

 XBOX 360.

MANUAL DEL USUARIO



⚠️ 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.

ÍNDICE



02
CONTROLES
DEL JUEGO



04
REPUTACIÓN



06
INTERFAZ



08
PRIMEROS
PASOS



10
MODO
CARRERA
PROFESIONAL



12
CARRERAS
ESPECIALES
Y DESAFÍOS



14
HABILIDADES
ESPECIALES



16
EDITOR DE
CARRERAS



18
ONLINE



21
MODO
ARCADE

22
CRÉDITOS

28
LICENCIA Y
GARANTÍA Y
ASISTENCIA
TÉCNICA

/// PREPÁRATE PARA EL MUNDO DE LAS CARRERAS CALLEJERAS ILEGALES, AL ESTILO DE LA COSTA OESTE.

DE DÍA Y DE NOCHE EN LOS ÁNGELES, DESDE LOS PASEOS DE SOUTH CENTRAL A LOS BULEVARES DE SANTA MÓNICA, LAS CARRERAS CALLEJERAS ILEGALES DESAFÍAN A TODO EL QUE SE ATREVA A PARTICIPAR: ¿PODRÁS LLEGAR A LA META SIN QUE TE ARRESTEN?

Esto es la experiencia completa de Los Ángeles: desde los acueductos del centro al Sunset Strip y a los patios llenos de rampas de South Central, las calles de Los Ángeles están listas para poner a prueba tus habilidades y tus nervios mientras compites para fraguarte una reputación y ganar dinero contante y sonante. Elige entre los más chulos vehículos tuneados, los exóticos, los coches de lujo, las supermotos y ahora los coches patrulla. Pero también los de chasis bajo y el clásico moderno: el Range Rover todoterreno totalmente personalizable. Pero elegir un vehículo es solo el principio, ya que tienes maneras ilimitadas de tunearlo y personalizarlo con las mejores piezas personalizadas y kits profesionales disponibles. Así es como las carreras deberían ser.

PREPÁRATE PARA LAS MEJORES CARRERAS CALLEJERAS, SIN CIRCUITOS Y SIN REGLAS...

BIENVENIDO AL MIDNIGHT CLUB.

CONTROLES DEL JUEGO



GATILLO IZQUIERDO	Freno/Marcha atrás
GATILLO DERECHO	Acelerador
BOTÓN SUPERIOR FRONTAL IZQUIERDO	Habilidades especiales/Mejoras
BOTÓN SUPERIOR FRONTAL DERECHO	Cambiar la vista de la cámara
STICK IZQUIERDO	Dirección
STICK DERECHO	Mover la cámara
BOTÓN DEL STICK IZQUIERDO	Información sobre los rivales en modos multijugador
BOTÓN DEL STICK DERECHO	Claxon
BOTÓN Y	Alternar luces/sirena en coche patrulla.
BOTÓN B + STICK IZQUIERDO	Conducir a dos ruedas/Transferencia de peso
BOTÓN B + STICK IZQUIERDO EN EL AIRE	Control aéreo
BOTÓN A	Freno de mano
BOTÓN X	Nitroso/Turbo de rebufo
MANDO D ARRIBA	Mapa de la interfaz/Cerrar Sidekick
MANDO D ABAJO	Hidráulica
MANDO D DERECHA	Saltar a la canción siguiente
MANDO D IZQUIERDA	Saltar a la canción anterior (mantener para poner la música en pausa)
BOTÓN BACK	Mapa GPS
BOTÓN START	Pausa/Menú de opciones

/// LA MEJOR FORMA DE VER LOS ÁNGELES ES A 395 KM/H

REPUTACIÓN



COMPETIR EN CARRERAS TE HARÁ GANAR REPUTACIÓN Y DINERO. CUANTO MEJOR LO HAGAS, MÁS PUNTOS CONSEGUIRÁS.

Los puntos de reputación son esenciales para avanzar en el modo historia. En él conocerás a diversos personajes y algunos de ellos te desafiarán a que consigas una cantidad determinada de puntos de reputación para poder enfrentarte a ellos.

La velocidad a la que se obtienen puntos depende de tu habilidad al volante: cuanto mejor sea tu posición y más difícil el adversario, más puntos conseguirás. En la ciudad, los corredores aparecerán representados como iconos de colores en el mapa GPS; estos colores indican su dificultad: los corredores verdes son los más fáciles, los amarillos son de dificultad media, los naranjas difíciles y los rojos son los más complicados. Acumular puntos de reputación te permitirá desbloquear nuevas características y opciones.

CONSEJO DURANTE LA CARRERA 01



TURBO DE REBUFO

Cuando sigas de cerca a otro corredor, notarás que su estela se proyecta hacia ti. Esto significa que vas al rebufo y tu indicador de turbo de rebufo comenzará a llenarse. Cuando se llene, pulsa el

Botón X para dar un acelerón.





- 1 CRONÓMETRO DE CARRERA** Muestra el tiempo total de la carrera actual.
- 2 CONTADOR DE VUELTAS** En las carreras en circuito, muestran en qué vuelta estás.
- 3 POSICIÓN** Muestra tu puesto en la carrera.
- 4 FLECHA** Apunta hacia el siguiente punto de control durante las carreras o hacia un destino seleccionado en el mapa GPS en modo libre.
- MINIMAPA** El minimapa mostrará distintos iconos en función del modo en el que te encuentres.
- 5 INDICADORES** Muestran toda la información del salpicadero y sobre las calles. Consulta a la derecha para conocer más detalles.

OTRAS FUNCIONES

SIDEKICK® diversos personajes del juego te llamarán para ofrecerte desafíos o consejos útiles.

CR cuando pises ligeramente el acelerador cerca del límite de velocidad, se mostrará el indicador "CR" de "cruceiro". Esto te ayudará a mantener una velocidad fija y a evitar multas cuando la policía esté cerca.

NO TE PARES A PREGUNTAR

El visor de tu coche está diseñado para proporcionarte la información más importante sobre el vehículo y sobre la ciudad. A continuación te contamos todo lo que necesitas saber sobre el visor.



INDICADORES

- 5 INDICADOR DE TURBO DE REBUFO** Este indicador aumenta cuando vas al rebufo de otro coche. Se pondrá de color verde cuando el turbo de rebufo esté disponible.
- 6 NITROSO** Muestra la cantidad de bombonas de nitroso disponibles.
- 7 INDICADOR DE DAÑOS** Este indicador aumenta al sufrir daños y parpadeará cuando estés a punto de destruir el vehículo. Si se llena por completo, el coche quedará inutilizado.
- 8 TACÓMETRO** Muestra las revoluciones del motor.
- 9 VELOCÍMETRO** Muestra la velocidad actual.
- 10 INDICADOR DE MARCHA** Muestra en qué marcha está el vehículo.
- 11 LÍMITE DE VELOCIDAD** Muestra el límite de velocidad de la calle en la que te encuentras.
- 12 ESCÁNER POLICIAL** Te avisa de si la policía está cerca.
- 13 CALLE/RADIO** Muestra la calle en la que te encuentras. También te informa cuando se reproduce una canción nueva.
- 14 HABILIDADES ESPECIALES/MEJORAS** Estos indicadores muestran las habilidades especiales o las mejoras con las que te has equipado. Al correr, los indicadores se irán llenando y te informarán de cuándo puedes utilizarlos.



/// LAS CALLES DE LOS ÁNGELES TE LLAMAN



NOVEDAD EN MIDNIGHT CLUB LOS ANGELES COMPLETE EDITION

CONSEJO DURANTE LA CARRERA 02



ESQUIVAR A LA POLICÍA

En Midnight Club Los Angeles Complete Edition hay nuevos coches patrulla que puedes conducir. Conduce los coches de policía de la frontera, de la autovía o de la patrulla (elige entre el Chevy Impala o el Dodge Charger) para ignorar los semáforos en rojo y competir a gran velocidad. Pero no te pases o comenzará la persecución. Puedes recoger tus nuevos coches patrulla en los desbloqueables del taller.

POLICÍA

El escáner policial del coche te avisará cuando la policía esté cerca. Si incumples la ley, un coche patrulla te perseguirá. Si consigues que te detengas en el arcén, serás multado. En caso de que decidas huir, tendrás que ser muy hábil, porque si consiguen detenerte, te llevarán a comisaría y recibirás una sanción importante.

MAPA GPS

Al recorrer Los Ángeles es muy fácil desorientarse. Afortunadamente, tu vehículo está equipado con un sistema GPS de última generación que te permitirá encontrar el siguiente punto de control o la ubicación del próximo desafío.

A veces, lo que te ayudará a ganar una carrera es conocer los atajos y los callejones. Para dar el siguiente paso sin perder tiempo, pulsa arriba en el D-PAD para mostrar el mapa de la interfaz y verás un mapa a pantalla completa superpuesto a la acción. Para tener una vista detallada de toda la ciudad, pulsa el Botón BACK y obtendrás una vista de GPS en 3D de Los Ángeles. Aquí podrás acercar y alejar la vista para conocer la ubicación de las carreras y su trazado.

DAÑOS

Cuando tu vehículo se estrelle o se roce, sufrirá daños físicos. Entre cada carrera, tendrás la ocasión de realizar reparaciones rápidas que eliminarán las abolladuras y arreglarán parte de los daños para que puedas seguir corriendo. Si continúas sin arreglar el vehículo, al final terminarás dañándolo, quedará inutilizado y

tendrás que sustituirlo. Si esto ocurre durante una carrera, quedarás eliminado. En modo libre podrás reparar totalmente el vehículo en las gasolineras o en un taller.

REGISTRO DE MISIONES

El registro de misiones almacena todas las misiones activas y completadas, así como una lista con todos los tutoriales. Visita a menudo la sección de tutoriales, ya que se actualizará con nuevos contenidos al progresar en el juego. En algunas misiones tendrás que obtener una cantidad determinada de puntos de reputación o ganar cierto número de carreras; el registro de misiones te mantendrá informado sobre tus progresos. Cuando algún personaje te llame para ofrecerte misiones adicionales, quedarán añadidas inmediatamente a la lista.



/// PARA CONVERTIRTE EN UNA LEYENDA DE LAS CALLES, TENDRÁS QUE EMPEZAR DESDE ABAJO

AL EMPEZAR EL MODO HISTORIA, TENDRÁS UNA SELECCIÓN DE VEHÍCULOS LIMITADA Y POCO DINERO. EL COCHE QUE ELIJAS Y LO QUE TE GASTES EN MODIFICARLO DEPENDEN DE TI, PERO ASEGÚRATE DE ESCOGER UN VEHÍCULO ACORDE CON TU ESTILO DE CONDUCCIÓN.

Cuando quieras empezar una carrera, basta con elegir el piloto al que desafiar, hacerle una señal con los faros y la carrera empezará automáticamente.

En las calles de Los Ángeles podrás encontrar diversos tipos de carreras. Participar en eventos de varios tipos, marcados con distintos símbolos en el mapa GPS, es esencial para mejorar tus habilidades al volante y para avanzar en el modo historia.

CONSEJO DURANTE LA CARRERA 03



CONTROL AÉREO

Cuando tu vehículo esté en el aire, después de dar un salto, mantén pulsado el **Botón B** mientras mueves el **stick izquierdo** para controlar su trayectoria en el aire y poder colocarlo en una posición de aterrizaje más ventajosa.



CARRERAS ORDENADAS

Hay puntos de control por toda la ciudad y tendrás que pasar por ellos en orden hasta llegar a la meta.

CARRERAS EN CIRCUITO

Similar a una carrera ordenada, solo que se dan varias vueltas. El punto de salida de la carrera se convierte en el primer punto de control de las vueltas sucesivas. En la variante "último fuera", el jugador que esté en la última posición al final de cada vuelta, será eliminado de la carrera.

CARRERAS DESORDENADAS

Al principio de esta carrera, se indicarán todos los puntos de control y la meta. El orden en que recorras los puntos de control depende por completo de ti. El primer piloto en pasar por todos, ganará la carrera.

CONTRARRELOJES

En las contrarrelojes participarás en una carrera con un vehículo determinado y sin adversarios. Las contrarrelojes volverán a aparecer en el modo historia con tiempos más rápidos y con otros vehículos para que las superes al ir progresando.

CARRERAS EN AUTOPISTA

Ponte a la misma velocidad que otro piloto en una autopista, hazle una señal con los faros, ¡y a correr! Los puntos de control aparecerán en la autopista y tendrás que serpentear entre el tráfico a toda velocidad hasta la meta.

/// PARA GANARLO TODO, HAY QUE ARRIESGARLO TODO

CARRERAS ESPECIALES Y DESAFÍOS



AL PROGRESAR EN EL MODO HISTORIA, ACCEDERÁS A TIPOS DE CARRERAS Y A MISIONES ESPECIALES. OBTENDRÁS MÁS INFORMACIÓN EN EL SIDEKICK, EN LOS ENCUENTROS LOCALES O EN EL TALLER. COMPLÉTALOS PARA CONSEGUIR MÁS PUNTOS DE REPUTACIÓN Y MÁS DINERO.



CONSEJO DURANTE LA CARRERA 04



CONducIR A DOS RUEDAS

Para superar espacios estrechos, usa la conducción a dos ruedas. Mantén pulsado el **Botón B** y mueve el **stick izquierdo** hacia la izquierda o hacia la derecha para inclinar el peso del coche hacia los lados y conducir sobre dos ruedas. Conducir de esta manera también impedirá que los rivales vayan a tu rebufo.

TORNEOS

Los torneos constan de una serie de carreras en las que la posición de llegada en cada una de ellas te proporcionará puntos. Al final del torneo, el corredor con más puntos ganará.

SERIES DE CARRERAS

Cada encuentro local ofrece una serie de carreras. El primer jugador que gane una cantidad de carreras determinada, ganará la serie. En las series de carreras te enfrentarás a varios adversarios.

CARRERAS CON APUESTAS

Los corredores pueden apostar dinero en una carrera. Cuanto más dinero apuestas, más difícil será. Estas carreras son uno contra uno.

APUESTAS DE VEHÍCULOS

Carreras uno contra uno en las que te jugarás el vehículo. El ganador se queda con todo.

MISIONES DE ENTREGA

Lleva un coche a una ubicación predefinida en un tiempo determinado. Si dañas el vehículo, la recompensa disminuirá. Si lo dañas demasiado, fallarás la misión.

MISIONES DE VENGANZA

Desde el taller, usa el coche del mecánico para encontrar y machacar a los clientes morosos. Si su coche no resulta destruido en el tiempo indicado, los amigos del cliente intentarán acabar con el tuyo. Huye de los amigos del cliente para pasar al siguiente objetivo de la venganza.



DESAFÍOS TELEFÓNICOS

Recibirás llamadas de pilotos en el Sidekick. Si las aceptas, pasarás directamente a la carrera elegida.



/// LAS REGLAS ESTÁN HECHAS PARA QUEBRANTARLAS



TENER EL VEHÍCULO DE ALTO RENDIMIENTO DE TUS SUEÑOS NO SIRVE DE NADA SI NO SABES MANEJARLO. AL PROGRESAR EN EL MODO HISTORIA, DOMINAR ESTAS HABILIDADES ESPECIALES SERÁ LA CLAVE DE TU ÉXITO.

CONSEJO DURANTE LA CARRERA 05



NITROSO

Para disponer de esta funcionalidad, equipa tu vehículo con depósitos de nitroso en el taller. Puedes instalar varios depósitos y cada uno te permitirá dar un acelerón durante una carrera con solo pulsar el **Botón X**. Usar el nitroso hará que tu vehículo dé un tremendo acelerón. Durante una carrera, podrás rellenar los depósitos de nitroso vacíos en cualquier gasolinera.



AGR.

Te permite abrirte camino entre la competencia, apartando hacia los lados a cualquier vehículo que se interponga. Se desbloquea en el modo historia y se carga al conducir limpiamente. Cuando está totalmente cargado, el Agr. puede activarse o utilizarse en otro momento con solo pulsar el **Botón LB**.



ZONA

Simula el subidón de adrenalina al conducir a altísimas velocidades. Para ello, todo lo que te rodea irá sumamente despacio, de forma que podrás tomar curvas cerradas o atravesar zonas estrechas con gran facilidad. Zona se desbloquea en el modo historia y se carga al conducir limpiamente. Los choques impiden que el indicador se cargue. Activa Zona con el **Botón LB**.



PEM

Un pulso electromagnético (PEM) que dejará a los rivales fuera de combate temporalmente mientras tú aprovechas para salir pitando. PEM se desbloquea en el modo historia y se carga al conducir limpiamente. Una vez cargado, pulsa el **Botón LB** cuando tengas rivales cerca.



OST.

Rugido hace que el motor se revolucione tanto que los vehículos que estén delante de ti harán lo que sea para apartarse. Se desbloquea en el modo historia y se carga al conducir limpiamente. Una vez cargado, pulsa el **Botón LB** o para activar Rugido o guárdalo para otro momento.

/// DOMINA LAS CALLES

EDITOR DE CARRERAS



CUANDO CONOZCAS LAS CALLES DE LOS ÁNGELES, EMPEZARÁS A FIJARTE EN LOS CALLEJONES, EN LAS RAMPAS Y EN LAS CALLES MÁS TRANSITADAS QUE SERÍAN PERFECTAS PARA COMPETIR. EL EDITOR DE CARRERAS TE PERMITIRÁ PONER TUS IDEAS A PRUEBA.

Podrás crear carreras por la ciudad, observarlo todo a vista de pájaro y colocar puntos de control a tu antojo. Cuando termines de crear una carrera personalizada, podrás probarla. Las carreras personalizadas pueden compartirse y disputarse online con otros jugadores.



CONSEJO DURANTE LA CARRERA 06



TRANSFERENCIA DE PESO EN MOTOS

Mantén pulsado el **Botón B** mientras giras con una moto para que el piloto incline su peso en favor de la maniobra.

Si mantienes pulsado el **Botón B** mientras mueves el **stick izquierdo** hacia atrás, podrás hacer caballitos.

Si mueves el **stick izquierdo** mientras mantienes pulsado el **Botón B**, el piloto se agachará para ser más aerodinámico y aumentar la velocidad. Usar los frenos en combinación con este último control es el secreto para rodar sobre la rueda delantera (hacer un endo).



ATAQUE DE OBJETIVOS

Se elige desde el menú de pausa y es un modo especial que fija desafíos especiales para cada una de las carreras desbloqueadas en el modo historia.

Los desafíos son:

- // **Ganar la carrera.**
- // **Ganar la carrera con menos daño que el límite impuesto.**
- // **Terminar la carrera en menos tiempo del indicado.**
- // **Conseguir todos los objetivos en la misma carrera.**

Completa estos desafíos para desbloquear logros especiales para Xbox 360.



¿TE CREES EL MEJOR?

ACCEDE AL MODO ONLINE PARA PONER A PRUEBA TUS HABILIDADES CONTRA JUGADORES DE TODO EL MUNDO. PODRÁS ACCEDER FÁCILMENTE A LAS PARTIDAS ONLINE A TRAVÉS DEL MENÚ DE PAUSA.

MODO LIBRE ONLINE

Únete a una partida con una carrera en curso y podrás observarla mientras esperas a que empiece la siguiente carrera. Recuerda que tus amigos con *Midnight Club Los Angeles* tendrán que descargar gratuitamente el mapa de expansión de South Central para jugar en línea contigo.

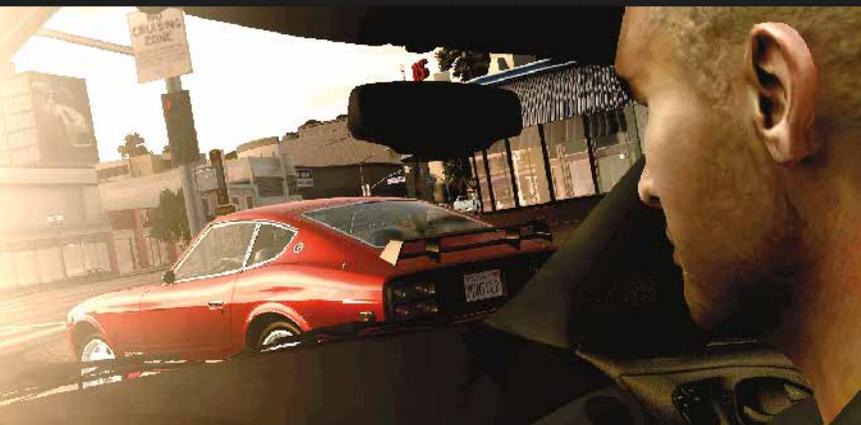
PARTIDAS ESTÁNDAR E IGUALADAS

En el menú online, elige unirse a una partida estándar o igualada, que son eventos únicos que se inician desde el punto de encuentro online. En las partidas estándar, el anfitrión puede personalizar el modo de juego, los ajustes de la carrera y las restricciones del punto de encuentro.

En las partidas igualadas, los modos de juego tienen configuraciones predefinidas. Únete a una partida, elige un vehículo y avisa cuando estés preparado para que el anfitrión inicie la partida. Cuando termine la carrera o el modo de batalla, volverás al punto de encuentro, en el que el anfitrión podrá personalizar los ajustes, la carrera o el modo de juego y volver a iniciar otra partida. En las partidas igualadas, los modos de juego tienen una configuración predeterminada. Únete a una partida, elige tu coche y avisa al host de que estás listo para empezar.

MODO ESPECTADOR

Únete a una partida con una carrera en curso y podrás observarla mientras esperas a que empiece la siguiente carrera.



TIPOS DE CARRERAS

CAPTURAR LA BANDERA TODOS CONTRA TODOS

Apresúrate para conseguir la bandera y dejarla en un punto de entrega mientras los demás jugadores intentan robarla. Cuando la bandera haya sido entregada, aparecerá otra nueva y los jugadores tendrán que repetir el proceso. Ganará el que supere el límite de puntos o el que haya conseguido más capturas cuando termine el tiempo.

CAPTURAR LA BANDERA CON BASES

Es un modo capturar la bandera por equipos. Cada equipo tendrá una bandera que aparecerá en su base. El objetivo es hacerse con la bandera del otro equipo y llevarla a tu base. Ganará el equipo que supere el límite de puntos o el que haya conseguido más capturas cuando termine el tiempo.

CAPTURAR LA BANDERA NEUTRAL

Es un modo capturar la bandera por equipos. Cada equipo tendrá una base y aparecerá una bandera neutral entre ambas. El objetivo es hacerse con la bandera neutral y llevarla a tu base. Ganará el equipo que supere el límite de puntos o el que haya conseguido más capturas cuando termine el tiempo.

ALMACÉN

Es como capturar la bandera todos contra todos, pero con una peculiaridad. Aparecerá un grupo de banderas (siempre una menos que el número de jugadores). Lleva una bandera a tu base y luego roba o consigue otra bandera del grupo que todavía esté disponible. Cuando todas las banderas del grupo hayan sido capturadas, aparecerá otro nuevo. Ganará el jugador que supere el límite de puntos o el que haya conseguido más capturas cuando termine el tiempo. Ten cuidado, porque una de las banderas del grupo será una bomba y no se sabrá hasta que alguien la coja. Pasa la bomba a otro jugador antes de que termine el tiempo o perderás puntos.



ALMACÉN NEUTRAL

Es un modo almacén por equipos. Cada equipo tendrá una base y aparecerá un grupo de banderas neutrales entre ambas. El objetivo es hacerse con las banderas neutrales y llevarlas a la base de tu equipo. Cuando todas las banderas del grupo hayan sido capturadas, aparecerá otro nuevo. Ganará el equipo que supere el límite de puntos o el que haya conseguido más capturas cuando termine el tiempo.

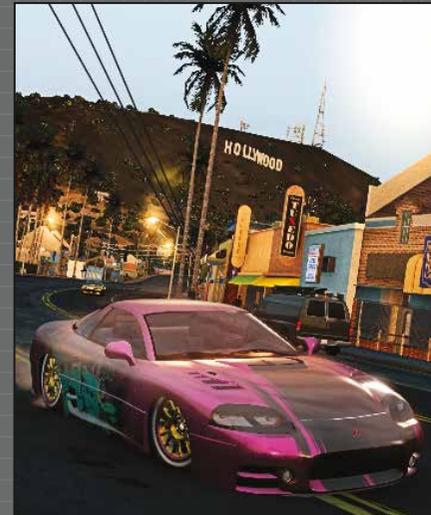
A DISTANCIA

Aparecerá una única bandera y habrá que correr para conseguirla. Solo conseguirás puntos cuando la tengas en tu poder. Una vez adquirida, huye de los perseguidores para que no puedan quitártela y conseguir puntos. Ganará el jugador que haya tenido más tiempo de posesión con la bandera cuando la partida haya terminado.



EN EL MODO ARCADE TENDRÁS LA POSIBILIDAD DE ACCEDER RÁPIDAMENTE A TUS CARRERAS FAVORITAS DESDE EL MENÚ DE PAUSA. EL MODO ARCADE TE PERMITE CREAR CARRERAS A TU GUSTO Y PRACTICAR CUANDO QUIERAS.

Podrás elegir el tipo de carrera, la cantidad de adversarios, la dificultad, la forma de utilizar las mejoras, el tráfico, el clima y la hora del día. Podrás acceder a todas las carreras ordenadas, desordenadas, en circuito o con referencia que hayas desbloqueado en el modo historia.



// ROCKSTAR SAN DIEGO

GRÁFICOS
Jefe de grafismo
 Scott Stoabs

Dirección artística
 Ted Bradshaw
 David Hong
 Andrew Wilson

Gráficos de la ciudad
 Edgar Acevedo
 Tom Carroll

Hee-Chul Chang
 Chris Deboda
 Charlene Dunn
 Phillip Escobedo
 Mary Ann Fernandes
 Ben Herrera
 Mike Hughes
 Patrick Jamaa
 Hank Jiang

William Kidwell
 Yeon-Seon Kim
 Jude Liberty
 Ryan Pearo
 Jody Pileski
 David Riewald
 Wallace Robinson

Frank Silas
 Ruben Tavares
 Michael Tran

Grafismo técnico
 Kelby Fuchs
 Kyle Hansen

Jefe de grafismo de vehículos
 Kouros Moghaddam

Grafismo técnico de vehículos
 Brad Nelson

Grafismo de vehículos
 Tom De La Garza
 David Finlay
 Dennis Logashov
 Mike Nagatani

Scott Schoennagel
 Scott Smalley
 Sean Smith

John Wang
 Grant Werner

Interfaz de usuario
 Jerome Lacote
 Todd Moulton

Jefe de animación
 Paul Lee

Animación
 DongJun Kim
 Josh Lange
 Christy Swing

Jefe de gráficos de personajes
 Joshua Bass

Dirección de gráficos de personajes
 Jason Castagna

Gráficos de personajes
 Marcellus Barnes
 YehJean Kim
 Taewoo Roh

PROGRAMACIÓN
Jefe de programación
 Michael Curington

Director técnico
 Steve Reed

Programación
 Mark Beazley
 Chris Bourassa

Daniel Diaz
 Devan Hammack
 Randy Hsiao
 Raymond Kerr
 Ryan Mack

Steve Messenger
 Ken Murfitt
 Ben Padgett
 Mark Robinson
 Jeff Roorda
 Kevin Rose

Ryan Satrappe
 Corey Shay
 Ali Siddiqui
 Kenji Takeuchi
 Brendon Thornton

DISEÑO
Jefe de diseño
 Jeff Pidsadny

Modificaciones de coches
 Kris Roberts

Diseño del juego
 Michael Bagley
 Devan Hammack
 Jeff Junio
 Troy Schram
 David Stinchcomb

SONIDO
Jefe de diseño de sonido
 Nassim Ait-Kaci

Diseño de sonido
 Christian Kjeldsen
 Corey Ross
 Steven Von Kampen
 Jeff Whitcher

PRODUCCIÓN
Productor sénior
 Jay Panek

Producción
 Glen Hernandez
 Eric Smith

Productor adjunto
 Tom Hiett

Producción técnica
 Yomal Perera

Supervisor del control de calidad
 Michael Crespo

Jefes del control de calidad
 David Branscom
 Aaron Robuck
 Stephen Russo

Control de calidad
 Luke Brody
 Nicole Griffée-Zuniga
 Tyson Hiener
 Gabe Landers
 Pornpiroon Jow

Malayawatch
 Greg Rice
 Nick Rodney
 Geoff Show
 Jason Trew
 Chris Vaughn
 Allan Veletanlic
 Joey Willard

Asistencia
 Paul Anderson
 Dan Brockman
 David Counts
 Sarah Shafer
 Michael Mattes
 Michelle Miller

GRUPO TECNOLOGÍA
RAGE
Arquitecto jefe de software
 David Etherton

Director técnico
 Eugene Foss

Director de tecnología
 Derek Tarvin

Programación
 Kevin Baca
 Erika Birse
 Nathan Carlin
 Adam Dickinson
 Wolfgang Engel
 Thomas Johnstone
 Todd LeMoine
 Justin Link

Alastair MacGregor
 James Miller
 Christopher Perry
 William Pfeil
 Russ Schaaff
 Matthew Smith
 Rob Trickey

Diseño
 Kirk Boornazian

Productor asociado
 Michael Alan Erickson

GRUPO DE ESTUDIO
Director de desarrollo
 Alan Wasserman

Jefe de tecnología
 Steve Reed

Director creativo
 Daren Bader

Director del departamento gráfico
 Joshua Bass

Director de grafismo técnico
 Steven Waller

Asistencia
 Paul Anderson
 Dan Brockman
 David Counts
 Sarah Shafer
 Michael Mattes
 Michelle Miller

Peg Ulanosky
 Chris Wells

Creación adicional de activos
 Alive Interactive Media
 Shanghai Art-Coding
 Software Co., Ltd
 Eyetronics
 Digimation
 Meshwerks

Agradecimientos especiales
 Ayman Abifaker
 Joaquín Barroeta
 Eric Beater
 Jeff Bikas
 Alex Borla
 David Borla
 Joshua Breindel
 Christina Briseno

Enrique Castillo
 Seul Kee Chang
 Shawn Church
 Francis Cortez
 Alex Ehrath
 John Falal
 Christopher Fuentes

Nolan Gallagher
 Alfredo Garcia
 Jason Garland
 Steve Haddad
 Thomas Hiett
 Aaron Hockstra
 Mark Houllahan
 Leonard Jefferson
 Todd Jones
 Christophe Junker
 Gary Katsaris
 Robert Katz
 Joey Kobara
 Joseph Kreiner
 Tom Lee

JungHyun Lim
 Scott C. Looney
 Ian Luck
 Rollo Luck
 Jacko Luong
 Nancy Martinez
 El Maz
 Enrique Munoz
 Sean Murphy
 Matthew Myose
 Tyler Neal
 Eric Nieman
 Timothy S. O'Brien
 Ken Palos
 Walker Panek
 Weston Panek

Kevin Robinson
 The Russian Cowboy
 Melissa Serocki
 Dan Shepard
 Malcolm Shortt
 Slick
 Jeffrey Ting
 Duc Trong
 Bruce Tucker
 John iBaroni
 Vaughn-Chaldy
 John Walter
 Katy Whitecher
 Brady Whitehead
 Glen Zachman
 Kristi Zimmerman
 Tony from 310 Motion
 Picture Car Division
 Autosport and Performance
 Baron Custom
 Borla Exhaust
 Church Automotive
 Custom Automotive
 Services
 Family Classics
 GM Heritage Center
 JBA Racing
 Lake Forest Automotive
 Symbolic Motor Car
 Company
 Undefeated

Jefe del proyecto
 Alan Alcazar
 Jameel Vega

Equipo de pruebas
 Adam Tetzloff
 Brian Planer
 Bryan Rodriguez
 Chris Choi
 Christopher Mansfield
 Christopher Plummer
 Curtis Reyes
 Devin Smither
 Gene Overton
 Helen Andriacchi
 James Dima
 James Eckersley
 Jay Capozello
 Jeremiah Casey
 Marc Rodriguez
 Matt Capozello
 Matthew Forman
 Michael Piccolo
 Mike Hong
 Mike Nathan
 Oswald Greene
 Peter Woloszyn
 Phil Castanheira
 Rich Huie
 Sean Flaherty
 Tamara Carrion

Gráficos de movimiento
 Maryam Parwana

Equipo de edición
 Adam Tedman
 Alden Ng
 Alessandra Morra
 Alex Mouille-Berteaux
 Alpher Xian
 Amelise Javier
 Andrea Stapleton
 Andrew Gross
 Andrew Kleszczewski
 Angus Wong
 Ben Jennings
 Ben Sutcliffe
 Bill Woods
 Bruce Dugan
 Chris Madgwick
 Chris Peterson
 Christopher Fiumano
 CJ Gibson
 Craig Gilmore
 Daniel Einzig
 Daniel Heacox
 Darlan Monterisi
 David Manley
 Elan Trybuch
 Fred Navarrete
 Gauri Khindaria
 Gene Feist
 Greg Lau
 Greg Weller
 Hamish Brown
 Harry Bernstein
 Heloise Williams
 Hugh Michaels
 Jack Rosa
 James Crocker
 Jean Paul Moncada
 Jeff Mayer
 Jelson Innocent
 Jennifer Kolbe
 Jerry Chen
 Jessica Blank
 Job Stauffer
 John Webb
 Jordan Chew

Responsible técnico
 Ethan Abeles

Analista técnico
 Jared Raia

Director de desarrollo empresarial
 Sean Macaluso

Productor ejecutivo
 Sam Houser

VP de creatividad
 Dan Houser

Director artístico
 Alex Horton

Director de visualización
 Steven Olds

VP de desarrollo del producto
 Jeronimo Barrera

Productor
 Mark Garone

VP de control de calidad
 Jeff Rosa

Analista jefe
 Lance Williams

Jefe del proyecto
 Alan Alcazar
 Jameel Vega

Equipo de pruebas
 Adam Tetzloff
 Brian Planer
 Bryan Rodriguez
 Chris Choi
 Christopher Mansfield
 Christopher Plummer
 Curtis Reyes
 Devin Smither
 Gene Overton
 Helen Andriacchi
 James Dima
 James Eckersley
 Jay Capozello
 Jeremiah Casey
 Marc Rodriguez
 Matt Capozello
 Matthew Forman
 Michael Piccolo
 Mike Hong
 Mike Nathan
 Oswald Greene
 Peter Woloszyn
 Phil Castanheira
 Rich Huie
 Sean Flaherty
 Tamara Carrion

Gráficos de movimiento
 Maryam Parwana

Equipo de edición
 Adam Tedman
 Alden Ng
 Alessandra Morra
 Alex Mouille-Berteaux
 Alpher Xian
 Amelise Javier
 Andrea Stapleton
 Andrew Gross
 Andrew Kleszczewski
 Angus Wong
 Ben Jennings
 Ben Sutcliffe
 Bill Woods
 Bruce Dugan
 Chris Madgwick
 Chris Peterson
 Christopher Fiumano
 CJ Gibson
 Craig Gilmore
 Daniel Einzig
 Daniel Heacox
 Darlan Monterisi
 David Manley
 Elan Trybuch
 Fred Navarrete
 Gauri Khindaria
 Gene Feist
 Greg Lau
 Greg Weller
 Hamish Brown
 Harry Bernstein
 Heloise Williams
 Hugh Michaels
 Jack Rosa
 James Crocker
 Jean Paul Moncada
 Jeff Mayer
 Jelson Innocent
 Jennifer Kolbe
 Jerry Chen
 Jessica Blank
 Job Stauffer
 John Webb
 Jordan Chew

Responsible técnico
 Ethan Abeles

Analista técnico
 Jared Raia

Director de desarrollo empresarial
 Sean Macaluso

Productor ejecutivo
 Sam Houser

VP de creatividad
 Dan Houser

Director artístico
 Alex Horton

Director de visualización
 Steven Olds

VP de desarrollo del producto
 Jeronimo Barrera

Productor
 Mark Garone

VP de control de calidad
 Jeff Rosa

Analista jefe
 Lance Williams

Equipo de edición (CONT.)

Josh Mirman
 Josh Moskovitz
 Jurgén Mol
 Keichia Bean
 Kerry Shaw
 Laura Battistuzzi
 Linda Vezzoli
 Lucien King
 Lyonel Tollemache
 Mark Adamson
 Marz Yamaguchi
 Matt Smith
 Michael Carnevale
 Mike Torok
 Mike Wolfe
 Neil Bechtloff
 Neil Stephen
 Nicholas Patterson
 Nick Giovannetti
 Nick Van Amburg
 Nijiko Walker
 Patricia Pucci
 Patrick Conroy
 Paul Nicholls
 Paul Yeates
 Pei Chen
 Pete Shima
 Peter Field
 Philip Doust
 PJ Sim
 Ramon Stokes
 Ray Smiling
 Richard Barnes
 Richard Cole
 Rita Liberator
 Rob Gross
 Rodney Walker
 Roger Bova
 Rowan Hajaj
 Sean Hollenbach
 Sean Mackenzie
 Shakira Wood
 Siobhan Boes
 Simon Ramsey
 Stanton Sarjeant
 Steve Hahnel
 TJ Usher
 Zachary Gershman

Asistencia de edición
 Special Branch
 Zak Hill

Equipo de edición en Europa
 Anthony Dodd
 Catriona Findlay
 Cristiana Colombo
 Dave Malcolm

David Gomez
 Diego Tobon
 Emmanuel Tramblais
 Federico Clonfero
 Giorgia Meneghesso
 Jochen Färber
 Jochen Till
 John Gordon
 Leigh Harris
 Maikel Van Dijk
 Martin Alway
 Michael Zigon
 Monica Puricelli
 Nguyen Doan
 Onno Bos
 Paris Vidalis
 Paul Hooper
 Raquel Garcia
 Simon Ramsey

// ROCKSTAR LINCOLN

Responsable del control de calidad
 Mark Lloyd

Responsable del control de calidad adjunto
 Tim Bates

Supervisores del control de calidad
 Charlie Kinloch
 Kevin Hobson

Supervisores del control de calidad
 Matthew Hewitt
 Phil Alexander
 Lee Johnson
 Andy Mason

Jefes de pruebas sénior
 Phil Deane
 Rob Dunkin
 Eddie Gibson
 Steve Bell
 Steve McGagh
 Mike Emeny
 Jon Ealam

Jefes de pruebas
 Carl Young
 David Lawrence
 Andre Mountain
 Michael Bennett
 Pete Broughton
 Dan Goddard
 Will Riggott

Pruebas de control de calidad

David Sheppard
 Andrew Heathershaw
 Tim Leigh
 Lindsey Bennett
 Joby Luckett
 Ross Field
 Craig Reeve
 David Evans
 Michael Griffiths
 Mike Blackburn
 Chris Hyde
 Ian McCarthy
 Pete Duke
 Simon Watson
 Jason Trindall
 Gemma Harris
 David Fahy
 Nicholas Sell
 Rich Hole
 Toby Hughes
 Nathan Buchanan
 Ben Newman
 Matt Lunnon
 Jim Cree
 James McDonnell

Supervisor de localización

Chris Welsh
Pruebas de localización sénior
 François Fouchet
 Paolo Ceccotti
 Dominic Garcia
 Naomi Long

Pruebas de localización
 Michele Kribel
 Dennis J. Reinmueller
 Tomás-David Sallarés
 Angel Galindo
 Martin Schwitzner
 Benjamin Giacone
 David Hoyte
 Domhnall Campbell
 Gianpiero Ferraro
 Jesús Pérez Rosales
 Luca Castiglioni
 Michael Aigner

Supervisor TI
 Nick McVey

// INTERLUDIOS Y DIÁLOGOS

Diálogo escrito por
 Dan Houser
 Anthony Litton
 Gregory Johnson
 Hugh Michaels
 John Zurhellen
 Lazlow
 Michael Unsworth
 Sanford Santacroce

Dirección técnica
 Pete Duke
 Mondo Ghulam

Dirección de captura de movimientos
 Rod Edge

Dirección de diálogo
 John Zurhellen

Edición de diálogo
 Anthony Litton

REPARTO

Reparto de voces y captura de movimiento

JUGADOR
 Matthew Metzger
BOOKE
 Martin McCoy
KAROL
 Saul Stein
ANNIE
 Nikki Snelson
ANDREW
 Louis Changchien
HUGO
 Gerardo Rodriguez
NIKOLAI
 Ivo Velon
LESTER
 Village Dumetz
BRIAN
 Chris Murray
JIN
 Christopher Larkin
TREVOR
 Ephraim Benton
JEFF, EL MECÁNICO
 Armando Risco

Pilotos urbanos, LA MARTIN
 Andrew Stewart-Jones

PETE
 Joey Auzenne
MARCEL
 Ezra Knight
HENRY
 JD Williams
IAN
 Craig imuMsi Grant
ANDRE
 Chris Knowings
LATICIA
 Nikkole Salter
LEON
 Jason Wooten
DAVE
 Neko Parham
CHUNG HEE
 Rob Yang
RODNEY
 Danny Rockett
JOE
 Ben Curtis
JULIAN
 Will Janowitz
TOSHI
 Jun Suenaga
TOMMY
 Vaneik Echeverria

FUMIKO
 Katie Takahashi
VICTOR
 Marcos Palma
OSWALDO
 Pain in Da Ass
DORA
 Leila Colom
MIGUEL
 Mando Alvarado

Polis, LA
 Ben Herrera
 Frank Silas
 Jeffrey Whitcher
 John Ricchio
 Nassim Ait-Kaci
 Shawn Church

Supervisores
 Danny Tilton
 Chris Wells

Peatones
 Adrien DeTray
 Alex Arroyo
 Alex Levin
 Angus Wong

Anthony Macbain
 Ayana Osada
 Brandi Chaney-Giles
 Bryan Rodriguez
 Caleb Oglesby
 Cassandra Nguyen
 Eugenia Thomas
 Francesca Clemens
 Greg Lau
 Gregory Johnson
 Heather Silverman
 Jameel Vega
 Jay Capozello
 Jean-Pierre Moncada
 Jennifer O'Reilly
 Jessica Miangolarra
 Judi Cabrera
 Julie Nunez
 Keichia Bean
 Koji Nonoyama
 Lance Williams
 Lisa Fairclough
 Marc Rodriguez
 Marisa Palumbo
 Maryam Parwana
 Mike Hong
 Nanette Mensah
 Nick Costa

Nick Van Amburg
 Oz Greene
 Phil Poli
 Rita Liberator
 Stanton Sarjeant
 Tamara Carrion
 Taryn Myers
 Sonia Perez

Movimientos grabados en
 Perspective Studios

Captura de movimientos de sonido
 Iron Way Films

Animaciones faciales
 Image Metrics

Estudio de prácticas
 Dance Manhattan

Casting
 Telsey & Company
 Deseta Casting

DUB® y el logotipo de Dub son marcas registradas de Dub Publishing, Inc. • Amoeba y la marca y el logotipo de Amoeba Music son marcas comerciales de Amoeba Music, Inc. • Las marcas comerciales de Magic Castle son propiedad exclusiva de Magic Castle, Inc. El permiso para usar las marcas comerciales de Magic Castle ha sido concedido por Magic Castle, Inc. • Agradecimientos especiales a Mitzl Shore y a The World Famous Comedy Store. • Godiva, la mujer a caballo y el estuche dorado son marcas registradas. Se usan con permiso. • © 2008 Bang & Olufsen y B&O son marcas registradas. Se usan con permiso. • Las marcas comerciales y los logotipos de Bvlgari han sido usados con permiso. • El permiso para usar "Click it o Ticket" ha sido concedido por la Administración Nacional para la Seguridad del Tránsito en las Carreteras (NHTSA), del Departamento de transportes de EE. UU. • La señal del puerto de Santa Mónica es una marca registrada de la ciudad de Santa Mónica, California. • Holiday Inn es una marca registrada de Six Continents Hotels, Inc. • Todos los nombres, imágenes y logotipos que identifican a Aston Martin son marcas propiedad de Aston Martin. Estas marcas comerciales incluyen, aunque no se limitan a, los nombres de marcas de productos: Aston Martin, Lagonda; nombres de modelos de vehículos - DB9, AMV8 Vantage, Vantage; eslóganes - "Power, Beauty, Soul" y "Car for Life"; logos y emblemas. • Las marcas comerciales, diseños de patentes y copyrights se usan con la aprobación de su propietario, AUDI AG. • Chrysler 300C y su imagen comercial son marcas comerciales de Chrysler LLC y se usan con licencia. © Chrysler LLC 200 • Dodge es una marca comercial de Chrysler Group LLC y se usa con licencia de Rockstar Games © Chrysler Group LLC 2009 • Con licencia de Ducati Motor Holdings S.p.A. • El óvalo de Ford y los rótulos son marcas registradas propiedad y con licencia de Ford Motor Company. • Las marcas comerciales de General Motors se usan con licencia a Rockstar Games, Inc. • Las marcas comerciales de Kawasaki se usan con licencia a Rockstar Games, Inc. • Las marcas comerciales, copyrights y los derechos de diseño contenidos y asociados con los siguientes vehículos de Lamborghini: Murcielago Roadster, Gallardo Spyder, Miura se usan con licencia de Lamborghini ArtiMarca S.p.A. Italia. • 🚗 Producto oficial Nissan. Nissan, Datsun, 350Z, 240SX, Skyline GT-R R34, 280Z y los símbolos asociados, emblemas y diseños son marcas comerciales de Nissan Motor Co., Ltd. y se usan con licencia a Rockstar Games. (81-19808-61722) • PIRELLI es una marca comercial de Pirelli & C.S.p.A., P. Zero, P Zero System, Diabolo y Dragon son marcas comerciales de Pirelli Tyre S.p.A. • © 2008 Saleen, Inc. Todos los derechos reservados. Saleen es una marca registrada de Saleen, Inc. S302 Extreme y S7 son también marcas registradas de Saleen, Inc. No está permitido el uso sin autorización. • Las marcas comerciales, diseños de patentes y copyrights se usan con permiso de su propietario, Volkswagen AG. • Todas las demás marcas y marcas registradas son propiedad de sus respectivos dueños. Todos los derechos reservados.

Visita rockstargames.com/midnightclubla para ver los créditos de la banda sonora del juego.

/// AGRADECIMIENTOS A LOS SOCIOS

QUE HAN DADO SU APOYO.



OFFICIAL
LICENSED
PRODUCT
81-19808-61722



LICENSED PRODUCT



Audi



mazda



CHANEL



Mercedes-Benz



ASTON MARTIN



American Apparel®



OFFICIAL
LICENSED
PRODUCT



OFFICIAL
LICENSED
PRODUCT

99-18908-61639



87-19808-61682



LICENCIA Y GARANTÍA

GARANTÍA LIMITADA DE SOFTWARE Y CONTRATO DE LICENCIA

Esta garantía limitada de software y contrato de licencia (este "Contrato") puede actualizarse periódicamente y la versión actual se publicará en www.rockstargames.com/leda (la "Página web"). Si usted sigue usando el software después de que se haya revisado y publicado una actualización, entenderemos que acepta los términos de esta.

EL "SOFTWARE" COMPRENDE TODOS LOS PROGRAMAS INCLUIDOS EN ESTE CONTRATO, LOS MANUALES ADJUNTOS, EL EMBALAJE Y CUALQUIER OTRO ARCHIVO ESCRITO, MATERIALES O DOCUMENTOS ELECTRÓNICOS O EN LÍNEA, ASÍ COMO TODAS LAS COPIAS DE DICHO SOFTWARE Y DE SUS MATERIALES.

ESTE SOFTWARE SE USA CON LICENCIA Y NO SE PUEDE VENDER, LA APERTURA, DESCARGA, COPIA, INSTALACIÓN O UTILIZACIÓN DEL SOFTWARE O DE LOS MATERIALES INCLUIDOS CON EL IMPLICAN SU ACEPTACIÓN DE LOS TÉRMINOS DEL CONTRATO CON TAKE TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. ("OTORGANTE DE LA LICENCIA") ASÍ COMO DE LA POLÍTICA DE PRIVACIDAD UBICADA EN www.rockstargames.com/privacy Y DE LOS TÉRMINOS DE SERVICIO QUE ENCONTRARÁ EN www.rockstargames.com/legal.

LEA ESTE CONTRATO CON ATENCIÓN Y, EN CASO DE QUE NO ESTÉ DE ACUERDO CON TODOS SUS TÉRMINOS, NO SE LE PERMITIRÁ ABRIR, DESCARGAR, INSTALAR, COPIAR O UTILIZAR ESTE SOFTWARE.

LICENCIA

El Otorgante de la licencia le otorga, de acuerdo con el contrato y sus términos y condiciones, un derecho y licencia limitada, revocable, no exclusiva ni transferible para su uso personal, no comercial, en una única plataforma de juego (por ejemplo, un ordenador, un dispositivo móvil o consola de juego) a menos que se especifique lo contrario expresamente en la documentación del software. Sus derechos de licencia están sujetos a la aceptación de este Contrato. Los términos de su licencia bajo este Contrato comenzarán en la fecha en que instale o use el software y terminará en la fecha más próxima a que se deshaga del software o a la rescisión del Contrato (ver más abajo).

Se le otorga, y no vende, una licencia de software y usted reconoce por el presente que no se le transfiere ni cede ningún tipo de titularidad o propiedad sobre el Software y que el Contrato no podrá interpretarse como un acuerdo de compraventa de ninguno de los derechos del Software. El Otorgante de la licencia se reserva todos los derechos, la titularidad y el interés sobre el Software, entre ellos, a título meramente enformativo, todos los derechos de autor, marcas comerciales, secretos comerciales, nombres comerciales, derechos de propiedad, patentes, títulos, códigos numéricos, efectos audiovisuales, temas, personajes, nombres de personajes, argumentos, diálogos, escenarios, material gráfico, efectos de sonido, obras musicales y derechos morales. El Software está protegido por la legislación sobre derechos de autor y marcas de los Estados Unidos, así como por los tratados y leyes aplicables en todo el mundo. El Software no puede copiarse, reproducirse ni distribuirse por ningún sistema o soporte, de forma total ni parcial, sin el consentimiento previo y por escrito del Otorgante de la licencia. Toda persona que copie, reproduzca o distribuya la totalidad o una parte del Software por cualquier sistema o soporte, estará violando la legislación sobre derechos de autor y podrá ser sancionado con penas civiles y criminales 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 150 000 dólares estadounidenses por cada infracción. El Software contiene determinados materiales sujetos a licencia y los licenciantes del Otorgante de la licencia también podrán ejercer sus derechos en el caso de que se incumpla el presente Contrato. Todos los derechos no contemplados expresamente en este Contrato, se reservan al Otorgante de la licencia y, en caso de ser aplicable, también a sus licenciantes.

CLÁUSULAS DE LA LICENCIA

Usted se obliga a:

explorar el Software con fines comerciales;

distribuir, arrendar, otorgar licencias, vender, alquilar, transformar en divisa convertible o enajenar de otro modo el presente Software, o cualquier copia de él, incluidos entre otros los bienes o divisas virtuales (definidos más abajo), sin el consentimiento expreso, previo y por escrito del Otorgante de la licencia o como se contempla expresamente en este Contrato;

hacer copias del Software o de parte de éste (aparte de por los motivos recogidos en este Contrato);

hacer copias del Software y compartirlo en una red, para uso o descarga de múltiples usuarios;

usar o instalar el Software (o permitir que terceros lo usen o instalen) en una red, para su uso en línea, o en más de un ordenador o unidad de juego a la vez, salvo que se disponga lo contrario de forma expresa en el Software o en el presente Contrato;

copiar el Software en un disco duro u otra unidad de almacenamiento para no tener que ejecutar el Software desde el CD-ROM o DVD-ROM incluidos (esta prohibición no se aplicará a las copias totales o parciales que el Software realice durante la instalación o para ejecutarse de una manera más eficaz);

usar o copiar el Software en un centro de juegos informáticos o en cualquier otro establecimiento; con la salvad de que el Otorgante de la licencia podrá ofrecer un contrato de licencia independiente para el establecimiento que permita usar el Software para fines comerciales;

aplicar técnicas de ingeniería inversa, descompilar, desensamblar, mostrar, ejecutar, preparar obras derivadas o modificar de otro modo el Software, de forma total o parcial;

eliminar o modificar cualquier aviso, marca o etiqueta que contenga el Software;

restringir o incapacitar a cualquier otro usuario para que use y disfrute las funciones en línea de este Software;

hacer trampas o utilizar robots, anáns web o cualquier otro programa conectado a las funciones en línea de este Software;

incumplir cualquiera de los términos, políticas, licencias o códigos de conducta de las funciones en línea del Software; o

transportar, exportar o reexportar (directa o indirectamente) a cualquier país al que cualquier ley de exportación, regulación o sanción económica de EE.UU. le prohíba importar el Software o infringir las leyes o reglamentos del país desde el que fue importado y que podrán ser modificados ocasionalmente.

ACESO 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, la membresía en un servicio de terceros y/o licenciantes (incluida la aceptación de términos y políticas relacionadas) pueden requerir la activación del Software, el acceso a copias digitales de este o a determinados contenidos descargables, descargables o especiales, servicios y/o funciones (referidos en su conjunto como "Funciones especiales"). El acceso a las Funciones especiales está limitado a una única Cuenta de usuario (definida a continuación) por número de serie y no están permitidos la transferencia, la venta, la cesión, el otorgamiento de licencia, el alquiler, la conversión a una divisa virtual convertible o el registro de este acceso de nuevo por otro usuario salvo que se especifique lo contrario. Lo dispuesto en este párrafo prevalece sobre cualquier otro término dispuesto en este Contrato.

TRANSFERENCIA DE LA LICENCIA DE UNA COPIA GRABADA ANTERIORMENTE. Se permite la transferencia 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 el receptor se obligue con arreglo a lo estipulado en el presente Contrato. Como establece la documentación del Software, la transferencia de la licencia de una copia grabada anteriormente puede requerir que siga unos pasos determinados. No está permitida la transferencia, venta, cesión, otorgamiento de licencia, alquiler, conversión a una divisa virtual convertible de cualquier Divisa o Bienes Virtuales salvo que quede expresamente contemplado en este Contrato o que cuente con el permiso previo y por escrito del Otorgante de la licencia. Las Funciones especiales, incluido el contenido que no está disponible sin un número de serie único, no pueden transferirse a otra persona en ningún caso y pueden dejar de funcionar si se borra la copia de instalación original del Software o si la copia grabada anteriormente no está disponible para el usuario. El Software está destinado exclusivamente al uso privado. **SIN EMBARGO, 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 licencias concedidas mediante este Contrato. Entre otras, estas medidas pueden incluir la gestión de licencias, la activación del producto y la utilización de otra tecnología de seguridad en el Software, así como monitorizar su utilización. Esto puede incluir, pero sin limitarse a, la hora, la fecha, el acceso y otros controles, contraseñas, números de serie y/u otros dispositivos de seguridad diseñados para prevenir usos no autorizados, usos o realización de copias no autorizadas de todo, de parte o de alguno de los componentes del Software, incluyendo cualquier incumplimiento de este Contrato. El Otorgante de la licencia se reserva el derecho a monitorizar el uso que se hace del Software en cualquier momento. No podrá interferir con las medidas de control de acceso ni intentar deshabilitar o eludir tales características de seguridad y, en caso de hacerlo, el Software podría no funcionar correctamente. Si el Software permite el acceso a las Funciones especiales en línea, solo una copia del Software tendrá acceso a dichas características cada vez. Puede que sean necesarios términos y registros adicionales para acceder a los servicios en línea, así como para realizar descargas de actualizaciones o parches del Software. Salvo en lo recogido por la ley vigente, el Otorgante de la licencia podrá limitar, suspender o dar por finalizada la licencia recogida en este Contrato y el acceso al Software, incluyendo, pero sin estar limitado a, cualquier producto o servicio relacionado, en cualquier momento, sin previo aviso o razón alguna.

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

CONEXIÓN A INTERNET. Es posible que el Software requiera una conexión a Internet para acceder a las características en línea, o bien para autenticar el Software o llevar a cabo otras acciones.

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

Bienes y Divisas Virtuales

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

Bienes y Divisas Virtuales: El Software puede incluir características que permitan al usuario (i) el empleo ficticio de una divisa virtual como medio de intercambio exclusivamente dentro del Software ("Divisas virtuales" o "DV") que (ii) le permita acceder (y le garantice derechos limitados a utilizar) bienes virtuales dentro del Software ("Bienes virtuales" o "BV"). Independientemente de la terminología que se utilice, los BV y DV representan una licencia de derecho limitado regida por este Contrato. El Otorgante de la licencia le otorga, de acuerdo con el Contrato y sus términos y condiciones, un derecho y licencia limitada, revocable, no exclusiva ni transferible para hacer un uso personal y no comercial de los BV y DV exclusivamente en lo relacionado con el Software. Salvo en lo indicado en la ley vigente, se le otorga, y no vende, una licencia de BV y DV y usted reconoce mediante el presente documento que no se le transfiere ni cede ningún tipo de titularidad o propiedad sobre los mismos y que el Contrato no podrá interpretarse como un acuerdo de compraventa de ninguno de los derechos ni de los BV, ni tampoco de las DV.

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

GANAR Y COMPRAR BIENES Y DIVISAS VIRTUALES: a través del Software, mediante la ejecución de ciertas actividades, el Otorgante de la licencia puede proporcionar DV. Por ejemplo, el Otorgante de la licencia puede proporcionar una cantidad determinada de BV o DV por completar actividades del juego como alcanzar un nuevo nivel en el Software, finalizar una tarea o crear contenidos para los usuarios. Una vez conseguidos estos BV o DV, se añadirán automáticamente a su Cuenta de usuario. Solo podrá comprar BV y DV dentro del Software o a través de una plataforma, tienda de terceros en línea, tienda de aplicaciones y otra tienda autorizada por el Otorgante de la licencia (denominados en conjunto "Tienda de software"). La compra y el uso de objetos o de divisas en el juego a través de una Tienda de software están sujetos a los documentos que rigen la Tienda de software, incluidos, pero sin limitarse a, las Condiciones de servicio y el Acuerdo del usuario. La Tienda de software le otorga una sublicencia de este servicio en línea. El Otorgante de la licencia podrá ofrecer descuentos o promociones para la compra de las DV, que pueden sufrir cambios o cesar sin previo aviso y en el momento en que el Otorgante de la licencia estime oportuno. Tras la compra autorizada de los BV y DV, el Otorgante de la licencia, a su entera discreción, podrá limitar el uso de los BV y DV a un solo juego. Los usos y funciones de la licencia, a su entera discreción, podrá imponer otros límites a la cantidad de DV que puede comprar o utilizar y a la cantidad máxima que puede tener de la misma en su Cuenta de usuario. Usted es responsable de todas las compras de DV que haga a través de su Cuenta de usuario, cuente o no con su autorización.

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

UTILIZAR BIENES Y DIVISAS VIRTUALES: los jugadores pueden consumir o perder tiempos juegan todos los Bienes o Divisas virtuales comprados en el juego de acuerdo con las normas del juego que se aplican a estos bienes y divisas, que varían en función del Software asociado. Los BV y DV se podrán utilizar únicamente en el Software y el Otorgante de la licencia, a su entera discreción, podrá limitar el uso de los BV y DV a un solo juego. Los usos y funciones de los BV y DV podrían cambiar en cualquier momento. Los BV y DV disponibles en su Cuenta de usuario se verán reducidos cuando los utilice para adquirir nuevos BV o DV dentro del Software. El uso de cualquier BV o DV se extraerá de los BV o DV que posea en su Cuenta de Usuario. Necesitará tener la cantidad suficiente de BV o DV para completar una transacción dentro del Software. Verá marcada la cantidad de BV o DV en su Cuenta de usuario en caso de que se den determinadas situaciones relacionadas con el uso del Software. Por ejemplo, perderá BV o DV si pierde el juego o su personaje muere. Usted será responsable de todos los usos que se hagan de los BV y DV a través de su Cuenta de usuario independientemente de que haya o no autorizado estos usos. Deberá notificar inmediatamente al Otorgante de la licencia, si detecta un uso no autorizado de los BV o DV realizado a través de su Cuenta de usuario, enviando una queja a www.rockstargames.com/support.

LICENCIA Y GARANTÍA

NO CANJEABLES: únicamente podrá canjear los BV o DV por productos o servicios del juego. No puede vender, arrendar, otorgar licencias ni alquilar BV o DV, ni transformarlos en DV convertible. Únicamente podrá canjear los BV y DV por productos o servicios del juego, pero no dinero u otros bienes del Otorgante de la licencia o persona o entidad, salvo las contempladas en este documento o en la ley vigente. Los BV y DV no tienen valor económico real y ni el Otorgante de la licencia, ni tampoco otras personas o entidades tienen la obligación de canjearlos los BV o DV por cualquier objeto de valor, incluyendo, pero sin limitarse a, divisas reales.

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

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

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

TÉRMINOS DE LAS TIENDAS DE SOFTWARE

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

Este Contrato es únicamente entre usted y el Otorgante de la licencia y no con una Tienda de software. Acepta que la Tienda de software no tiene obligación de ofrecerse servicios de mantenimiento o de apoyo relacionados con el Software. Excepto por lo expuesto anteriormente, y hasta el máximo permitido por la ley vigente, la Tienda de software no tendrá obligación alguna derivada de la garantía del Software. Este acuerdo está directamente relacionado también con cualquier reclamación sobre la responsabilidad sobre el producto, un incumplimiento de los requisitos legales vigentes, quejas al departamento de consumidores o incumplimientos legislativos similares o de propiedad intelectual. La Tienda de software no es más responsable de tales reclamaciones. Deberá aceptar los Términos de servicio de la Tienda de software, incluyendo también cualquier otra norma o política de la Tienda de software. La licencia del Software es una licencia intransferible para usar el Software solo en un dispositivo suyo o que usted controle. Confirma que no se encuentra en uno de los países embargados por los EE. UU. o en cualquier otra área de la lista de personas especialmente designadas del Departamento del Tesoro de los EE. UU. ni en la lista de personas o entidades no autorizadas del Departamento de Comercio. La Tienda de software es un beneficiario, en calidad de tercera parte, de este Contrato y podría exigir responsabilidades.

RECOPILACIÓN DE DATOS Y USO

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

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

GARANTÍA

GARANTÍA LIMITADA: El Otorgante de la licencia le garantiza (si usted es el comprador inicial y original del Software, aunque no si usted ha conseguido una copia grabada del Software y de la documentación que lo acompaña del comprador original) que el soporte de almacenamiento original que contiene el Software no tendrá fallos de material ni de mano de obra en condiciones de uso y servicio normales durante 90 días desde la fecha de compra. El Otorgante de la licencia le garantiza que el presente Software es compatible con un ordenador personal que reúna los requisitos mínimos enumerados en la documentación del Software o que ha sido certificado por el fabricante de la unidad de juego como compatible con la unidad de juego para la cual 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 un buen funcionamiento en su ordenador personal o unidad de juego específicos. El Otorgante de la licencia no garantiza que no vayan a existir interrupciones en su disfrute, que el Software cumpla sus expectativas, que el Software funcione de manera continuada y sin errores, que el Software vaya a ser compatible con su hardware o software, o que los errores que de esto se 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 las anteriores exclusiones o todas no sean aplicables en su caso.

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

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

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

INDENMIZACION

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

BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA SERÁ RESPONSABLE EL OTORGANTE DE LA LICENCIA DE LOS DAÑOS ESPECIALES, INCIDENTALES O EMERGENTES, DERIVADOS DE LA POSESIÓN, EL USO, O EL MAL FUNCIONAMIENTO DEL SOFTWARE. ESTO INCLUYE, A TÍTULO MÉRAMENTE ENUMERATIVO, 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, DAÑOS PERSONALES, DAÑOS DE LA PROPIEDAD O HERIDAS DE BIENES PERSONALES, O DAÑOS PUNITIVOS QUE PUEDAN SURTIRSE EN EL PRESENTE CONTRATO O CON EL SOFTWARE, TANTO SI SURGE DEL AGRAVIO (INCLUYENDO POSIBLES NEGLIGENCIAS), DAÑOS CONTRACTUALES O RESPONSABILIDADES ESTRICTAS, COMO SI NO FUESE ASÍ, AUNQUE EL OTORGANTE DE LA LICENCIA SUPIERA QUE PODÍAN PRODUCIRSE. LA RESPONSABILIDAD DEL OTORGANTE DE LA LICENCIA POR TODOS LOS DAÑOS, NO PODRÁ SUPERAR EL PRECIO REAL PAGADO POR EL USO DEL SOFTWARE (EXCEPTO SI ES REQUERIDO POR LEY).

NINGUNA DE SUS RECLAMACIONES DE RESPONSABILIDAD FINANCIERA AL OTORGANTE DE LA LICENCIA PODRÁ, BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA, SUPERAR LA CANTIDAD MÁXIMA PAGADA POR CUALQUIER CUALQUERA CUOTA RELACIONADA CON EL SOFTWARE, DURANTE LOS SIGUIENTES DOCE (12) MESES, O 200 DÓLARES AMERICANOS, CUALQUIERA QUE SEA EL MAYOR.

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 NO SERÁ APLICABLE EN LA MEDIDA EN LA QUE CUALQUIERA DE SUS CLÁUSULAS ESTÉ PROHIBIDA POR CUALQUIER NORMA FEDERAL, ESTATAL O MUNICIPAL DE DERECHO NECESARIO. LA PRESENTE GARANTÍA LE OTORGA DETERMINADOS DERECHOS LEGALES PERO PUEDE TENER DERECHOS ADICIONALES EN FUNCIÓN DEL ORDENAMIENTO APLICABLE.

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

RESOLUCIÓN

El presente Contrato estará en vigor hasta que usted o el Otorgante decidan rescindirlo. Este Contrato se resolverá automáticamente cuando el Otorgante de la licencia deje de trabajar con los servidores del Software (únicamente en el caso de los juegos gestionados en línea), si el Otorgante de la licencia considera que el uso que está haciendo del Software es o podría ser fraudulento, conlleva el blanqueo de capitales o cualquier otro tipo de actividad ilícita o que no estuviera usted cumpliendo los términos y condiciones de este Contrato, incluyendo, pero sin limitarse a, las condiciones de la licencia antes mencionadas. Podrá dar por finalizado este Contrato en cualquier momento (i) al darse el Otorgante de la licencia que elimine su Cuenta de usuario empleada para acceder y usar el Software mediante los métodos contemplados en los Términos de servicio o (ii) destruyendo y/o eliminando todas las copias de del Software tenga en su posesión, custodia o control. Eliminar el Software de su plataforma de juego no servirá para eliminar la información asociada a su Cuenta de usuario, incluyendo los BV y DV asociados a ella. Si reinstala el Software utilizando la misma Cuenta de usuario, tendrá todavía acceso a la información allí contenida, incluyendo los BV y DV que conservara en su cuenta. No obstante, salvo en lo contemplado en la ley vigente, si su Cuenta de usuario se elimina como consecuencia de la finalización de este Contrato por cualquier razón, todos los BV y DV asociados a su cuenta también se eliminarán y ni éstos, ni su cuenta, ni tampoco el Software estarán ya disponibles. Si este Contrato cesara por un incumplimiento suyo de este, el Otorgante de la licencia podrá impedir que volviera a registrarse o volviera a acceder al Software. En el caso del Otorgante de la licencia, la documentación, los materiales asociados y todos los componentes que tenga en su poder o en su control, incluidos aquellos que se encuentran en cualquier servidor cliente u ordenador en que se hayan instalado,

En el caso de cese del Contrato, su derecho a utilizar el Software, incluyendo los BV y DV asociados a su Cuenta de usuario, se eliminarán inmediatamente y usted deberá dejar de hacer uso del Software. La finalización del Contrato no influirá sobre los derechos u obligaciones que nos corresponden.

DERECHOS RESTRINGIDOS PARA EL GOBIERNO DE EE. UU.

El Software y la documentación se han elaborado en su totalidad con capital privado y se suministran como "software informático comercial" o "software informático restringido." El uso, duplicación o divulgación por parte del gobierno de EE. UU. o de un subcontratista de la administración de EE. UU. está sujeto a las restricciones dispuestas en el apartado (c) (1) (ii) de los artículos de derechos sobre datos técnicos y software informático (Rights in Technical Data and Computer Software) del DFARS 252.227-7019 o dispuestos en el apartado (c) (1) (v) de los artículos de derechos restringidos de software informático comercial (Commercial Computer Software Restricted Rights) del FAR 52.227-19, según corresponda. El Contratista/ Fabricante es el Otorgante de la licencia para el lugar mencionado más abajo.

REMEDIOS DE EQUITAD

Usted admite, en virtud del presente Contrato, que, en el caso de que no se cumplan sus cláusulas, el Otorgante de la licencia se verá perjudicado de forma irreparable y, por tanto, reconoce el derecho de éste a "sin excepción de documento que pruebe la situación, garantiza ni documento acreditativo de los datos" a exigir los remedios de equidad que correspondan en relación con lo estipulado, así como a obtener una restricción temporal y/u orden de cese o cualquier otro remedio que tenga a su disposición.

IMPUESTOS Y GASTOS

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

TÉRMINOS DE SERVICIO

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

MISCLÁNEA

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

LEYES APLICABLES

ASISTENCIA TÉCNICA

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

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

ASISTENCIA TÉCNICA

Si tienes algún problema técnico, visita www.rockstargames.com/support para acceder a la información de contacto más reciente y para consultar las respuestas a las preguntas más frecuentes. Ofrecemos asistencia a través de la web, correo electrónico, teléfono y Twitter.

