



XBOX 360

XCOM

ENEMY UNKNOWN



FIRAXIS
GAMES



⚠ ADVERTENCIA: antes de jugar al juego, lee los manuales de la consola Xbox 360®, del Sensor Xbox 360 Kinect® y de los accesorios para obtener información importante en materia de seguridad y 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.

XCOM ENEMY UNKNOWN

MANDO
XBOX 360

CONTROLES
COMPLETOS



GEOVISTA		CAMPO DE BATALLA
Exploración del menú		Mover cursor
Desplazar cámara		Cámara libre
Exploración del menú		Girar cámara
Exploración del menú		Cambiar elevación
Confirmar selección/Acción		Confirmar selección/Acción
Cancelar/Atrás		Cancelar/Atrás
Control de misión		Guardia
Transferir cazas (hangar)		Cambiar arma
Recorrer menú izquierda/derecha		Recorrer unidades/objetivos izquierda/derecha
Expandir lista de eventos		Apuntar a unidad/Interfaz de acción
Zoom de cámara		Alejar zoom
Pausa		Pausa
Sin uso		Terminar turno

VISTA DEL CAMPO DE BATALLA

SALUD

La salud de cada soldado se representa mediante los indicadores presentes en la bandera de unidad. Los botiquines te permiten restablecer la salud de un soldado o estabilizar a los que tienen heridas críticas en el campo de batalla. El departamento de ingeniería se encarga de fabricarlos, y se equipan en la pantalla de equipamiento de soldados. Ten en cuenta que los soldados caídos en combate no pueden revivir y serán eliminados de forma permanente de tu pelotón.

MOVIMIENTO

Cada soldado posee un alcance limitado de movimiento, representado por los “puntos” del HUD. Cuando elijas a un soldado, aparecerá un esquema que indica la distancia máxima que esa unidad puede recorrer en un solo movimiento (por defecto, dos movimientos por turno). Una zona adicional indica el alcance de movimiento disponible al “correr”, acción que consume todos los puntos de movimientos disponibles de una vez.

COBERTURA

Los nodos de cobertura juegan un papel crucial en la eficacia y longevidad de las tropas que has desplegado en el campo de batalla. Entre los objetos que proporcionan cobertura destacan los bancos, los cubos de basura y otros elementos del paisaje, desde edificios hasta vehículos. El nivel de protección ofrecido por el objeto en cuestión se indica mediante un icono de un escudo completo (cobertura alta) o por la mitad (cobertura baja). Siempre es mejor una cobertura baja que ninguna, pero la cobertura alta ofrece la mejor posición defensiva a tus tropas. También has de recordar que un escudo amarillo indica que la unidad está siendo flanqueada por el enemigo.

ACCIONES

Además de su ataque estándar, cada clase de soldado posee un número de habilidades únicas que puede usar en combate para apoyar a todo el pelotón. A medida que tus hombres asciendan de rango, podrán acceder a habilidades especializadas adicionales. Las variaciones del equipamiento de cada soldado pueden ser también muy ventajosas y permitir la realización de maniobras de combate adicionales. Ten en cuenta que realizar una acción pondrá fin a tu turno, aunque sigas disponiendo de movimientos (salvo para la habilidad especial “Correr y disparar”, que te permitirá moverte y disparar en el mismo turno).

GEOVISTA

GESTIÓN DE INSTALACIONES

La vista del cuartel general de XCOM ofrece una visión general de la base y sus instalaciones actuales. A medida que el proyecto crezca y dispongas de nueva tecnología, tendrás que construir nuevas instalaciones para lograr ciertos objetivos y mejorar la disposición general de tus tropas. Cuando el espacio para nuevas instalaciones sea limitado, quizá tengas que excavar por debajo de la base. También es necesario recordar que ciertas instalaciones reciben una bonificación por adyacencia cuando se ubican junto a otra instalación del mismo tipo.

CONTROL DE MISIÓN

El hologlobo de control de misión muestra una representación completa de la Tierra y te permite buscar contactos alienígenas entrantes mediante la red de satélites de XCOM. Cuando se detecte un contacto, la misión correspondiente se iniciará desde control de misión. Si todos tus departamentos ya han recibido misiones, la búsqueda de nuevos contactos en control de misión permite que pase el tiempo para que se completen los proyectos.

SALA DE SITUACIÓN

La sala de situación permite supervisar constantemente las naciones pertenecientes al Consejo. Cada nación posee un indicador de pánico que muestra el estado actual de la misma. Si los niveles de pánico de una nación del Consejo alcanzan niveles críticos, esta se retirará del Consejo junto con su financiación y su apoyo material. El “medidor fatídico” que destaca en la pantalla principal registra tu situación general con el Consejo. Si demasiados países se retiran del Consejo, el proyecto XCOM llegará a su fin. Con el fin de controlar los niveles de pánico de las naciones, puedes lanzar satélites desde la sala de situación, lo que proporcionará una mayor cobertura y además aumentará tu financiación actual.

LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN

La Dra. Vahlen y el equipo de investigación se encargan de todos los proyectos de investigación de XCOM desde el laboratorio. Recibirás una notificación en pantalla cuando haya un nuevo proyecto de investigación disponible. Además, el laboratorio contiene una lista completa de las opciones actuales de investigación. Ten en cuenta que solo podrás realizar un proyecto de investigación a la vez, y el mismo se interrumpirá si cambias a otro proyecto. Mientras estás en el laboratorio, también puedes acceder al archivo de investigación, que contiene todos los informes de investigaciones anteriores.

INGENIERÍA

El Dr. Shen y su equipo de ingenieros se ocupan de la fabricación de los objetos y del equipo ideado por el equipo de investigación. En ingeniería podrás comprar nuevos objetos y armas que serán fabricados de inmediato. También puedes pedir nuevos vehículos, los cuales tardan más tiempo en ser fabricados. Ingeniería es también responsable de la construcción de nuevas instalaciones en el cuartel general de XCOM, incluyendo infraestructuras cruciales como generadores de energía e instalaciones de transmisión de satélite. Ten en cuenta que la construcción de instalaciones no es instantánea, y en muchos casos requiere varios días.

CUARTEL

En el cuartel puedes ver tu lista actual de soldados, así como reclutar nuevos hombres para reforzar tus pelotones. También existe una serie de opciones de personalización que te permiten ajustar la apariencia, la voz y el tono de tus unidades. Desde el cuartel también puedes acceder a la academia de oficiales. Esta academia ofrece una serie de mejoras que se desbloquean en función del rango más alto logrado por cualquiera de tus soldados. El cuartel también te permite ver un homenaje en honor a los miembros de XCOM caídos en combate.

HANGAR

En el hangar podrás ocuparte de la flota actual de cazas de XCOM, cruciales a la hora de enfrentarte a las naves enemigas detectadas en control de misión. Los cazas pueden estacionarse en hangares de cada continente y serán necesarios para proteger las zonas donde se hayan establecido nuevas coberturas de satélite. En el hangar podrás pedir cazas adicionales y modificar el armamento equipado que utiliza cada una de estas naves.

MULTIJUGADOR

XCOM ofrece a los jugadores la posibilidad de enfrentarse en combates de pelotones contra otros adversarios en Xbox LIVE. También puedes usar una partida de System Link para participar en partidas multijugador locales.

- **PARTIDA IGUALADA:** Las partidas igualadas contribuyen a tu posición en los Marcadores de XCOM, disponibles a través del menú Multijugador.
- **PARTIDA RÁPIDA:** Al elegir una partida rápida, se realizará una búsqueda automática de la siguiente partida pública no igualada, sin restricción del límite de tiempo o las opciones.
- **PARTIDA PERSONALIZADA:** Alberga una partida personalizada con las reglas y opciones que elijas. También puedes unirte a una partida personalizada alojada por otros jugadores.

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

Este documento será actualizado en diversas ocasiones y la versión actual de dicho documento puede encontrarse en www.takettwo games.com/eula. Si usted sigue usando el Software 30 días después de que se haya revisado y actualizado el documento, se entenderá que acepta las condiciones y términos de 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 LIMITADA Y ESTE CONTRATO DE LICENCIA (EN ADELANTE, EL "CONTRATO") Y LOS TÉRMINOS ESTIPULADOS A CONTINUACIÓN. EL "SOFTWARE" COMPRENDE TODOS LOS PROGRAMAS INCLUIDOS CON EL PRESENTE CONTRATO, EL MANUAL ADJUNTO, EL EMBALAJE Y CUALQUIER OTRO TEXTO ESCRITO, ARCHIVO, DOCUMENTO O LA CANCELACIÓN DEL Acuerdo por el Otorgante de la licencia. Su licencia se resolverá inmediatamente si intenta interferir con cualquier protección técnica usada en conjunto con el Software. Se le otorga una licencia de Software y usted reconoce mediante el presente documento que no se le transmite ni cede ningún tipo de titularidad o propiedad sobre el Software y que el Contrato no podrá interpretarse como un contrato de compraventa de ninguno de los derechos del Software. El Otorgante de la licencia y, en su caso, sus otorgantes de licencias se reservan todos los derechos que no se otorgan de forma expresa en el presente Contrato.

PROPIEDAD. El Otorgante de la licencia se reserva todos los derechos, la titularidad y el interés jurídico sobre el Software, entre ellos, a título meramente enumerativo, todos los derechos de autor, marcas comerciales, secretos comerciales, nombres comerciales, derechos de propiedad, patentes, títulos, códigos informáticos, derechos audiovisuales, filmes, personajes, nombres de personas, 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 copiar, reproducirse ni distribuirse por ningún sistema o soporte, de forma total ni parcial, sin el consentimiento previo por escrito del Otorgante de la licencia. Toda persona que copie, reproduzca o distribuya la totalidad o una parte del Software por cualquier sistema o soporte, incumplirá de forma dolosa la legislación sobre derechos de autor y podrá ser sancionado con penas civiles y penales en EE. UU. o en el país en el que se encuentre. El incumplimiento de las normas de derechos de autor de EE. UU. está penalizado con sanciones de 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 también podrán ejercer sus derechos en el caso de que se incumpla el presente Contrato.

CLÁUSULAS DE LA LICENCIA

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

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

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

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

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

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

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

II. 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 del Área Económica Europea. En el caso de conectarse a Internet mientras usa el Software, ya sea a través de una red de plataformas de juego, o cualquier otro método, el Otorgante de la licencia puede recibir datos de los fabricantes del equipo o de los anfitriones de las plataformas de juego y puede recibir automáticamente determinada información de su ordenador o unidad de juego. Esta información puede incluir, a título meramente enumerativo y no taxativo, las identificaciones de usuarios (como los nombres y nombres de usuario), puntuaciones del juego, logros del juego, rendimiento en el juego, lugares visitados, listas de compañeros, direcciones MAC de equipo, direcciones de protocolo de Internet y el uso realzado de diversas funciones del juego. Toda la información que recopile el Otorgante de la licencia tendrá carácter anónimo y no revelará su identidad ni podrá ser considerada datos personales; no obstante, si incluye información personal (como su nombre real) en su identificación de usuario, se transmitirá automáticamente al Otorgante de la licencia y se tratará como se describe a continuación.

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

III. GARANTÍA

GARANTÍA LIMITADA. El Otorgante de la licencia le garantiza (si usted es el comprador inicial o original del Software) que el soporte de almacenamiento original que contiene el Software no tendrá fallos de material ni de mano de obra en condiciones de uso y servicio normales durante 30 días desde la fecha de compra. El Otorgante de la licencia le garantiza que el presente Software es compatible con un ordenador personal que reúna los requisitos mínimos enumerados en la documentación del Software o que ha sido certificado por el fabricante de la unidad de juego como compatible con la unidad de juego para la que ha sido publicada. Sin embargo, debido a variaciones en el hardware, los 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 haya en adelante 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 derivan vayan a ser solucionados. Ningún comunicado del Otorgante de la licencia o representantes dará lugar a una garantía. Dado que algunas jurisdicciones no permiten la exclusión de limitaciones de garantías limitadas o de limitaciones de los derechos estatutarios del consumidor, puede que algunas de todas las anteriores exclusiones o limitaciones no sean aplicables en su caso.

En el caso de que encontrara, por cualquier motivo, un fallo en el soporte de almacenamiento durante el período de garantía, el Otorgante de la licencia se obliga a sustituir, de forma gratuita, el Software en el que se detectan fallos durante el período de la garantía, siempre y cuando dicho Software siga siendo fabricado por el Otorgante de la licencia. Si ya no está disponible, el Otorgante de la licencia se reserva el derecho de sustituirlo por uno del mismo valor o de un valor superior. Esta garantía se limita al soporte de almacenamiento que contiene el Software tal como lo suministró originalmente el Otorgante de la licencia y no es aplicable al uso y desgaste normal. Esta garantía será nula de pleno derecho si el defecto se ha producido por un uso abusivo, inadecuado o negligente. Cualquier garantía tácita de carácter legal limitada expresamente al período de 30 días estipulado más arriba.

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

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

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

ALGUNOS PAÍSES O ESTADOS NO PERMITEN LIMITACIONES SOBRE LA DURACIÓN DE LAS GARANTÍAS TÁCTICAS 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 que no determinados derechos legales pueden tener derechos adicionales en función del ordenamiento aplicable.

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

DERECHOS RESTRINGIDOS POR 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 restringido" o "software informático restringido". El uso, duplicación o divulgación por parte del gobierno de EE. UU. o de un subcontratista de la administración de EE. UU. está sujeto a las restricciones dispuestas en el apartado (C) (1)(i) de los artículos de derechos sobre derechos técnicos y software informático (Rights in Technical Data and Computer Software) de DFARS 252.227-70 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 52.222-19, según corresponda. El Contratista/Fabricante es el Otorgante de la licencia para el lugar mencionado más abajo.

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

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

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

LEYES APLICABLES. El presente Contrato se interpretará (sin consideración de conflictos entre varias leyes) de conformidad con las leyes de Nueva York aplicables a los contratos otorgados entre residentes en Nueva York y que deben cumplirse en Nueva York, salvo que la legislación federal disponga lo contrario. Al menos que el Otorgante de la licencia lo rechace expresamente por escrito, la única jurisdicción y lugar para las acciones relacionadas con este tema serán los tribunales estatales y federales localizados en el lugar de negocios empresariales del Otorgante de la licencia (el condado de Nueva York, Nueva York, EE. UU.). Ambas partes consenten la jurisdicción de tales tribunales y acuerdan que el proceso y los diferentes amonios 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 (Vienna, 1980).

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

Este vídeo incluye 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.

© 1994-2012 Take-Two Interactive Software, Inc. Take-Two Interactive Software, Inc. 2K, 2K Games, Fraxix Games, XCOM, XCOM: Enemy Unknown y sus respectivos logotipos son marcas comerciales de Take-Two Interactive Software, Inc. Todos los derechos reservados. El resto de marcas son propiedad de sus respectivos dueños.

SOPORTE TÉCNICO

- Si tienes problemas al ejecutar uno de nuestros títulos, ponte 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.

