de compañeros, direcciones MAC de juego, direcciones de protocolo de Internet y el uso realizado de dos tipos de juegos. Toda la información que recopile el Otorgante de la licencia tendrá carácter anónimo y no revelará su identidad ni podrá ser considerada datos personales, no obstante, usted reconoce que la información (o su nombre real) en su identificación de usuario, se transmitirá automáticamente al Otorgante de la licencia y se tratará como se describe a continuación.

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

III. GARANTÍA

GARANTÍA LIMITADA. El Otorgante de la licencia le garantiza (si usted es el comprador) que el Software, tal como se le suministra, en su 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 en 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 funcione de forma continua, 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 existan en el Software sean corregidos. El Otorgante de la licencia o el Otorgante de la licencia o representantes darán 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, usted reconoce que todas las anteriores exclusiones no se aplican 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 le dará lugar 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 no es fácilmente disponible, el Otorgante de la licencia se reserva el derecho de sustituirlo por uno del mismo valor o de un valor superior. Esta garantía se limita al soporte de almacenamiento original que contiene el Software tal 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, negligente o negligente. Cualquier garantía tácita de carácter legal queda limitada expresamente al periodo de 90 días estipulado más arriba.

Con las excepciones arriba pactadas, la presente garantía sustituye a cualquier otra garantía oral o escrita, que incluya o no, que el Otorgante de la licencia o sus representantes no aceptan, y no se aplican a cualquier garantía de comerciabilidad, adecuación a fines concretos o de incumplimiento y el Otorgante de la licencia no quedará obligado por ninguna otra manipulación o modificación alguna. En el caso de devolver el Software a su fabricante o al Otorgante de la licencia, 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 postal, la fecha de recepción del recibo de venta, el número de serie, una breve nota que describa el defecto o el sistema en que ha usado el Software.

BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA SERÁ RESPONSABLE EL OTORGANTE DE LA LICENCIA DE LOS DAÑOS, PERDIDAS O GASTOS QUE PUEDAN DERIVARSE DE LOS DAÑOS, EL USO O EL MAL FUNCIONAMIENTO DEL SOFTWARE. ESTO INCLUYE CUALQUIER DAÑO A LA PROPIEDAD, PÉRDIDA DE

FONDO DE COMERCIO, FALLO O AVERÍA INFORMÁTICA Y, EN LA MEDIDA EN LA QUE LA LEY LO PERMITA, LOS DAÑOS PERSONALES, DAÑOS A LA PROPIEDAD, PÉRDIDAS DE BENEFICIOS, O DAÑOS PUNITIVOS QUE PUEDAN SURGIR CON EL PRESENTE CONTRATO O CON EL SOFTWARE EN RELACIÓN CON UNA POSIBLE NEGLIGENCIA, DAÑOS CONTRACTUALES O RESPONSABILIDADES EXTRAJUDICIALES, ANQUE EL OTORGANTE DE LA LICENCIA PUEDE PRODUCIRSE DICHO. LA RESPONSABILIDAD DEL LICENCIANTE NO PODRÁ SUPERAR EL PRECIO REAL PAGADO POR EL USO DEL SOFTWARE.

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

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

DERECHOS RESTRINGIDOS PARA EL GOBIERNO DE EE. UU. El Software y la documentación se han elaborado en su totalidad con capital privado y se encuentran restringidos de acuerdo con la Ley de Exportación de Información Restringida ("E.O. 12958"). El uso, duplicación o divulgación por parte del gobierno de EE. UU. o de un subcontratista de la administración de EE. UU. de este Software o de la documentación es estrictamente prohibido. (c) (1)(i) de los artículos de derechos sobre datos técnicos y software informático (Rights in Technical Data and Computer Software) de DFARS (48 CFR 27.102-1) y (c) (1)(ii) de los artículos de derechos sobre datos técnicos y software informático (Rights in Technical Data and Computer Software) de DFARS (48 CFR 27.102-2) no se aplican. El Software y la documentación de los derechos restringidos de software informático (Commercial Computer Software Restricted Rights) de FAR 52.227-19, según corresponda. El Contratista debe abstenerse de transferir 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 irremparable, por tanto, reconoce el derecho de éste - sin necesidad de documento que pruebe la obligación, garantía ni documento acreditativo de los daños - a exigir los remedios de equidad que correspondan en relación con lo estipulado, así como a obtener cualquier otro remedio que tenga a su disposición.

INDENIZACIÓN. Usted se obliga a indemnizar, defender y mantener al Otorgante de la licencia y a sus representantes, asesores, abogados, contadores, ejecutivos, directores, empleados y representantes libres de responsabilidad ante cualquier daño, pérdida y gasto derivado directamente o indirectamente de sus actos u omisiones de actuar de mala fe o el uso del Software en virtud de las cláusulas del presente contrato.

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

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. El presente Contrato se interpreta y se rige, salvo que la legislación federal disponga lo contrario. Al menos que el Otorgante de la licencia lo rechace expresamente por escrito, la ley federal de los Estados Unidos y la legislación federal de los Estados Unidos serán los tribunales estatales y federales localizados en el lugar de negocios empresariales del Otorgante de la licencia (el "Estado de Nueva York, Nueva York") y el foro en el que cualquier motivo deberá reformularse sólo en la medida en la que sea necesario para que resulte válido y eficaz; el resto de estipulaciones del Contrato no se verá afectado.

PARA OBTENER MÁS INFORMACIÓN SOBRE LA LICENCIA, PUEDE PONESE EN CONTACTO CON EL OTORGANTE DE LA LICENCIA, TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012 (EE. UU.).

SOPORTE TÉCNICO

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

Teléfono: 914 146 607 (Las llamadas se cobran con tarifa nacional)

De lunes a viernes, de 13.00 a 21.00 horas (hora central europea)

Página web: <http://support.2k.com>

Únicamente se resolverán dudas de carácter técnico o de instalación. En ningún caso, se facilitarán trucos o guías del juego.

Por favor, cuando vayas a ponerte en contacto con la línea de Atención al Cliente, procura tener preparada toda la información referente al producto: título del juego, manual y consola, de esta forma agilizaremos la solución a tu problema.

For Help & Support please visit: **eu.playstation.com** or refer to the telephone list below.

Australia	1300 365 911 Calls charged at local rate	Italia	199 116 266 Lun/Ven 8:00 – 18:30 e Sab 8:00 – 13:00: 11,88 centesimi di euro + IVA al minuto Festivi: 4,75 centesimi di euro + IVA al minuto Telefoni cellulari secondo il piano tariffario prescelto
Österreich	0820 44 45 40 0,116 Euro/Minute	Malta	23 436300 Local rate
Belgique/België/Belgien	011 516 406 Tarif appel local/Lokale kosten	Nederland	0495 574 817 Interlokale kosten
Česká republika Po – Pa 9:00 – 17:00 Sony Czech. Tarifováno dle platných telefonních sazeb. Pro další informace a případnou další pomoc kontaktujte prosím www.playstation.sony.cz nebo volejte telefonní číslo +420 222 864 111	222 864 111	New Zealand	09 415 2447 National Rate 0900 97669 Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost \$1.50 (+ GST) per minute
Danmark support@dk.playstation.com Man–fredag 18–21; Lør–søndag 18–21	70 12 70 13	Norge 055 NOK i startavgift og deretter 0.39 NOK pr. Minutt support@no.playstation.com Man–fredag 15–21; Lør–søndag 12–15	81 55 09 70
Suomi 0.79 Euro/min + pvm fi-hotline@nordiskfilm.com maanantai – perjantai 15–21	0600 411 911	Portugal Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico	707 23 23 10
France prix d'un appel local – ouvert du lundi au samedi	0820 31 32 33	España Tarifa nacional	902 102 102
Deutschland	01805 766 977 0,12 Euro/minute	Россия	+7 (499) 238 36 32
Ελλάδα	00 32 106 782 000 Εθνική Χάρση	Sverige support@se.playstation.com Mån–Fre 15–21, Lör–søndag 12–15	08 587 822 25
Ireland All calls charged at national rate	0818 365065	Suisse/Schweiz/Svizzera Tarif appel national/Nationaler Tarif/Tariffa Nazionale	0848 84 00 85
		UK Calls may be recorded for training purposes	0844 736 0595

If your local telephone number is not shown, please visit **eu.playstation.com** for contact details.



Si aparece alguno de estos símbolos en cualquiera de nuestros productos eléctricos, en la batería o en su embalaje, indica que en Europa el producto eléctrico o la batería no deben desecharse del mismo modo que los residuos domésticos. Para garantizar un tratamiento correcto a la hora de deshacerse del producto y la batería, deséchelos de acuerdo con las leyes locales aplicables o los requisitos de eliminación de baterías, y equipos eléctricos y electrónicos. De este modo, ayudará a conservar los recursos naturales y a mejorar los estándares de protección medioambiental en el tratamiento y eliminación de residuos eléctricos.



Este símbolo puede utilizarse en pilas junto con otros símbolos químicos adicionales. Los símbolos químicos del mercurio (Hg) o del plomo (Pb) aparecerán si la pila contiene más del 0,0005% de mercurio o más del 0,004% de plomo.

© 2006 - 2012 Take-Two Interactive Software, Inc. Take-Two Interactive Software, 2K Games, Spec Ops y Spec Ops: The Line y sus respectivos logotipos son marcas comerciales y/o registradas de Take-Two Interactive Software, Inc. Yager y el logotipo de Yager son marcas comerciales de Yager Development GmbH. Darkside y el logotipo de Darkside son marcas comerciales de Darkside Game Studios, Inc. Unreal® es una marca registrada de Epic Games, Inc. Unreal® Engine, Copyright 1998-2012, Epic Games, Inc. Este producto de software incluye el software Autodesk® Kynapse®, © 2012 Autodesk, Inc. Todos los derechos reservados. Autodesk Kynapse es una marca registrada de Autodesk, Inc. y/o de sus subsidiarias y/o afiliados en EE. UU. y/o en otros países. Usa Bink Video Technology. Copyright © 1997-2012 de RAD Game Tools, Inc. Usa el sistema de sonido FMOD Ex. Copyright © 2012 de Firelight Technologies. Todas las demás marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños. Todos los derechos reservados.

Este videojuego es una obra de ficción y representa acontecimientos, personas, lugares y entidades inventados. La inclusión de cualquier marca, arma, lugar, vehículo, persona o cosa no implica el patrocinio, afiliación o respaldo de este juego. Los creadores y editores de este juego no apoyan, aprueban ni fomentan los comportamientos representados en este producto.