



Games for Windows®
LIVE

LIBERTY CITY UNDERGROUND

NÚMERO 12 NUESTRO NÚMERO ESPECIAL DE PRIMER ANIVERSARIO ¡FELICÍTANOS!

VIVE **AL LÍMITE**....



....DIVIÉRTETE **AL LÍMITE**

▲ Información importante sobre la salud y la seguridad en los videojuegos

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 estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones, que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con 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 los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles que los adultos a estos ataques. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones: siéntese a una distancia considerable de la pantalla; utilice una pantalla más pequeña; juegue en una habitación bien iluminada; no juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.



LIBERTY CITY UNDERGROUND

¿Qué es el sistema PEGI?

El sistema de clasificación por edades PEGI protege a los menores de los juegos no adecuados para un grupo de edad específico. TENGA EN CUENTA que no se trata de una guía de la dificultad del juego. Consta de dos partes y permite a los padres y a aquellos que adquieren juegos para niños, realizar la elección apropiada en función de la edad del jugador. La primera parte es una clasificación por edades:



La segunda muestra los iconos indicando el tipo de contenido del juego. Dependiendo del juego, puede haber un número diferente de iconos. La clasificación por edades refleja la intensidad del contenido del juego. Estos iconos son:



Para más información, visite <http://www.pegi.info> y pegionline.eu

Índice

02	Primeros pasos
05	Games for Windows – LIVE
08	Editor de vídeos
11	Independence FM
12	The Lost and Damned
14	The Ballad of Gay Tony
16	Créditos
23	Garantía/Atención al cliente

Sistema y otros requisitos

Requisitos mínimos del sistema

SO: Windows Vista - Windows 7 - Service Pack 1 / XP - Service Pack 3

Procesador: Intel Core 2 Duo a 1,8Ghz, AMD Athlon X2 64 a 2,4Ghz

Memoria: 1,5GB XP, Vista, Windows 7, 16 GB de espacio libre en el disco duro

Tarjeta gráfica: 256 MB NVidia 7900 / 256 MB ATI X1900

Los sistemas más potentes observarán una mejora en el rendimiento.

Otros requisitos:

La activación necesita una conexión a Internet. El juego en línea necesita iniciar sesión en Games for Windows - LIVE y en Rockstar Social Club (hay que ser mayor de 13 años para registrarse). Se necesita tener insertado el disco para jugar (instalaciones ilimitadas). Se requiere instalar software, incluyendo Sony DADC SecuROM, Adobe Flash, DirectX, Games for Windows - LIVE e Internet Explorer.

Instalación

Durante la instalación de Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City se te pedirá que te registres en Games for Windows - LIVE y en Rockstar Games Social Club. Ten en cuenta que la inscripción en ambos no es obligatoria para jugar la campaña para un jugador.

Te recomendamos encarecidamente que lo hagas para poder disfrutar de todas las características de Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City, incluidas las partidas multijugador, compartir en línea los vídeos creados por el usuario y competir y compartir estadísticas con amigos y otros jugadores.

Instalación (cont.)

Pasos:

1. Introduce el DVD de Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City (disco 1) en la unidad de DVD-ROM.
2. Luego, comenzará la instalación de Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City. Sigue las instrucciones en pantalla.
3. Se te pedirá que te registres en una cuenta de Games for Windows - LIVE. Si no tienes ya una cuenta de Games for Windows - LIVE, puedes crear una ahora. Necesitarás una para poder disfrutar de las partidas multijugador en línea y otras características de LIVE.
4. Después, se te pedirá que te registres en una cuenta de Rockstar Games Social Club. Rockstar Games Social Club es el sitio Web, exclusivo para socios, que te ofrece marcadores, estadísticas, torneos, competiciones especiales, eventos virtuales, MP3 y mucho más para los títulos de Rockstar. Debes registrarte en la página web del Rockstar Games Social Club para las sesiones multijugador y para enviar vídeos.
5. Durante la instalación, se te pedirá que insertes el Disco 2 cuando sea necesario. Sigue las instrucciones en pantalla para instalar el juego.
6. Cuando se hayan instalado todos los archivos, tendrás que conectarte a Internet para confirmar la fecha de publicación del software. Si no puedes conectarte o necesitas realizar este paso desde un ordenador diferente con acceso a Internet, visita www.rockstargames.com/support o [activate.rockstargames.com/?c=EFLC](http://www.rockstargames.com/?c=EFLC) para obtener más información.
7. En este punto se habrá completado el proceso de instalación.
8. Para jugar a Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City, asegúrate de tener el 'DVD de Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City' (disco 1) insertado en tu unidad de DVD.
9. La primera vez que juegues a Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City, se te pedirá que introduzcas la clave del producto para realizar una activación única.

Si no puedes conectarte o necesitas realizar este paso desde un ordenador diferente con acceso a Internet, visita www.rockstargames.com/support para obtener más información.

Controles de juego

Mando Xbox 360 para Windows



Controles del vehículo

Gatillo izquierdo.....	Disparar arma
Botón superior frontal izquierdo.....	Freno/Marcha atrás
Gatillo derecho.....	Freno de mano
Botón superior frontal derecho.....	Acelerar
Stick izquierdo.....	Dirección
Stick derecho.....	Girar cámara/Apuntar
Botón de stick izquierdo.....	Claxon/Activar velocidad lenta en cámara cinemática
Botón de stick derecho.....	Mirar atrás
Botón Y.....	Salir del vehículo
Botón B.....	Cámara cinemática/Atrás/Colgar en teléfono móvil
Botón A.....	Freno de mano/Adelante/Responder en teléfono móvil
Botón X.....	Cambiar de arma/(mantener)Faros
Mando D ARRIBA.....	Arriba en teléfono móvil/Usar teléfono móvil
Mando D DERECHA.....	Siguiente emisora de radio/(mantener) Encender/Apagar radio
Mando D ABAJO.....	Abajo en teléfono móvil/Omitir conversación de móvil/Alejar vista en minimapa
Mando D IZQUIERDA.....	Anterior emisora de radio/(mantener) Encender/Apagar radio
Botón BACK.....	Alternar entre modos de cámara
Botón START.....	Menú de pausa

Games for Windows–LIVE

¡Juegue en línea gratis! Con Games for Windows–LIVE, puede crear su perfil de jugador, jugar en línea, charlar con sus amigos, ver los juegos y actividades de sus amigos y consultar logros de todos los juegos Games for Windows–LIVE. Además, puede descargar contenido para sus juegos del Bazar Games for Windows–LIVE. ¡Conéctese y únase a la nueva revolución en juegos para PC!

Conectarse a LIVE

Para conectarse a Games for Windows–LIVE necesita una conexión a Internet de alta velocidad y un gamertag. Si ya dispone de un gamertag, tiene todo lo que necesita para conectarse a Games for Windows–LIVE. Si no dispone de un gamertag, puede conseguir uno gratis. Para más información, incluida la disponibilidad en su zona, visite www.gamesforwindows.com/live.

Control parental

Los controles parentales de Windows (Vista y Windows 7) permiten a los padres y a los tutores restringir el acceso a los juegos con clasificación por edades y también fijar límites con respecto a la duración de las partidas. Los controles parentales de Games for Windows–LIVE ofrecen a los padres y a los tutores la posibilidad de controlar quién y cómo utiliza el servicio LIVE para interactuar online con otros usuarios. Para obtener más información, consulte la página www.gamesforwindows.com/live/familysettings.

Controles a pie

Gatillo izquierdo.....	Recoger/Acción contextual
Botón superior frontal izquierdo.....	Fijar el blanco/(mantener a medias) Apuntado libre
Gatillo derecho.....	Entrar/Salir de punto de cobertura
Botón superior frontal derecho.....	Disparar arma/(mantener a medias) Apuntado libre
Stick izquierdo.....	Movimiento
Stick derecho.....	Girar cámara/Cambiar de blanco
Botón de stick izquierdo.....	Agacharte
Botón de stick derecho.....	Mirar atrás/Acercar vista durante el apuntado
Botón Y.....	Entrar en vehículo/Subir por escalera/Cuerpo a cuerpo (puñetazo alternativo/contraataque)
Botón B.....	Recargar arma/Atrás/Colgar en teléfono móvil/Cuerpo a cuerpo (puñetazo/contraataque)
Botón A.....	(mantener) Correr/(pulsar ligeramente) Sprint/Adelante/Responder en teléfono móvil/Cuerpo a cuerpo (bloquear/esquivar)
Botón X.....	Saltar/Escalar/Cuerpo a cuerpo (patada)
Mando D ARRIBA.....	Arriba en teléfono móvil/Usar teléfono móvil
Mando D DERECHA.....	Siguiente arma
Mando D ABAJO.....	Abajo en teléfono móvil/Omitir conversación de móvil/Alejar vista en minimapa
Mando D IZQUIERDA.....	Anterior arma
Botón BACK.....	Alternar entre modos de cámara
Botón START.....	Menú de pausa

Controles Teclado y ratón

La configuración de los controles específicos de PC en el menú de pausa incluye:

- Sensibilidad del ratón
- Sensibilidad de la rueda del ratón
- Apuntar: mantener, cambiar (haz clic una vez para que aparezca la retícula de apuntado y haz clic de nuevo para que desaparezca)
- Invertir ratón..... Si/No
- Correr siempre..... Mantener/Alternar
- Agacharse..... Mantener/Alternar
- Control del ratón en los helicópteros..... Desactivar/Activar

Controles predeterminados

Los controles del ratón y el teclado para Episodes from Liberty City pueden personalizarse desde el menú de pausa.

INTERFAZ	
Entrar/Salir del menú de pausa	Esc
Arriba/Izquierda/Abajo/Derecha	W/A/S/D
Aceptar	Intro
Zoom en el mapa	Rueda del ratón
Colocar punto de ruta	Botón derecho del ratón
Sujetar y arrastrar mapa	Botón izquierdo del ratón (mantener) + mover ratón

GENERAL	
Mirar atrás	C
Cambiar cámara	V
Móvil (sacar)	Cursor arriba
Móvil (guardar)	Retroceso
Zoom en radar	T
Charla de texto con equipo	U
Charla de texto con todos	Y
Capturar secuencia	F2

A PIE	
Esprintar	Mayús izquierda
Saltar	Barra espaciadora
Atacar/Disparar	Botón izquierdo del ratón
Entrar en vehículo	F
Acción	E
Arma siguiente/anterior	Rueda del ratón arriba/abajo
Agacharse	Ctrl izquierda
Entrar en/salir de cobertura	Q
Recargar	R
Acercar zoom (al apuntar)	Rueda del ratón arriba
Alejar zoom (al apuntar)	Rueda del ratón abajo
Arriba/Izquierda/Abajo/Derecha	W/A/S/D
Puntería libre/Fijar cuerpo a cuerpo	Botón derecho del ratón
Detonar	Cursor abajo

COMBATE	
Fijar blanco	Botón derecho del ratón
Puñetazo 1	Botón izquierdo del ratón
Puñetazo 2	R
Patada (al fijar blanco)	Q
Bloquear (al fijar blanco)	Barra espaciadora

VEHÍCULOS	
Girar izquierda/derecha	A/D
Acelerar	W
Frenar	S
Freno de mano	Barra espaciadora
Inclinarse hacia delante/atrás	Mayús izquierda/Ctrl izquierda
Salir del vehículo	F
Disparar/Disparar helicóptero	Botón izquierdo del ratón
Puntería libre	Botón derecho del ratón
Arma siguiente/anterior	Q/Z
Soltar el arma (solo carrera GTA)	R
Faros	H
Puente	W/S
Claxon	G
Mirar atrás	C
Cambiar cámara	V
Cámara cinematográfica	Bloq Mayús
Emisora siguiente/anterior	Rueda del ratón arriba/abajo
Canción siguiente/anterior	N/B
Apagar la radio	X

HELICÓPTEROS	
Ascender/Descender	W/S
Girar izquierda/derecha	Tecla numerica 4/Tecla numerica 6
Ladear izquierda/derecha	A/D
Inclinar adelante/atrás	Tecla numerica 8/Tecla numerica 2
Girar la cámara	Mantener botón derecho del ratón y mover
Disparar	Botón izquierdo del ratón/Tecla numerica 0
Disparo secundario	Mayús. izquierda

ACCESOS DIRECTOS A ARMAS	
Desarmado	1
Cuerpo a cuerpo	2
Pistola	3 (también en vehículo)
Escopeta	4
Subfusil	5 (también en vehículo)
Rifle automático	6
Rifle de precisión	7
Arma pesada	8
Granada/Cóctel Molotov	9 (también en vehículo)
Especial	0

PARACAÍDAS	
Desplegar paracaídas	Botón izquierdo del ratón
Cambiar peso del cuerpo	W/A/S/D
Frenos neumáticos izquierdo y derecho	Botón izquierdo del ratón/botón derecho del ratón
Lanzar humo	Ctrl izquierdo
Soltar paracaídas	F

EDITOR DE VÍDEOS

El nuevo editor de vídeos te permite capturar secuencias del juego, realizar ediciones en tiempo real y convertirlas en vídeos de formato WMV. También puedes juntar las secuencias y realizar un montaje final, introduciendo efectos de postproducción como música, texto y transiciones, además de otras funciones típicas de los programas de edición de vídeo. Luego podrás compartir tus vídeos para que otras personas los vean y los califiquen en Rockstar Games Social Club TV.

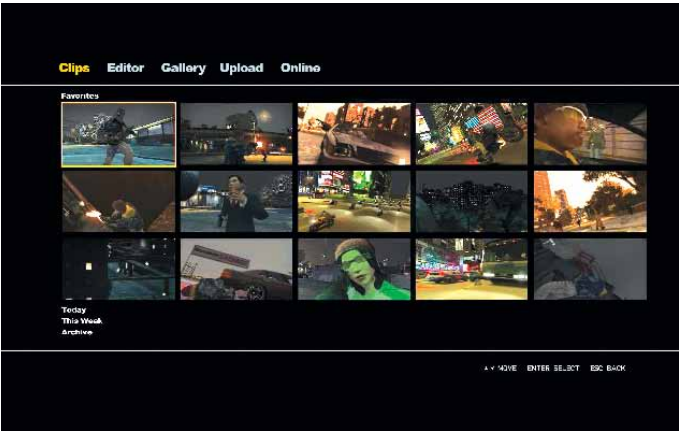
Captura de secuencias

En cualquier momento del juego (en el modo para un jugador o en multijugador) pulsa la tecla F2 para descargar una secuencia de imágenes en el disco duro. La secuencia graba lo que ocurrió ANTES de pulsar F2. Dependiendo de la cantidad de datos presentes en ese momento en el juego, la secuencia puede durar desde 30 o 40 segundos hasta un minuto. Ten en cuenta que, si dispones de un equipo más lento, también podrás desactivar esta característica.

Iniciar el editor de vídeos

Para iniciar el editor de vídeos, usa el teléfono móvil que hay en el juego. Se te avisará de que se perderán los datos que no hayas guardado y después pasarás a un menú diferente desde el que podrás ver y editar los vídeos. En esta pantalla dispones de las siguientes opciones:

- Clips (Secuencias)
- Gallery (Galería)
- Online (En línea)
- Editor
- Upload (Enviar)



Clips (Secuencias)

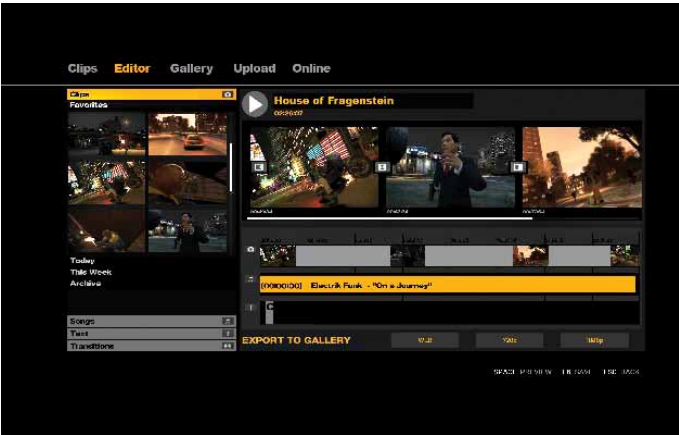
Desde la sección de vídeos podrás ver rápidamente todas las secuencias de imágenes que hayas capturado del juego, pero los vídeos son específicos de cada episodio y solo se pueden ver o editar dentro del episodio en el que los hayas capturado. Los controles de reproducción son los típicos de DVD. Asimismo, puedes mantener pulsado el botón medio del ratón y mover la cámara para ver la secuencia desde diferentes ángulos. Luego puedes actualizar la vista en miniatura de la secuencia para que sea más fácil organizarla.

Editor

Si lo seleccionas podrás crear un montaje de vídeo con tus secuencias. Desde aquí puedes nombrar los vídeos, juntar varios, añadir música, títulos y transiciones.

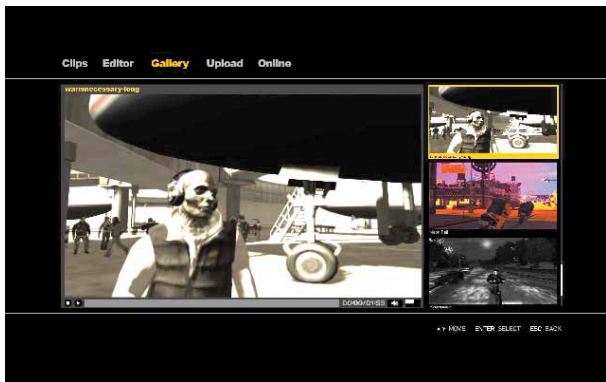
Las secuencias sencillas aparecen en la parte izquierda de la pantalla. La parte superior derecha queda reservada para la edición. Arrastra y suelta la secuencia en esta zona para crear el vídeo. Haz doble clic en una vista en miniatura del storyboard para editar la secuencia. Puedes añadir marcadores dentro de las secuencias que te permitirán colocar cámaras y filtros, ajustar el sonido y modificar la velocidad.

Para crear con rapidez un vídeo que puedas enviar, asegúrate de que tienes al menos una secuencia en el espacio de edición del storyboard y selecciona después la opción Web en Export To Gallery (Exportar a galería).



Gallery (Galería)

La sección de la galería contiene todos los vídeos completos y renderizados. De manera predeterminada, el último vídeo exportado se muestra en la ventana de la vista previa. Las vistas en miniatura que hay a la derecha de la pantalla se ordenan siguiendo el criterio de que los más recientes aparecen arriba.



Upload (Enviar)

En esta sección, los jugadores pueden enviar sus vídeos al Social Club. La parte izquierda de la pantalla muestra todos los vídeos locales que has creado. La parte derecha es un portal Web en el que se muestran todos los vídeos que has enviado.

Online (En línea)

Esta sección minimiza Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City y te lleva directamente al sitio Web de Rockstar Games Social TV mediante tu explorador Web predeterminado. Desde aquí podrás ver los vídeos que hayan cargado los demás, así como dar tu valoración y comentarlos. El editor de vídeos es una herramienta muy completa. Para obtener más información, visita : www.grandtheftautoiv-eljuego.com/pc

INDEPENDENCE FM

Podrás seleccionar tus canciones preferidas y reproducirlas en la emisora de radio del juego, Independence FM.

Coloca tus archivos MP3, WMA o M4A que no tengan derechos digitales (o los accesos directos a tus carpetas de música) en la siguiente ubicación:

Mis documentos\Rockstar Games\GTA IV\User Music

Nota: para reproducir los archivos M4A, debes tener instalado Quicktime o iTunes.

Después de acceder a Independence FM como harías con cualquier otra emisora de radio del juego, dispondrás además de las siguientes opciones en la pestaña de Audio (Sonido) del menú de pausa:

Modos de búsqueda

Enable Auto Scan (Activar escaneo automático): actívalo para realizar un escaneo rápido automáticamente al inicio del juego.

Quick Scan (Escaneo rápido): reproduce los archivos de audio de la carpeta de música del usuario y crea una lista de reproducción que se utiliza dentro del juego.

Complete Scan (Escaneo completo): ejecuta un análisis rápido y, además, analiza cada pista para determinar su volumen óptimo de reproducción.

Modos de reproducción

Sequential (Secuencial): reproduce los archivos de sonido tal y como aparecen en tu carpeta. También puedes omitir canciones.

Shuffle (Aleatorio): reproduce los archivos de sonido al azar. También puedes omitir canciones.

Radio: reproduce los archivos de vídeo al azar e intercala cuñas de radio, pero no puedes omitir canciones.

THE LOST AND DAMNED

DATE UN PASEO SALVAJE CON LA BANDA DE MOTEROS MÁS FAMOSA DE LA CIUDAD

Alderney se encuentra al otro lado del West River, frente a la glamurosa zona de Algonquin. Allí se asienta el páramo industrial, los pequeños centros comerciales, los barrios más deprimentes y el club de moteros de los Lost, una banda de moteros con bastante mala fama. Los Lost son una banda muy variopinta de ladrones, asesinos y traficantes que han jurado vivir siguiendo sus propias normas fuera de la ley y prestando total lealtad a su hermandad. Billy Grey, el presidente del club, tiene unas prioridades muy claras: las motos, el alcohol, las chicas y la droga; en cualquier orden y, a ser posible, todas a la vez. El segundo de a bordo es Johnny Klebitz; sabe perfectamente

que se le está acabando el tiempo a esta banda de forajidos y, dado que en Liberty City se puede hacer mucho dinero, está decidido a conseguir todo lo que pueda antes de dirigirse todos juntos hacia el horizonte. Johnny se encarga del club mientras Billy pasa un período de rehabilitación por orden judicial. Ha centrado la actividad de la banda en hacer tratos y pactar treguas en vez de meterse en ajustes de cuentas sin sentido y peleas estúpidas, así que ha hecho muchos avances en el mundo criminal de Liberty City. Incluso ha cerrado negocios con los Angels of Death, rivales desde hace tiempo de los Lost. Sin embargo, hay un problema: Billy va a volver a casa y está más loco que nunca...



THE BALLAD OF GAY TONY

CONTROLA LA VIDA NOCTURNA DE LIBERTY CITY

Luis López es un tipo que se dedica a resolver problemas, y si te toca ser la mano derecha y el guardaespaldas de una leyenda de la vida nocturna como “Gay Tony” Prince, tienes cantidad de problemas por resolver. La vida nocturna de Algonquin es el patio de recreo de los famosos más trágicos y sosos, pero está llena de lujo y glamour, así que Tony es el rey indiscutible de Liberty City gracias a los dos clubs tan de moda que posee. Aparentemente, lo tiene todo: dinero, poder y respeto. Sin embargo, está en deuda con la Mafia, los prestamistas devoradores y hacienda. Además,

tiene que enfrentarse a un mundo cambiante y a una situación económica terrible que hace que su reinado peligre, con lo cual Tony se ve abocado cada vez más hacia una crisis personal espantosa. Únete a Luis para evitar que el imperio de Tony se derrumbe y deja tu propia marca en un mundo caracterizado por la decadencia y el exceso. A la vez, tendrás que evitar que su madre se inquiete y que sus amigos lo llamen un “vendido”. La fiesta está a punto de terminar. De Luis depende que continúe.



Rockstar North

Productor
Leslie Benzie
Director de gráficos
Aaron Garbut
Directores artísticos
Sean McSherry
Adam Cochrane
Michael Kane
Director técnico
Adam Fowler
Directores técnicos
asociados
Klaas Schilstra
Phil Hooker
Director de animación
Mondo Ghulam
Productor asociado
Imran Sarwar
Productor adjunto
William Mills
Escrito por
Dan Houser y
Rupert Humphries
Gráficas de personajes
Alan Nolan
Ben Clark
Chris Brincat
Toks Solari
Diseño técnico de
personajes
Rick Stirling
Erik Brær
Stewart Wright
Diseños
Ian McQue
Animaciones de interludios
Dermot Baile
Andy Wohlhocky
CJ Markham
Duncan Shields
Geoffrey Fermin
Jenny Toft
Mark Pinnock
Matt Tempest
Michael Bahurinsky
Michael Mangus
Rob Elsworth
Ryan Schacter
Santiago Hurtado
Stephen Cooper
Tina Nischan
Cámaras de interludios
Felipe Busquets
Luke Howard
Ayudante de recursos de
los interludios
Kathryn Bodey
Coordinador de producción
de interludios
Francesca Howard
Animaciones del juego
Gus Brad
Mike Jones
Warren Hasan-Ali
Malcolm Angus
Abraham Ahmed
John Kim
Rick Winter
Joe Ries
Gráficas de los mapas de
Broker, Bohan, Dukes
Nik Taylor
Alastair McLauchlan
James Allan
Christopher Marshall
Craig Kerr
Gavin Greaves
Marco Hallett
Olivier Gainford
Steven Mulholland
Stuart Macdonald
Tim Gilbert

Gráficas del mapa de
Algonquin
Wayland Standing
David Cooper
Simon Little
Dave Brownson
Elsie McSherry
Mark Wright
Ming Kei Cheung
Neil Sylvestre
Tim Flowers
Gráficas del mapa de
McMerry
Gary McAdam
Iain McNaughton
Allan Walker
Andy Sharratt
Eros Tang
Gráficas de interiores
Michael Pirso
Andy Hay
Alexander Pons
Garden-Jones
Garry Mackenzie
Karyn McHale
Leigh Donoghue
Stuart Scott
Gráficas de atrezzo
CJ Dick
Brandon McDonald
Eoin Gallan
Gillian Bertram
Gráfica junior
Michelle Obayda
Gráficas de vehículos
Jolyon Orme
Alan Duncan
Laurence Knight
Michael Bush
Richard Kansley
Gráfica de efectos visuales
Malcolm Shortt
Diseñadores gráficos
Stuart Petri
Steven Walsh
Euan Duncan
Alisdair Wood
Jill Menzies
Gareth Evans
Gráficos adicionales
Ian J Bowden
Chris Smart
Chris Allison
Eric Dawe
Gunnar Droege
James McHale
Mark Edwards
Neal Corbett
Sui Lee
Tyrone Bramley
Diseño de niveles
Craig Filshire
Keith McLennan
Neil Ferguson
Ross Wallace
Adam Westwood
Alwyn Roberts
Andrew Bailey-Smith
Andrew Knight
Ben Barclay
Ben Rollinson
Bobby Wright
Brenda Carey
David Watson
Jim McMahon
John Heime
Kenneth Ross
Kevin Wong
Kirk Johnston
Lawrence Kerr
Matthew Booton
Neil Meikle
Paul Davies
Robert Bray
Rowan Cockcroft
Steve Taylor
Vicki Eaton
William Kennedy

Diseño de niveles
multijugador
Martin Connor
Andy Duthie
Alastair Hebson
Chris McMahon
Conor McGuire
Dave Bruce
Ryan Baker
Productor musical
Craig Conner
Jefe de sonido
Matthew Smith
Allan Walker
Diseño de sonido
Will Morton
Jon McCavish
George Williamson
Programadores de sonido
Alastair MacGregor
Herramientas de sonido
Erika Bire
Asistente de diálogo
Lindsay Robertson
Ayudante de
desarrollo de sonido
Rebecca Johnson

Programadores gráficos
Ray Tran
Alex Hadjadj
Andrzej Madajczyk
Mark Nicholson

Programadores de IV
física/animación
Jonathon Ashcroft
James Broad
Chris Swinhow
Adam Croston
Chi-Wai Chiu
Colin Entwistle
Gordon Yeoman
Jack Potter
Richard Archibald
Thomas French

Programadores de
sistemas
John Whyte
Ian Kilgan
Programadores del juego
Derek Payne
Derek Ward
Graeme Williamson
Chris Allison
Ben Jackson
Blair Thorburn
Charles Czerkaski
Christopher Speirs
Paul Sharkey
Colin Howard
David Mueller
David N. Anderson
Donald Hutchison
Fionn Wright
Fraser Morgan
Gemma Horsburgh
Gordon McKenzie
Graeme Hutton
Graeme Wright
Iain Downie
James Adwick
Jamie Trimmer
Jen Mordue
John Pettie
John Sloan
Jonathan Foot
Katie Pica
Keith Thorburn
Kevin Gray
Liam Hall
Liam Ross
Mags Donaldson
Mark Beagan
Martin Logan
Michael Burton
Michael MacMillan
Nicholas Browning
Oliver Elliott
Pasha Korniyenko
Paul Kowal

Programadores de física
Justin Link
Nathan Carlin
Programador de animación
James Miller
Programador de sistemas
Russ Schaaf
Programador de red
Robert Trickey
Programadores de
herramientas
Adam Dickinson
Todd LeMoine
Diseñador
Kirk Boornazian
Andy Wilson
Anthony Rinaldi
Bradley Law
Christopher Ferguson
Craig Ballantyne
Craig McIntosh
David Steel
Eoin Martin
Iain Berekis
Ian Malone
Jay Adams
Lee Dobbie
Leo Walsh
Lewis Edwards
Mark Allan
Mark Meares
Martin Polak
Matthew Wilson
Mike Aitchison
Mike Schouten
Neil Suttie
Oscar Farrar
Paul Blyth
Richard Fisher
Robert McBryde
Shaun Johnston
Simon Edgeler
Struan Brydone
Tom Adam

Programadores de IV
física/animación
Jonathon Ashcroft
James Broad
Chris Swinhow
Adam Croston
Chi-Wai Chiu
Colin Entwistle
Gordon Yeoman
Jack Potter
Richard Archibald
Thomas French

Programadores de
sistemas
John Whyte
Ian Kilgan
Programadores del juego
Derek Payne
Derek Ward
Graeme Williamson
Chris Allison
Ben Jackson
Blair Thorburn
Charles Czerkaski
Christopher Speirs
Paul Sharkey
Colin Howard
David Mueller
David N. Anderson
Donald Hutchison
Fionn Wright
Fraser Morgan
Gemma Horsburgh
Gordon McKenzie
Graeme Hutton
Graeme Wright
Iain Downie
James Adwick
Jamie Trimmer
Jen Mordue
John Pettie
John Sloan
Jonathan Foot
Katie Pica
Keith Thorburn
Kevin Gray
Liam Hall
Liam Ross
Mags Donaldson
Mark Beagan
Martin Logan
Michael Burton
Michael MacMillan
Nicholas Browning
Oliver Elliott
Pasha Korniyenko
Paul Kowal

Programadores de física
Justin Link
Nathan Carlin
Programador de animación
James Miller
Programador de sistemas
Russ Schaaf
Programador de red
Robert Trickey
Programadores de
herramientas
Adam Dickinson
Todd LeMoine
Diseñador
Kirk Boornazian
Andy Wilson
Anthony Rinaldi
Bradley Law
Christopher Ferguson
Craig Ballantyne
Craig McIntosh
David Steel
Eoin Martin
Iain Berekis
Ian Malone
Jay Adams
Lee Dobbie
Leo Walsh
Lewis Edwards
Mark Allan
Mark Meares
Martin Polak
Matthew Wilson
Mike Aitchison
Mike Schouten
Neil Suttie
Oscar Farrar
Paul Blyth
Richard Fisher
Robert McBryde
Shaun Johnston
Simon Edgeler
Struan Brydone
Tom Adam

Ayudantes de desarrollo
Christina Harvey
Tamara Le Vasan
Gráficos
Waseem Punnu
Animación
Anita Norfolk
Philip Ho
Coordinador del control
de calidad
Craig Arbutnot
Jefes de testeo
Neil Corbett
Brian Kelly
Chris Thomson
John Archibald
Steve Douglas
Asistente de pruebas de
herramientas
Thomas Philips
Ingenieros de la versión
Neil Walker
Ross McKinstry

Programadores de IV
física/animación
Jonathon Ashcroft
James Broad
Chris Swinhow
Adam Croston
Chi-Wai Chiu
Colin Entwistle
Gordon Yeoman
Jack Potter
Richard Archibald
Thomas French
Programadores de
sistemas
John Whyte
Ian Kilgan
Programadores del juego
Derek Payne
Derek Ward
Graeme Williamson
Chris Allison
Ben Jackson
Blair Thorburn
Charles Czerkaski
Christopher Speirs
Paul Sharkey
Colin Howard
David Mueller
David N. Anderson
Donald Hutchison
Fionn Wright
Fraser Morgan
Gemma Horsburgh
Gordon McKenzie
Graeme Hutton
Graeme Wright
Iain Downie
James Adwick
Jamie Trimmer
Jen Mordue
John Pettie
John Sloan
Jonathan Foot
Katie Pica
Keith Thorburn
Kevin Gray
Liam Hall
Liam Ross
Mags Donaldson
Mark Beagan
Martin Logan
Michael Burton
Michael MacMillan
Nicholas Browning
Oliver Elliott
Pasha Korniyenko
Paul Kowal

Programadores de IV
física/animación
Jonathon Ashcroft
James Broad
Chris Swinhow
Adam Croston
Chi-Wai Chiu
Colin Entwistle
Gordon Yeoman
Jack Potter
Richard Archibald
Thomas French

Programadores de
sistemas
John Whyte
Ian Kilgan
Programadores del juego
Derek Payne
Derek Ward
Graeme Williamson
Chris Allison
Ben Jackson
Blair Thorburn
Charles Czerkaski
Christopher Speirs
Paul Sharkey
Colin Howard
David Mueller
David N. Anderson
Donald Hutchison
Fionn Wright
Fraser Morgan
Gemma Horsburgh
Gordon McKenzie
Graeme Hutton
Graeme Wright
Iain Downie
James Adwick
Jamie Trimmer
Jen Mordue
John Pettie
John Sloan
Jonathan Foot
Katie Pica
Keith Thorburn
Kevin Gray
Liam Hall
Liam Ross
Mags Donaldson
Mark Beagan
Martin Logan
Michael Burton
Michael MacMillan
Nicholas Browning
Oliver Elliott
Pasha Korniyenko
Paul Kowal

Programadores de IV
física/animación
Jonathon Ashcroft
James Broad
Chris Swinhow
Adam Croston
Chi-Wai Chiu
Colin Entwistle
Gordon Yeoman
Jack Potter
Richard Archibald
Thomas French
Programadores de
sistemas
John Whyte
Ian Kilgan
Programadores del juego
Derek Payne
Derek Ward
Graeme Williamson
Chris Allison
Ben Jackson
Blair Thorburn
Charles Czerkaski
Christopher Speirs
Paul Sharkey
Colin Howard
David Mueller
David N. Anderson
Donald Hutchison
Fionn Wright
Fraser Morgan
Gemma Horsburgh
Gordon McKenzie
Graeme Hutton
Graeme Wright
Iain Downie
James Adwick
Jamie Trimmer
Jen Mordue
John Pettie
John Sloan
Jonathan Foot
Katie Pica
Keith Thorburn
Kevin Gray
Liam Hall
Liam Ross
Mags Donaldson
Mark Beagan
Martin Logan
Michael Burton
Michael MacMillan
Nicholas Browning
Oliver Elliott
Pasha Korniyenko
Paul Kowal

Director del estudio
Andrew Temple
Coordinador de oficina
Kim Gurney
Ayudante de administración
Suzanne Boroujerdi
Lesley Robertson
Michelle Tanner
Administrador contable
Annelise Groves
Departamento de
informática
Lorraine Stark
Christine Chalmers
Paul Sharkey
Dave Campbell
Agradecimientos:
Ingeniería Xbox
Equipo de apoyo
Bruce Dawson
Matt Lee
Ian Lewis
Zsolt Mathe
Scott Seifon
Brendan Varnous
Dan Black
Movimiento natural
Kevin Allington
Christoph Birkhold
Harry Denholm
Tom Lowe
Mark Matthews
Kim McKelvey
Agradecimientos
especiales
John "Baron" Vaughan-
Chadly - Baron Customs
Shawn Church - Church
Automotive
Dan - Lake Forest
Automotive
Christian Kjeldsen

Programadores de IV
física/animación
Jonathon Ashcroft
James Broad
Chris Swinhow
Adam Croston
Chi-Wai Chiu
Colin Entwistle
Gordon Yeoman
Jack Potter
Richard Archibald
Thomas French
Programadores de
sistemas
John Whyte
Ian Kilgan
Programadores del juego
Derek Payne
Derek Ward
Graeme Williamson
Chris Allison
Ben Jackson
Blair Thorburn
Charles Czerkaski
Christopher Speirs
Paul Sharkey
Colin Howard
David Mueller
David N. Anderson
Donald Hutchison
Fionn Wright
Fraser Morgan
Gemma Horsburgh
Gordon McKenzie
Graeme Hutton
Graeme Wright
Iain Downie
James Adwick
Jamie Trimmer
Jen Mordue
John Pettie
John Sloan
Jonathan Foot
Katie Pica
Keith Thorburn
Kevin Gray
Liam Hall
Liam Ross
Mags Donaldson
Mark Beagan
Martin Logan
Michael Burton
Michael MacMillan
Nicholas Browning
Oliver Elliott
Pasha Korniyenko
Paul Kowal

Programadores de IV
física/animación
Jonathon Ashcroft
James Broad
Chris Swinhow
Adam Croston
Chi-Wai Chiu
Colin Entwistle
Gordon Yeoman
Jack Potter
Richard Archibald
Thomas French
Programadores de
sistemas
John Whyte
Ian Kilgan
Programadores del juego
Derek Payne
Derek Ward
Graeme Williamson
Chris Allison
Ben Jackson
Blair Thorburn
Charles Czerkaski
Christopher Speirs
Paul Sharkey
Colin Howard
David Mueller
David N. Anderson
Donald Hutchison
Fionn Wright
Fraser Morgan
Gemma Horsburgh
Gordon McKenzie
Graeme Hutton
Graeme Wright
Iain Downie
James Adwick
Jamie Trimmer
Jen Mordue
John Pettie
John Sloan
Jonathan Foot
Katie Pica
Keith Thorburn
Kevin Gray
Liam Hall
Liam Ross
Mags Donaldson
Mark Beagan
Martin Logan
Michael Burton
Michael MacMillan
Nicholas Browning
Oliver Elliott
Pasha Korniyenko
Paul Kowal

Programadores de IV
física/animación
Jonathon Ashcroft
James Broad
Chris Swinhow
Adam Croston
Chi-Wai Chiu
Colin Entwistle
Gordon Yeoman
Jack Potter
Richard Archibald
Thomas French
Programadores de
sistemas
John Whyte
Ian Kilgan
Programadores del juego
Derek Payne
Derek Ward
Graeme Williamson
Chris Allison
Ben Jackson
Blair Thorburn
Charles Czerkaski
Christopher Speirs
Paul Sharkey
Colin Howard
David Mueller
David N. Anderson
Donald Hutchison
Fionn Wright
Fraser Morgan
Gemma Horsburgh
Gordon McKenzie
Graeme Hutton
Graeme Wright
Iain Downie
James Adwick
Jamie Trimmer
Jen Mordue
John Pettie
John Sloan
Jonathan Foot
Katie Pica
Keith Thorburn
Kevin Gray
Liam Hall
Liam Ross
Mags Donaldson
Mark Beagan
Martin Logan
Michael Burton
Michael MacMillan
Nicholas Browning
Oliver Elliott
Pasha Korniyenko
Paul Kowal

Rockstar NYC

Productor ejecutivo
Sam Houser
Vicepresidente creativo
Dan Houser
Vicepresidente del
desarrollo del producto
Jeronimo Barrera
Director de gráficos
Rob Nelson
Vicepresidente del control
de calidad
Jeff Rosa
Productor asociado
Josh Needleman
Jefe sénior de testeo
Lance Williams
Jefe de proyecto
Adam Tetzloff
Testadores
Brian Alcazar
Francéska Clemens
Gail Bennington
Jaesun Celebre
John Zurell
Luke Howard
Mandy Palumbo
Michael Unsworth
Paul Martin
Peter Adler
Rocco Cambarelli
Shawn Allen
Ted O'Brien
Gráficos de movimiento
Stephen Ellis
Jasmina Mathieu
Investigación
Gregory Johnson
Sanford Santorocce
Ayana Osada
Vincent Parker
Jon Young
Equipo editorial de
Rockstar
Adam Glogowski
Adam Tedman
Alden Nien
Alessandra Morra
Alex Moule-Berteaux
Alpher Xian
Amelise Javier
Andrea Stapleton
Andrew Kleszczewski
Angus Wong
Ben Jennings
Ben Sutcliffe
Brian Woods
Bruce Dugan
Chris Madgwick
Christopher Fiumano
CJ Gibson
Craig Gilmore
Daniel Einzig
Daniel Heacock
Darlan Monterisi
David Yates
Fred Navarrete
Gauri Khindaria
Gena Feist
Philip Doust
PJ Sim
Ramon Stokes
Ray Smiling
Richard Barnes
Richard Cole
Rick Liberator
Rita Gross
Robert Spampinato
Rodney Walker
Roger Bova
Rowan Hajaj
Rowanna Vizzara
Sean Hollenbach
Sean Mackenzie
Shakira Wood

Rockstar Lincoln

Jefe del estudio
Mark Lloyd
Coordinador adjunto del
control de calidad
Tim Bates
Supervisores sénior del
control de calidad
Kevin Hobson
Supervisores del control
de calidad
Eddie Gibson
Lee Johnson
Matthew Hewitt
Phil Alexander
Phil Deane
Steve McGagh
Jefes sénior testeo
Will Riggott
André Mountain
Dave Lawrence
Mike Bennett
Mike Emery
Rob Dunkin
Jefes de Testeo
Dan Goddard
Dave Fahy
Ben Holgate
Craig Reeve
David Sheppard
Ian McCarthy
James Cree
Mike Blackburn
Peter Broughton
Pete Duke
Richard Kealey
Simon Watson
Testadores
Toby Hughes
Andrew Heathershaw
Andy Parker
Ashley Kearton
Ben Newman
Christopher Fowler

Rockstar Toronto

Presidente del estudio
Kevin Hoare
Productor
Dan Van Zant
Directores técnicos
Frank Kouza
Oscar Valer
Diseño
John MacPherson
Jonathan Hodge
Programación
Karim Hemraj
Matthew
Puthiampadavil
Nick Snell
Stephen Orr
Geoff Herbychuk
Frank Chen
Grant Kim
Terry Litrenta
David Yang

Guionistas del juego
Matt West
Colin Orr
Reginald Woods
Scott Penman
Director de gráficos
Paul MacPherson
Gráficos de niveles
Denny Borges
Luke Sheswell

Supervisor sénior de
localización
Chris Welsh
Supervisores de
localización
Francois-Xavier
Fouchet
Dominic Garcia
Paolo Cecocotti
Matt Rowley
Matt Timewell
Matthew Deamer
Mike Griffiths
Nathan Buchanan
Nathan Glasgow
Nick Dablin
Rachael Walker
Rogan Ogden
Ross Field
Benjamin Welby
Tim Leigh
Supervisor sénior de
localización
Chris Welsh
Supervisores de
localización
Francois-Xavier
Fouchet
Dominic Garcia
Paolo Cecocotti
Matt Rowley
Matt Timewell
Matthew Deamer
Mike Griffiths
Nathan Buchanan
Nathan Glasgow
Nick Dablin
Rachael Walker
Rogan Ogden
Ross Field
Benjamin Welby
Tim Leigh
Supervisor sénior de
localización
Chris Welsh
Supervisores de
localización
Francois-Xavier
Fouchet
Dominic Garcia
Paolo Cecocotti
Matt Rowley
Matt Timewell
Matthew Deamer
Mike Griffiths
Nathan Buchanan
Nathan Glasgow
Nick Dablin
Rachael Walker
Rogan Ogden
Ross Field
Benjamin Welby
Tim Leigh

Supervisor sénior de
localización
Chris Welsh
Supervisores de
localización
Francois-Xavier
Fouchet
Dominic Garcia
Paolo Cecocotti
Matt Rowley
Matt Timewell
Matthew Deamer
Mike Griffiths
Nathan Buchanan
Nathan Glasgow
Nick Dablin
Rachael Walker
Rogan Ogden
Ross Field
Benjamin Welby
Tim Leigh
Supervisor sénior de
localización
Chris Welsh
Supervisores de
localización
Francois-Xavier
Fouchet
Dominic Garcia
Paolo Cecocotti
Matt Rowley
Matt Timewell
Matthew Deamer
Mike Griffiths
Nathan Buchanan
Nathan Glasgow
Nick Dablin
Rachael Walker
Rogan Ogden
Ross Field
Benjamin Welby
Tim Leigh

Supervisor sénior de
localización
Chris Welsh
Supervisores de
localización
Francois-Xavier
Fouchet
Dominic Garcia
Paolo Cecocotti
Matt Rowley
Matt Timewell
Matthew Deamer
Mike Griffiths
Nathan Buchanan
Nathan Glasgow
Nick Dablin
Rachael Walker
Rogan Ogden
Ross Field
Benjamin Welby
Tim Leigh
Supervisor sénior de
localización
Chris Welsh
Supervisores de
localización
Francois-Xavier
Fouchet
Dominic Garcia
Paolo Cecocotti
Matt Rowley
Matt Timewell
Matthew Deamer
Mike Griffiths
Nathan Buchanan
Nathan Glasgow
Nick Dablin
Rachael Walker
Rogan Ogden
Ross Field
Benjamin Welby
Tim Leigh

Supervisor sénior de
localización
Chris Welsh
Supervisores de
localización
Francois-Xavier
Fouchet
Dominic Garcia
Paolo Cecocotti
Matt Rowley
Matt Timewell
Matthew Deamer
Mike Griffiths
Nathan Buchanan
Nathan Glasgow
Nick Dablin
Rachael Walker
Rogan Ogden
Ross Field
Benjamin Welby
Tim Leigh

Josh Moskovitz
Jurgen Mol
Keshia Bean
Kerry Shaw
Laura Battistuzzi
Lucien King
Lyonel Tollemache
Mark Adamson
Marlene Yamaguchi
Matt Smith
Michael Carnevale
Mike Torok
Mike Wolfe
Neil Bechhoff
Neil Stephens
Nicholas Patterson
Nicole Lewis
Nick Giovannetti
Nick Van Amberg
Nikito 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
Rick Liberator
Rita Gross
Robert Spampinato
Rodney Walker
Roger Bova
Rowan Hajaj
Rowanna Vizzara
Sean Hollenbach
Sean Mackenzie
Shakira Wood

Supervisor sénior de
localización
Chris Welsh
Supervisores de
localización
Francois-Xavier
Fouchet
Dominic Garcia
Paolo Cecocotti
Matt Rowley
Matt Timewell
Matthew Deamer
Mike Griffiths
Nathan Buchanan
Nathan Glasgow
Nick Dablin
Rachael Walker
Rogan Ogden
Ross Field
Benjamin Welby
Tim Leigh
Supervisor sénior de
localización
Chris Welsh
Supervisores de
localización
Francois-Xavier
Fouchet
Dominic Garcia
Paolo Cecocotti
Matt Rowley
Matt Timewell
Matthew Deamer
Mike Griffiths
Nathan Buchanan
Nathan Glasgow
Nick Dablin
Rachael Walker
Rogan Ogden
Ross Field
Benjamin Welby
Tim Leigh

Supervisor sénior de
localización
Chris Welsh
Supervisores de
localización
Francois-Xavier
Fouchet
Dominic Garcia
Paolo Cecocotti
Matt Rowley
Matt Timewell
Matthew Deamer
Mike Griffiths
Nathan Buchanan
Nathan Glasgow
Nick Dablin
Rachael Walker
Rogan Ogden
Ross Field
Benjamin Welby
Tim Leigh

Supervisor sénior de
localización
Chris Welsh
Supervisores de
localización
Francois-Xavier
Fouchet
Dominic Garcia
Paolo Cecocotti
Matt Rowley
Matt Timewell
Matthew Deamer
Mike Griffiths
Nathan Buchanan
Nathan Glasgow
Nick Dablin
Rachael Walker
Rogan Ogden
Ross Field
Benjamin Welby
Tim Leigh



VICE CITY FM

DJ Fernando Martinez – Frank Chavez
Locución: Chaz Kelly
Producción de locución: Bryan Apple

Buffalo Stanee Neneh Cherry
(Neneh Cherry, Cameron Andrew McVey, James Philip Morgan, Phil Ramozer)
Publicada por EMI Blackwood Music Inc. (EMI) y EMI (EMI)/Warner Chappell Music Ltd (IFRS)
Publicado por Universal Music Publishing Corp. Ltd (IFRS)
Copyright Control (PRS)
Cortesía de Virgin Records America, Inc./Capitol Music Group

Breakout Swiving Out Sister
(Andrew John Cornell, Conrad Dawsey, Martin Boyd Jackson)
Publicada por EMI Virgin Songs Inc. (EMI)
Cortesía de Universal Music Enterprises

C'est La Vie Robbie Nevil
(Duncan Park, Mark Holding, Robbie Nevil)
Publicada por AFG House Music (EMI), administrada por EMI Universal Music Corp. (ASCAP)/Columbia EMI Music (ASCAP)
Cortesía de Capitol Music Group

Caddy Toy Reachiford
(Andrew Sylvester Richard, David Redford)
Publicada por Universal – Polygram Int. Publ. Inc. en representación de Polygram Music Publ. Ltd. (ASCAP)
Cortesía de Sony Music Entertainment

Divine Emotions Narada Michael Walden
(Cohen, Walden)
Publicada por WB Music Corp. (ASCAP)/Gratitude Sky Music (ASCAP)/When Worlds Collide Music (ASCAP)
Cortesía de Atlantic Recording Corp. por un acuerdo con Warner Music Group Video Game Licensing

Find The Time Five Star
(Paul Gantz, Nick Trevisi)
Publicada por Universal – Polygram International Publishing, Inc. (ASCAP)/Chrysalis Music (EMI)
Cortesía de Sony Music Entertainment

Heart and Soul T'Pau
(Carol Ann Dicker, Ronald Philip Rogers)
Publicada por Universal Music – MGB Songs en representación de AMP Publ. Ltd. (ASCAP)
Cortesía de Virgin Records America, Inc./Capitol Music Group

History Mail Tai
(Jochem Rutima, Eric J. van Tijn)
Publicada por Intersong Basic Music Publishers Ltd. Fader Songs
Cortesía de Strengtht Hout Music Group
Cortesía de Fader Records con licencia exclusiva de Demon Music Group Ltd.

I Can't Wait No Shooz
(John Robert Smith)
Publicada por Potlood Music Inc. (EMI)/Spart One Music
Cortesía de Atlantic Recording Corp. por un acuerdo con Warner Music Group Videogame Licensing

I Don't Want a Love Texas
(John McKeown / Sharon Eugene Apple)
Publicada por EMI Virgin Music (ASCAP)
Cortesía de Universal Music Enterprises

Keyleigh Marillion
(Derek Wilentz, Dick, Mark Kelly, Ian Francisco Mosley, Steven Thomas Bottery, Peter, John Trevels)
Publicada por BMJ Apple Music Inc. en representación de Chertania Music Publishing Ltd. Inc. (ASCAP)
Cortesía de Capitol Music Group

Labour of Love (12" Version) Hue & Cry
(Gregory Philip Kane, Patrick Mark Kane)
Publicada por Universal Music – MGB Songs en representación de Universal Music Publ. MGB Ltd. (ASCAP)/Chappell Music Ltd (IFRS)
Cortesía de Virgin Records America, Inc./Capitol Music Group

Love Changes (Everything) Climie Fisher
(Simon Clime, Rob Fisher, Dennis Morgan)
Publicada por Universal Music – MGB Songs en representación de Universal Music Publ. MGB Ltd. (ASCAP)/Publicada por Simon Clime, administrada por Kobalt Music Publishing America, Inc.
Cortesía de EMI Music Ltd.

Mancaster Hall & Oates
(Sara Allen, Daryl Hall, John Oates)
Publicada por Primary Wave Music Publishing Interspell LLC, EMI/Hit Country Co. (EMI)/Geometric Music (EMI)
Cortesía de Sony Music Entertainment

Misfit Curiosity Killed the Cat
(Toby Anderson, Julien Goddard, Bookhouse, Miguel Drummond, Nicholas Bennett Thop, Ben Vobolter-Penot)
Publicada por Universal– Polygram Int. Publ. Inc. en representación de Curio Sounds Ltd. (ASCAP)
Cortesía de Universal Music Enterprises

People Hold On Lisa Stansfield
Feat. Coldcut
(Matthew Black, Jonathan Richard Mow, Lisa Jane Stansfield)
Publicada por Universal Music – Careren en representación de Block Gilbert Music Ltd. (BMI)/Universal Songs of Polygram Int. Inc. (BMI)
Cortesía de Sony Music Entertainment

Something About You Level 42
(Wéluu Jacques Daniel Badoure, Philip Gabriel Gould, Rowland Gould, Mark King, Mike Lindup)
Publicada por Songs of Universal, Inc. en representación de Notting Hill Music Ltd. (EMI)/Frehuven LTD, administrada por Warner-Chappell Music Publishing Ltd. (ASCAP)
Cortesía de Universal Music Enterprises

Stay With Me Tonight Jeffrey Osborne
(Raymond E. Jones)
Publicada por Universal Music – MGB Songs en representación de el mensaj Zuhadit Music Publ. Co. (ASCAP)
Cortesía de Universal Music Enterprises

Teardrops Womack & Womack
(Zakary Taylor, Zella Zekiw)
Publicada por Zaks Countryhouse Music/The House of Zekarys (EMI) y EMI Music Publishing
Cortesía de Universal Music Enterprises

The Look Roxette
(Per Hakan Gessle)
Publicada por Sony/ATV
Cortesía de Capitol Music Group

The Politics Of Dancing Re-Flex
(Paul Fehrmann)
Publicada por Jambro Music Ltd.
Cortesía de Capitol Music Group

Voices Carry 'Til Tuesday
(Anne Marie, Michael Hausman, Joseph Penco, Robert Holmes)
Publicada por 'Til Tunes Associates (ASCAP)
Cortesía de Sony Music Entertainment

Waiting For A Star To Fall Boy Meets Girl
(George Robert Merrill, Shannon Alexander Rubican)
Publicada por Irving Music, Inc. en representación de el mensaj y Soy Meets Girl Music (EMI)
Cortesía de Sony Music Entertainment

When Love Breaks Down Prefab Sprout
(Paddy McAloon)
Publicada por EMI Blackwood Music Inc.
Cortesía de Sony Music Entertainment

Wishing Well Terence Trent D'Arby
(Terence Trent D'Arby, Saranda Matveya, John Sidney, Algonen Okei)
Publicada por EMI Virgin Songs (EMI)/Chrysalis Music (ASCAP)
Cortesía de Sony Music Entertainment

Wishing I Was Lucky Wet Wet Wet
(Glaime Clark, Thomas Cunningham, Mark McLachlan, Neil Mitchell)
Publicada por Chrysalis Music (ASCAP)
Cortesía de Universal Music Enterprises

Wood Beez (Pray Like Aretha Franklin) Scritti Politti
(Green Gartside)
Publicada por Chrysalis UK/Polygram Trade
Cortesía de Warner Bros. Records Inc. por un acuerdo con Warner Music Group Videogame Licensing/EMI Records UK

You're The Voice John Farnham
(Andy Quirta, Keith Reid, Maggie Fieldy, Chris Thomas)
Publicada por Almo Music Inc. en representación de Imagen Songs Ltd./Songs of Universal, Inc. en representación de Notting Hill Music Inc./Bluebird Music LTD Universal Int'l. David Platt Music (EMI)
Cortesía de Sony Music Entertainment

WKT RADIO
Locuciones: Brian Thomas, Jack Harte



CONSPIRE
(John Smith, Albigal Grayson, Meg Maise, Jason Jacob, Tafari Lawton, Keli Klein, Brian Schreier, Jim Bracchiotta, Kelly Coffield Park)
Publicada por Universal Music – MGB Songs en representación de Universal Music Publ. MGB Ltd. (ASCAP)/Chappell Music Ltd (IFRS)
Cortesía de Virgin Records America, Inc./Capitol Music Group

THE MARTIN SHERIFF Show
(Marin Sheriff, Lisa Lynn Smith, el especialista Stacey, la estrella porno Mark, coordinador general Branna, Stephen Ellis, Dorothy Williams, Loutchur)
Publicada por Universal Music – MGB Songs en representación de Universal Music Publ. MGB Ltd. (ASCAP)/Chappell Music Ltd (IFRS)
Cortesía de Virgin Records America, Inc./Capitol Music Group



DJ Lazow se interpreta a sí mismo
Saxofón
Voz del saxofonista
Comedora
Agente de policía
Jorge
Mujer con sujetapapeles
Antifón 1
Antifón 2
Músicos callejeros de persecución
Cartagratista
Gorla
Chica de Maisonette 9
To del local
Locución y producción
Música de producción

WEAZE NEWS Y EL TIEMPO
Mike Whitley
Jenny Acorn
Lori Duggan-Stoddon
Callista Brown
Jim Harrison
Eric House
Alison Maybury
Brian Wilkinson
Reportera de economía
Locutores del tiempo

Liberty City Television
Voz de CNT Network
Voz de Weazel Network

PRINCESS ROBOT BUBBLEGUM
Princess Robot Bubblegum
Ladrón del bolso
Nassiro Hertia
Saki
Chico de la espada
Hombre de la máquina de la piratía
Planta habladora
Locutor

EL SERVICIO DE CABALLEROS CON BAS J'EREMY
Locutor
Bas Rutten
Jeremy St. Yves
Llaneras Felix Karavassilis
Wendy Rodriguez

RANGERS DEL ESPACIO REPUBLICANOS: EL RETORNO
Locutor
Butch
Comandante
Dick
Robot
Soldado
Agente de recursos humanos
Presidente Zane

RANGERS DEL ESPACIO REPUBLICANOS, RANGERS 456
Locutor
Butch
Comandante
Dick
Alien hispano
Alien intelectual

UNA HISTORIA DE LIBERTY, SEGUNDA PARTE
Locutor
Angus Hepburn
Dorime Turner
Tom McKean
Anthony Litton

Escaneo 3D Eyetracking
Estilistas: Emily Loreto-O'Connor, Sean Reveron, Rachel Rheingold, Lindsey Brash
Fotografía: Studios Drive-In Studios, Photo Digital
Fotógrafo: Brandon Schulman
Gratificos: Alastair McLauchlan, Scott Hood, Indira Maryam 'BIB' Panwaka, Michael Bush, Tim Gilbert
Asesor de gráficos: Bioquest Productions, LLC
Asesores de investigación: Jerry Capedi, Bill Oltman
Captura de movimiento de Frankie Boyle grabada por Audiomotion Studios Ltd (London)
Ubicación: Mediashouse (London)

Garantía limitada de software; contrato de licencia y recopilación de datos

Este documento puede ser actualizado en diversas ocasiones y la versión actual de dicho documento puede encontrarse en: www.rockstargames.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 éste.

EL USO DEL SOFTWARE ESTÁ SUJETO A ESTA GARANTÍA LIMITADA Y A ESTE CONTRATO DE LICENCIA (EN ADELANTE, EL "CONTRATO") Y A 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 MATERIAL ELECTRÓNICO O EN LÍNEA, ASÍ COMO TODAS LAS COPIAS DE DICHO SOFTWARE Y MATERIAL. LA APERTURA DEL SOFTWARE, INSTALACIÓN O USO DE ESTE O DE LOS MATERIALES INCLUIDOS CON EL IMPPLICAN LA ACEPTACIÓN DE LOS PACTOS DEL PRESENTE CONTRATO CON TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. ("OTORGANTE DE LA LICENCIA").

L. LICENCIA

LICENCIA. El Otorgante de la licencia le otorga, de acuerdo con el contrato y sus términos y condiciones, un derecho y licencia limitados, no exclusivos ni transmisibles de uso sobre una copia del Software para su uso personal en una única unidad de juego u ordenador (salvo que se especifique lo contrario). Sus derechos adquiridos se dan bajo la condición que acepta este Acuerdo. Los términos de su licencia bajo el presente Acuerdo comenzarán en la fecha que se instale o se use el Software y terminará en la fecha más próxima a deshacerse del Software o a la cancelación del Acuerdo por el Otorgante de la licencia. 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, efectos audiovisuales, temas, personajes, nombres de personajes, argumentos, diálogos, escenarios, material gráfico, efectos de sonido, obras musicales y otros derechos morales y derechos materiales 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, incumplirá de forma dolosa la legislación sobre derechos de autor y podrá ser sancionado con penas civiles y penales en EE. UU. o en el país en el que se encuentre. El incumplimiento de las normas de derechos de autor de EE. UU. está penado con sanciones de hasta 150.000 dólares estadounidenses por cada infracción. El Software contiene determinados materiales sujetos a licencia y los 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) Explotar el Software con fines comerciales;
- (b) Distribuir, arrendar, otorgar licencias, vender, alquilar o enajenar de otro modo el presente Software, o cualquier copia de él, sin el consentimiento expreso, previo 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 uso o descarga de múltiples usuarios;
- (e) Usar o instalar el Software (o permitir que terceros lo usen o instalen) en una red, para su uso en línea, o en más de un ordenador o unidad de juego 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 ejecutarse de una manera más efíca);
- (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) 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.

Se permite, no obstante, la transmisión de todo el Software y la documentación adjunta de forma permanente siempre y cuando no se conserve ninguna copia (tanto 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. El Software está destinado exclusivamente al uso privado.

PROTECCIONES TÉCNICAS. El Software puede incluir medidas destinadas a controlar el acceso al Software, 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 características adicionales en línea, solo una copia del Software tendrá acceso a dichas características cada vez (a menos que se indique lo contrario en la documentación del Software). 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 y a las descargas de parches y actualizaciones. No podrá interferir con tales medidas de control de acceso, o intentar deshabilitar o evitar tales características de seguridad. Si deshabilita o intenta interferir con las medidas de protección técnica, el Software no funcionará correctamente.

CONTENIDO CREADO POR EL USUARIO. El Software puede permitir la creación de contenido, incluidos, de manera no exhaustiva, mapas de juego, escenarios, capturas de imagen de diseños de vehículos o 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 con derecho de sublicencia, así como una licencia para usar sus contribuciones de cualquier manera y con cualquier propósito con relación al Software y bienes y servicios relacionados. Esto incluye los derechos de reproducción, copia, adaptación, modificación, actuación, exposición, publicidad, emisión, transmisión o cualquier otro tipo de comunicación al público por cualquier medio, conocidos y desconocidos, y distribución de sus contribuciones sin previo aviso o compensación de ningún tipo a su persona durante el tiempo de protección concedido a la propiedad intelectual por las leyes aplicables y convenciones internacionales. Mediante este Contrato, recha 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 (b) una cuenta activa y válida con un servicio en línea, como se indica en la documentación que acompaña al Software, incluidos, de manera no exhaustiva, a Windows LIVE, 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. RECOPIACIÓN 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 Xbox LIVE, PLAYSTATION®Network, o cualquier otro método, el Otorgante de la licencia puede recibir datos de los fabricantes del equipo o de los anfitriones de las plataformas (como Microsoft o Sony) y puede recopilar automáticamente determinada información de su ordenador o unidad de juego. Esta información puede incluir, a título meramente enumerativo y no taxativo, las identificaciones de usuario (como los gamertags 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 realizado 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

Garantía/Atención al cliente

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, compartíroslos 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 y 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 90 días desde la fecha de compra. El Otorgante de la licencia le garantiza que el presente Software es compatible con un ordenador personal que reúna los requisitos mínimos enumerados en la documentación del Software o que ha sido certificado por el fabricante de la unidad de juego como compatible con la unidad de juego para la que ha sido publicado. Sin embargo, debido a variaciones en el hardware, el software, las conexiones a Internet y el uso individual, el Otorgante de la licencia no garantiza el buen funcionamiento en su ordenador personal o unidad de juego específicos. El Otorgante de la licencia no garantiza que no vayan a existir interrupciones en su disfrute, que el Software cumpla sus expectativas, que el Software funcione de manera continuada y sin errores, que el Software vaya a ser compatible con su hardware o software, o que los errores que de esto se deriven vayan a ser solucionados. Ningún comunicado del Otorgante de la licencia o representantes dará lugar a una garantía. Dado que algunas jurisdicciones no permiten la exclusión de limitaciones de garantías limitadas o de limitaciones de los derechos estatutarios del consumidor, puede que algunas o todas de las anteriores exclusiones no sean aplicables en su caso.

En el caso de que encontrara, por cualquier motivo, un fallo en el soporte de almacenamiento durante el 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 periodo de la garantía, siempre y cuando dicho Software siga siendo fabricado por el Otorgante de la licencia. Si ya no está disponible, el Otorgante de la licencia se reserva el derecho 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 y como lo suministró originalmente el Otorgante de la licencia y no es aplicable al uso y desgaste normal. Esta garantía será nula de pleno derecho si el defecto se ha producido por un uso abusivo, inadecuado o negligente. Cualquier garantía tácita de carácter legal queda limitada expresamente al periodo de 90 días estipulado 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.

BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA SERÁ RESPONSABLE EL OTORGANTE DE LA LICENCIA DE LOS DAÑOS ESPECIALES, INCIDENTALES O EMERGENTES DERIVADOS DE LA POSESIÓN, EL USO O EL MAL FUNCIONAMIENTO DEL SOFTWARE. ESTO INCLUYE CUALQUIER DAÑO A LA PROPIEDAD, PÉRDIDA DE FONDO DE COMERCIO, FALLO O AVERÍA INFORMÁTICOS Y, EN LA MEDIDA EN LA QUE LA LEY LO PERMITA, LOS DAÑOS PERSONALES, DAÑOS DE LA PROPIEDAD, PÉRDIDAS DE BENEFICIOS, O DAÑOS PUNITIVOS QUE PUDIERAN SURGIR CON EL PRESENTE CONTRATO O CON EL SOFTWARE EN RELACION CON UNA POSIBLE NEGLIGENCIA, DAÑOS CONTRACTUALES O RESPONSABILIDADES ESTRUCTAS, AUNQUE EL OTORGANTE DE LA LICENCIA SUPIERA QUE PODÍAN PRODUCIRSE DICHOS. 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 TÁCITAS NI LA EXCLUSIÓN O LIMITACIÓN DE LOS DAÑOS INCIDENTALES O EMERGENTES POR LO QUE LAS LIMITACIONES, EXCLUSIONES O EXENCIONES DE RESPONSABILIDAD PODRÍAN NO SER VÁLIDAS EN SU CASO. LA PRESENTE GARANTÍA NO SERÁ APLICABLE EN LA MEDIDA EN LA QUE CUALQUIERA DE LAS SIGUIENTES CLÁUSULAS ESTÉ PROHIBIDA POR CUALQUIER NORMA FEDERAL, ESTATAL O MUNICIPAL DE DERECHO NECESARIO. LA PRESENTE GARANTÍA LE OTORGA DETERMINADOS DERECHOS LEGALES PERO PUEDE TENER DERECHOS ADICIONALES EN FUNCIÓN DEL ORDENAMIENTO APLICABLE.

RESOLUCIÓN. El presente Contrato se resolverá de forma automática si incumple sus cláusulas. En ese caso, deberá destruir todas las copias del Software y todos sus componentes. También podrá resolver el presente Contrato destruyendo el Software y todas sus copias y reproducciones y eliminando y suprimiendo de forma permanente el Software de cualquier servidor cliente u ordenador en que se haya instalado.

DERECHOS RESTRINGIDOS PARA EL GOBIERNO DE EE. UU. El Software y la documentación se han elaborado en su totalidad con capital privado y se 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)(i) de los artículos de derechos sobre datos técnicos y software informático (Rights in Technical Data and Computer Software) de DFARS 252.227-7013 o dispuestos en el apartado (c)(1) y (2) de los artículos de derechos restringidos de software informático comercial (Commercial Computer Software Restricted Rights) de FAR 52.227-19, según corresponda. El Contratista/Fabricante es el 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 irreplicable y, por tanto, reconoce el derecho de éste –sin necesidad de documento que pruebe la obligación, garantía ni documento acreditativo de los daños– a exigir los remedios de equidad que correspondan en relación con lo estipulado, así como a obtener cualquier otro remedio que tenga a su disposición.

INDEMNIZACIÓN. Usted se obliga a indemnizar, 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 actos 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 el pacto sea 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 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 LA LICENCIA, PUEDE PONERSE EN CONTRATO POR ESCRITO CON TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012 (EE.UU.).

© 2006-2010 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar Games , Grand Theft Auto, Episodes from Liberty City, The Lost and Damned, The Ballad of Gay Tony, A Take2 Company y sus respectivos logotipos son marcas comerciales y/o marcas comerciales registradas de Take-Two Interactive Software, Inc. en los Estados Unidos u otros países. Dolby Pro Logic y el logotipo de la doble D son marcas comerciales de Dolby Laboratories. Utiliza Bink Video Technology. Copyright © 1997-2010 por RAD Game Tools, Inc. Euphoria es una marca comercial registrada de NaturalMotion Ltd. Windows y el logotipo del botón Iniciar de Windows Vista son marcas comerciales del grupo de compañías Microsoft y los logotipos de "Games for Windows™" y del botón Iniciar de Windows Vista se usan con licencia de Microsoft. El resto de marcas o marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños. Todos los derechos reservados. La copia no autorizada, la ingeniería inversa, la transmisión, el uso público, el alquiler, el pago por jugar o la anulación del sistema anticopia están estrictamente prohibidas. El contenido de este videojuego es totalmente ficticio y no pretende representar ni describir a ninguna persona, entidad o evento, y cualquier parecido con la realidad es pura coincidencia. Los creadores y los editores de este videojuego no apoyan, aprueban ni fomentan ninguna conducta mostrada en este videojuego. Todas las funciones en línea precisan de una conexión a Internet, pueden ser retiradas con un preaviso de 30 días y pueden no estar disponibles para todos los usuarios.

El contenido de este videojuego es totalmente ficticio y no pretende representar ni describir a ninguna persona, entidad o evento. Quedan expresamente prohibidos la copia sin autorización, la ingeniería inversa, la transmisión o exhibición pública del juego, su alquiler, el pago por jugar o burlar la protección anticopia."

Si tienes algún problema técnico con este juego, puedes ponerte en contacto con la línea de atención al cliente llamando al 807 300 307 (coste máximo de la llamada 0.87€ min. desde fijo y 1.22€ desde móvil, impuestos incluidos) de lunes a viernes de 9.00 de la mañana a 6.00 de la tarde.

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.

Producto distribuido por Take-Two Interactive España S.L.

C/Comunidad de Madrid, 35-bis

1ª Planta. Oficina 25

28230 Las Rozas (Madrid)



