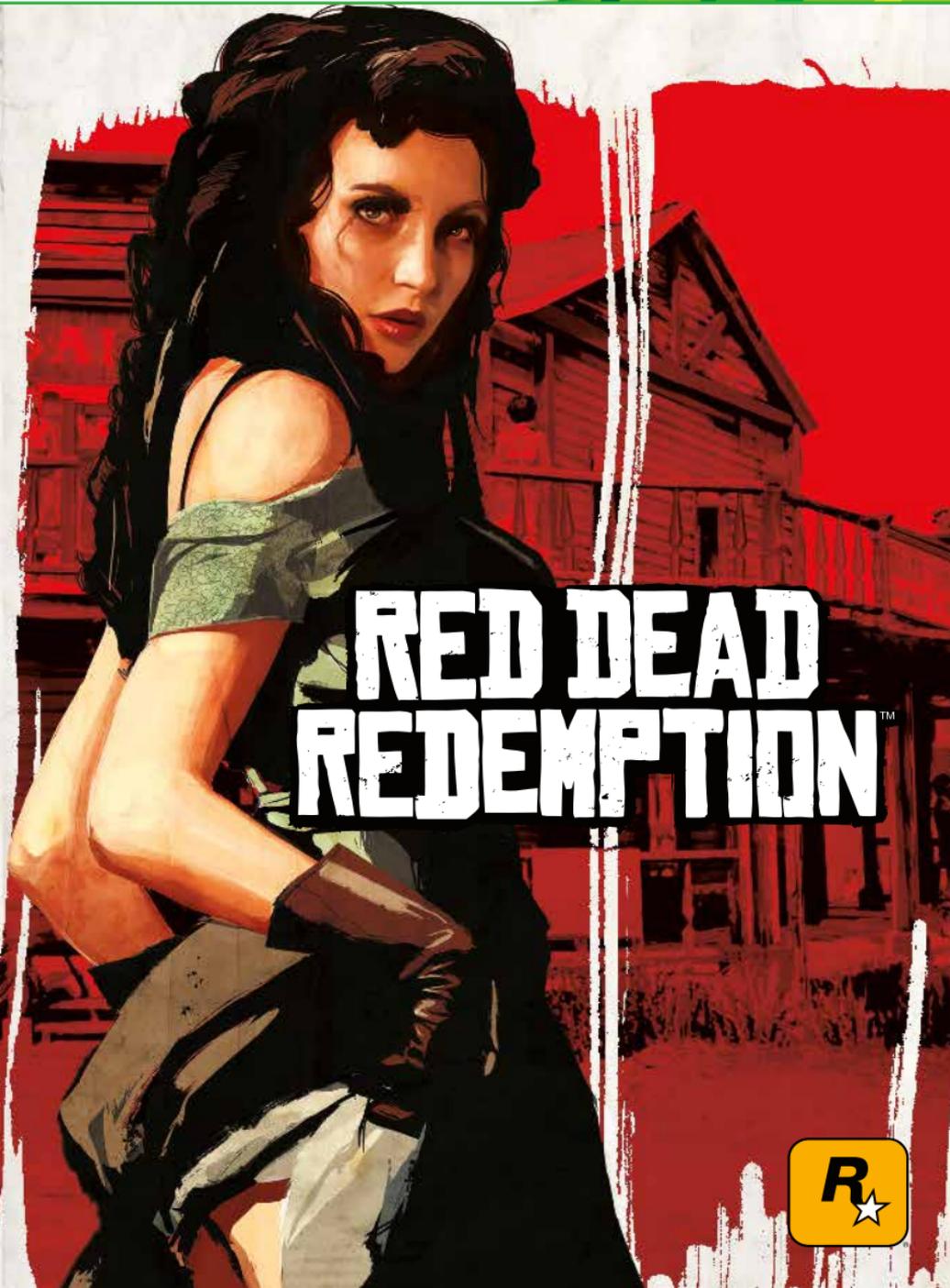


 XBOX 360



**RED DEAD
REDEMPTION™**



⚠️ 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.



ARGUMENTO

JOHN MARSTON FORMÓ PARTE DE UNA BANDA, PERO TRAS REPLANTEARSE SU VIDA, decidió dejar atrás el pasado y vivir tranquilamente con su joven familia. A medida que Marston cambió, también lo hicieron las circunstancias. El gobierno federal se propuso llevar la ley a todos los rincones del país a cualquier precio. Cuando unos crueles agentes del gobierno secuestran a la esposa y al hijo de John, y le amenazan con matarlos a menos que él lleve a su antigua banda ante la justicia, John no tiene elección... Para salvar a su familia, deberá empuñar las armas una vez más y dar caza a los hombres que antiguamente fueron sus colegas.

ÍNDICE

CONTROLES DEL JUEGO	02
VISOR FRONTAL DE DATOS.....	04
MULTIJUGADOR.....	06
VIAJAR	09
DIARIO.....	10
FAMA y HONOR.....	11
AGENTES DE LA LEY	12
DEAD EYE/ECONOMÍA	13
MAPAS DEL TESORO/GUARDAR....	14
CRÉDITOS	15
LICENCIA Y GARANTÍA	20
ASISTENCIA TÉCNICA	23

CONTROLES DEL JUEGO

MANDO DE XBOX 360



A PIE

Gatillo izquierdo	Desenfundar arma/Apuntar
Botón superior frontal izquierdo (PULSAR)	Desenfundar/Enfundar/(MANTENER PULSADO) Menú radial
Gatillo derecho	(Mientras mantienes pulsado el gatillo izquierdo) Disparar arma/ Puñetazo/(Sin arma) Empujar
Botón superior frontal derecho.....	Cubrirse/(Mientras mantienes pulsado el gatillo izquierdo) Bloqueo cuerpo a cuerpo
Stick izquierdo	Movimiento
Stick derecho.....	Rotar cámara/Cambiar de objetivo (modo casual)
Botón de stick izquierdo	Libre
Botón de stick derecho.....	Mirar atrás/(Mientras mantienes pulsado el gatillo izquierdo) Activar modo Dead Eye
Botón Y	Montar a caballo o en vehículo/Interactuar con vehículo
Botón B.....	Saludar/Centrarse en evento importante/(Con el arma desenfundada) Recargar arma
Botón A.....	(MANTENER PULSADO) Correr/(PULSAR REPETIDANTE) Esprintar/ (Mientras mantienes pulsado el gatillo izquierdo) Avanzar
Botón X.....	Saltar/Subir/(Con el gatillo izquierdo) Rodar/ (Con el gatillo izquierdo en cuerpo a cuerpo) Esquivar
Mando D ARRIBA.....	Silbar al caballo
Mando D DERECHA	Apuntar con hombro derecho
Mando D ABAJO	Alejar vista del minimapa
Mando D IZQUIERDA.....	Apuntar con hombro izquierdo
Botón BACK	Bolsa
Botón START.....	Menú de pausa

A CABALLO / EN VEHÍCULO

Gatillo izquierdo	Desenfundar arma/Apuntar
Botón superior frontal izquierdo (PULSAR)	Desenfundar/Enfundar/(MANTENER PULSADO) Menú radial
Gatillo derecho	(Mientras mantienes pulsado gatillo izquierdo) Disparar arma
Botón superior frontal derecho.....	(PULSAR) Frenar/(MANTENER PULSADO) Detenerse
Stick izquierdo	Movimiento
Stick derecho.....	Rotar cámara/Cambiar de objetivo (modo casual)
Botón de stick izquierdo	Libre
Botón de stick derecho.....	Mirar atrás/(Mientras mantienes pulsado el gatillo izquierdo) Activar modo Dead Eye
Botón Y	Desmontar
Botón B.....	Saludar/Centrarse en evento importante/(Con el arma desenfundada) Recargar arma
Botón A.....	(MANTENER PULSADO) Trotar/(PULSAR) Galopar/ (Mantener pulsado cerca de acompañante) Igualar velocidad
Botón X.....	Saltar/Atar caballo/Encabitrar
Mando D ARRIBA	Silbar
Mando D DERECHA	Apuntar con hombro derecho
Mando D ABAJO	Alejar vista del minimapa
Mando D IZQUIERDA.....	Apuntar con hombro izquierdo
Botón BACK	Bolsa
Botón START.....	Menú de pausa

VISOR FRONTAL DE DATOS



1 MINIMAPA

Muestra tu posición actual e iconos importantes sobre objetivos de la misión, personajes y eventos significativos.

2 BARRA DE DEAD EYE

Esta barra roja indica la cantidad de Dead Eye que posees. El modo Dead Eye ralentiza el tiempo, con lo cual es más fácil dar en el blanco. Al usar el modo Dead Eye, tu barra de Dead Eye se reducirá lentamente. La barra se rellenará con el paso del tiempo. Si matas a enemigos, se llenará más rápido.

3 MUNICIÓN

Muestra la cantidad de munición que posees.

4 RETÍCULA DE APUNTADO

Indica dónde se dirigirán tus disparos.

5 MENSAJES DE AYUDA

Periódicamente, se mostrarán mensajes de ayuda que incluyen la descripción de tus objetivos y consejos.

6 SALUD

Una pantalla roja que se oscurece representa tu salud. Cuanto más oscura esté la pantalla, más cerca estarás de morir. Evita sufrir daños para que tu salud se regenere.

7 INDICADOR DE "SE BUSCA"

Muestra la naturaleza de tu crimen y el valor de tu deuda.



8 INDICADORES DE FAMA, HONOR Y DINERO

Estos medidores aparecerán cuando hayas realizado acciones que modifiquen tu nivel de fama, honor o dinero.

9 BARRA DE RESISTENCIA DEL CABALLO

Esta barra azul indica la resistencia de tu caballo. Puedes pulsar **A** para espolear al caballo y hacer que corra más. Si espoleas excesivamente a tu caballo cuando su nivel de resistencia es bajo, perderá velocidad y puede llegar a tirarte. También puedes mantener pulsado **A** para que tu caballo adapte automáticamente su velocidad a la de la montura de tus acompañantes. La barra de resistencia se volverá verde cuando tu caballo los siga.

10 MENÚ RADIAL

Mantén pulsado el botón superior frontal izquierdo para mostrar el menú radial. Utiliza el STICK DERECHO para acceder al arma que desees equipar. Cambia de arma dentro de cada clase pulsando derecha o izquierda en el mando D. Suelta el botón superior frontal izquierdo para usar la nueva arma.



MULTIJUGADOR

PRIMEROS PASOS

Antes de utilizar el modo multijugador de Red Dead Redemption, debes iniciar sesión con un perfil de jugador con una Suscripción a Xbox LIVE Gold. Puedes acceder al modo multijugador de dos formas. Si seleccionas "Multijugador" en la pantalla inicial de Red Dead Redemption, accederás a una sesión pública del modo libre. También puedes seleccionar "Multijugador" en el menú de pausa del modo para un jugador, donde tendrás la opción de unírte a una sesión pública o privada. Los jugadores también pueden unirse para formar cuadrillas de hasta 8 jugadores.



MODO LIBRE

El modo libre es el punto de entrada del modo multijugador: tienes libertad para ir a casi cualquier parte acompañado de un máximo de 15 jugadores más. Además, desde aquí puedes elegir a tu personaje exclusivo en el **vestidor**. Utilizarás este personaje tanto en el modo libre como en algunos modos competitivos. Los jugadores también pueden unirse para formar cuadrillas de hasta 8 jugadores. Para elegir a los miembros de tu cuadrilla, pulsa BACK e invita por separado a cada uno de los jugadores. Si recibes una

invitación a una cuadrilla, pulsa BACK y acepta la invitación. Si estás lejos del líder, se te ofrecerá la opción de trasladarte hasta su ubicación. Los miembros de la cuadrilla compartirán un mismo color de jugador en el minimapa y se mantendrán agrupados en las partidas entre bandas a menos que los equipos estén descompensados. Puedes charlar con cualquier miembro de tu cuadrilla o con otros jugadores que estén cerca de tu posición. Mantén pulsado arriba en el mando D para realizar un anuncio a todos los presentes en tu sesión del modo libre. Para desplazarte rápidamente en el modo libre, visita uno de los puntos de transporte que se encuentran en las principales ciudades.

INICIAR MODOS COMPETITIVOS DESDE EL MODO LIBRE

Cuando estés en el modo libre, encontrarás marcas de nodos en las ciudades que iniciarán automáticamente modos competitivos en esa zona. Cuando esto ocurra, todos los jugadores de la sesión recibirán una invitación que podrán aceptar si así lo desean. También puedes elegir listas e invitar a otros jugadores a competir pulsando BACK y seleccionando la partida que quieres iniciar.

SUBIR DE NIVEL

Todo lo que hagas en el modo multijugador te reportará puntos de experiencia (XP). Estos puntos te permitirán subir de nivel y desbloquear nuevas armas, nuevos personajes con los que jugar, mejores monturas y versiones más avanzadas y emocionantes de las partidas multijugador normales.

GUARIDAS DE BANDAS

Cuando juegues en el modo libre, encontrarás guaridas de bandas repartidas por el mundo. Son zonas peligrosas donde tendrás que realizar una tarea mientras te enfrentas a los miembros de una banda de forajidos. Si superas con éxito estos desafíos, obtendrás un aumento de experiencia.

TERRENOS DE CAZA

Repartidos por el modo libre se encuentran los terrenos de caza, donde animales peligrosos como osos y pumas os atacarán a tu cuadrilla y a ti en oleadas. Tras superar estas zonas, se te recompensará con experiencia adicional.

DESAFÍOS MULTIJUGADOR

A medida que subas de nivel en el modo multijugador, se abrirán nuevos desafíos multijugador. Para obtener más información sobre ellos, consulta el diario que se encuentra en el menú de pausa. Al completar el primer nivel de un desafío multijugador se abrirán más niveles. Serás recompensado con puntos de experiencia cuando completes un nivel.



EN CUALQUIER MOMENTO PUEDES PARTICIPAR EN DIVERSOS MODOS COMPETITIVOS. SEA EN UN MODO TODOS CONTRA TODOS, DONDE CADA HOMBRE LUCHA POR SU CUENTA, O BIEN COMO MIEMBRO DE UNA BANDA PARA COMPETIR CONTRA UNA BANDA RIVAL DE JUGADORES.

TIROTEO

El objetivo de un tiroteo consiste en matar a tantos jugadores como sea posible. Gana el primer jugador que alcance el límite de puntuación o el que tenga la puntuación más alta cuando se agota el tiempo. Este modo está disponible tanto en versión todos contra todos como en versión banda.

CAPTURAR LA BOLSA

En Capturar la bolsa existen tres modos de juego: **Fiebre del oro**, donde el nivel contiene cierto número de bolsas y cofres, y el objetivo de los jugadores es hacerse con tantas bolsas como les

sea posible, **Cada uno a lo suyo**, donde cada equipo tiene una bolsa y debe evitar que sea robada por el otro equipo y **Capturar la bolsa**, donde ambos equipos tratan de apoderarse de una bolsa. Los jugadores pueden recoger las bolsas que otros hayan soltado. Es posible llevar dos bolsas a la vez, pero esto ralentiza al jugador. Gana el jugador o equipo que posea la puntuación más alta al agotarse el límite de tiempo o el que alcance un límite de puntuación antes de que esto ocurra.

LISTAS

En cualquier momento puedes pulsar BACK y elegir una de las distintas listas multijugador. A medida que subas de nivel, se desbloquearán nuevas listas.



VIAJAR

UN AMPLIO MUNDO ESPERA SER EXPLORADO. EXISTEN DISTINTAS FORMAS DE DESPLAZARSE POR ÉL:



CABALLOS

Encontrarás muchas razas de caballos en el mundo. Cada una de ellas posee su propia estética y velocidad. Si pasas tiempo con tu caballo, éste confiará en ti y aumentará su barra de resistencia. Puedes silbar a tu caballo en cualquier momento. También puedes robárselos a otros, o capturar y domar a los caballos salvajes.



DILIGENCIA

Las diligencias suelen estar cerca de las estaciones de carga y de tren de las ciudades. Por un módico importe, las diligencias pueden llevarte a varios lugares del mundo. Acércate a la diligencia o silbale para que se detenga y puedas subirte.

TRENES

Dirigete a la estación de tren más cercana para desplazarte entre las principales ciudades en este medio de transporte.



A MEDIDA QUE EXPLORES, SE AÑADIRÁN AUTOMÁTICAMENTE ENTRADAS AL DIARIO PARA QUE ESTÉS AL CORRIENTE DEL PROGRESO DE LOS DESAFÍOS Y DE LOS OBJETIVOS.

INFORME

El apartado Misión recoge toda la información que se ha mostrado en la pantalla. De este modo, puedes volver atrás y consultar todo aquello que hayas pasado por alto u olvidado.

PERSONAS

Ayudar a gente en apuros puede ayudarte a ganar dinero así como aumentar tu honor y tu fama. En el mapa encontrarás personajes marcados con el símbolo “?” que te asignarán objetivos y misiones. Estas

tareas pueden iniciarse, continuarse y completarse en cualquier momento. En este apartado del diario se guarda constancia de todos los objetivos asignados por los desconocidos a los que encuentres.

DESAFÍOS

Puedes participar en varios desafíos mientras exploras el mundo. Abatir animales te ayudará a completar varios desafíos de Tirador y de Cazador experto. Recoger hierbas te ayudará a completar los desafíos de Superviviente. Este apartado del diario registra los avances de todos los desafíos de la partida y describe los requisitos necesarios para acceder al siguiente nivel del desafío.

EXISTEN DIVERSOS ATUENDOS DISPONIBLES. ALGUNOS DE LOS CUALES POSEEN VENTAJAS ÚNICAS.

Para obtener un nuevo atuendo, debes completar una serie de desafíos. Tras superar cualquiera de los desafíos, aparecerá en tu diario una lista de la serie completa. Debes superar todos los desafíos de la lista para obtener los diversos trozos de tela necesarios para componer el atuendo.



ATUENDOS

FAMA Y HONOR

LAS DECISIONES QUE TOMES AFECTARÁN EN GRAN MEDIDA A LA FORMA EN QUE LA GENTE INTERACTÚE CON TI.



FAMA

La fama se obtiene matando a gente, haciendo trabajos, completando desafíos, terminando tareas, ayudando a desconocidos y ganando duelos y juegos. La fama comporta grandes recompensas: el coste de los sobornos se reduce y puede que los agentes empiecen a hacer la vista gorda ante los delitos, pero es más probable que la gente te pida ayuda.

HONOR

A menudo tendrás que elegir qué acción realizar. Esta decisión puede afectar a tu honor, tanto positiva como negativamente. Un honor elevado te permitirá disfrutar de descuentos en las tiendas y cobrar más por los trabajos. Además, los testigos harán la vista gorda si cometes un delito.

A MEDIDA QUE TUS NIVELES DE FAMA Y HONOR CAMBIEN, OBTENDRÁS NUEVOS TÍTULOS CON SUS CORRESPONDIENTES BENEFICIOS.

TÍTULOS DE HONOR

TÍTULOS DE FAMA

- | | |
|----------------------|------------|
| HÉROE | DON NADIE |
| PACIFICADOR | GRANJERO |
| HONRADO | VAQUERO |
| VAGABUNDO | MERCENARIO |
| CUATREIRO | PISTOLERO |
| ASALTADOR DE CAMINOS | LEYENDA |
| FORAJIDO | |





AGENTES DE LA LEY

LA MAYORÍA DE CIUDADES Y ASENTAMIENTOS POSEEN ALGÚN TIPO DE AGENTE DE LA LEY, SEA UN SHERIFF, UN COMISARIO, LA POLICÍA O EL EJÉRCITO. SI TE PILLAN COMETIENDO UN DELITO, TE CASTIGARÁN.



NIVEL DE "SE BUSCA" Y RECOMPENSA POR TU CABEZA.

Si se denuncia ante la ley un crimen cometido por ti, obtendrás un nivel de "se busca" y se pondrá precio a tu cabeza. Cuanto mayores sean el nivel y el precio, más agentes de la ley te perseguirán. Seguirás siendo buscado mientras los agentes y los civiles puedan verte. Puedes librarte del nivel de "se busca" saliendo del campo visual de los agentes y ocultándote de ellos. Incluso si logras escapar de los agentes, los peligrosos cazarrecompensas irán a por ti. Puedes pagar tu deuda con dinero en una oficina de telégrafos, o limpiar tu nombre con las cartas de indulto que encontrarás repartidas por el mundo.

TESTIGOS

Evita que los testigos denuncien tus delitos al agente de la ley más cercano: sobórnalos o mátalos.



CAZARRECOMPENSAS

Puedes ayudar a los agentes de la ley locales atrapando a criminales buscados. Encontrarás los carteles de "se busca" en lugares destacados de las ciudades como estaciones de tren, oficinas del sheriff y edificios de la policía. Quita el cartel para iniciar una misión de cazarrecompensas. Puedes entregar a los criminales vivos o muertos.

ARMAS

PUEDES ELEGIR ENTRE DIVERSAS ARMAS: PISTOLAS, FUSILES, ESCOPETAS, FUSILES DE PRECISIÓN, REVÓLVERES, BOTELLAS INCENDIARIAS, CUCHILLOS ARROJADIZOS Y UN LAZO, ENTRE OTRAS. NO PUEDES USAR MÁS DE UN ARMA A LA VEZ.

DEAD EYE

EL MODO DEAD EYE TE PROPORCIONA LOS VELOCES REFLEJOS DE UN PISTOLERO.

Hay tres niveles de Dead Eye. El primer tipo está disponible desde una fase temprana del juego y te permite disparar a voluntad a través de la retícula al ralentizar el tiempo. El segundo tipo te permite señalar objetivos automáticamente al pasar la retícula sobre los enemigos. El último tipo de Dead Eye es el más avanzado y te permite señalar manualmente partes del cuerpo como objetivos. Para ello, debes pulsar el botón superior frontal derecho mientras estás en el modo Dead Eye. La barra de Dead Eye aumentará más si efectúas disparos a la cabeza y asesinatos espectaculares.

ECONOMÍA

NECESITARÁS MUCHO DINERO PARA LOCALIZAR A TUS ANTIGUOS COMPAÑEROS DE BANDA. ENCONTRARÁS MUCHAS FORMAS DE GANAR DINERO EN TUS VIAJES: GÁNALO COMO PAGA O PREMIO, O RÓBALO.



TRABAJOS

Hay diversos empleos que puedes aceptar para ganar algo de dinero, como trabajar de vigilante nocturno o domar caballos.

APUESTAS

En las ciudades y asentamientos encontrarás distintos juegos de apuestas, como el póquer, el Blackjack, el juego del cuchillo o el juego de la herradura, entre otros. Puedes participar en cualquiera de ellos para ganar (o perder) dinero.

TIENDAS

Hay varias tiendas repartidas por el mundo. Los armeros venden lo último en armamento y munición, los médicos venden remedios que aportan diversos beneficios para la salud y los mercaderes venden multitud de objetos que te serán útiles pero que también podrás vender si necesitas dinero.



MAPAS DEL TESORO

Los mapas del tesoro destacan características del terreno que ayudan a encontrar tesoros secretos. Explora el mundo para encontrar lugares que coinciden con los indicados en el mapa del tesoro. Cuando lo hagas, busca un cofre enterrado en la zona. En el desafío del Buscatesoros, un tesoro conduce a otro.



GUARDAR EN LA ESTEPA

Puedes guardar la partida en cualquier punto de la estepa. Elige "Campamento" en tu bolsa para acampar y guardar. En los campamentos, además de guardar, podrás obtener más munición. También podrás ponerte cualquiera de los atuendos que hayas desbloqueado y desplazarte rápidamente a cualquier ciudad visitada con anterioridad.

Comenzarás la partida con un campamento básico que puedes instalar en cualquier terreno plano de la estepa en las afueras de una ciudad. También puedes adquirir un campamento mejorado que te proporcionará un aumento de munición mayor.

GUARDAR

FUNCIÓN DE AUTOGUARDADO

Red Dead Redemption posee una función de autoguardado que se encuentra activada por defecto. El juego guardará automáticamente tus avances durante la partida tras completar una misión o cualquier tarea relevante.

GUARDAR EN LAS CIUDADES

Para guardar el juego, duerme en cualquiera de las propiedades adquiridas, alquiladas o facilitadas. Al guardar la partida, el tiempo avanzará 6 horas. Además, en tu habitación puedes obtener más munición o cambiarte de atuendo. Si te separas de tu caballo, te estará esperando en el poste que hay frente a tu casa.

CRÉDITOS

ROCKSTAR SAN DIEGO

PRODUCTORES
Steve Martin
David Kunkler

DIRECTOR TÉCNICO
Ted Carson

JEFE DE DISEÑO
Christian Cantamessa

DIRECTOR DEL DEPARTAMENTO GRÁFICO
Joshua Bass

PRODUCCIÓN
John Ricchio
Eric Smith
Glen Hernandez
Adrian Castaneda

GUION
Dan Houser
Michael Unsworth
Christian Cantamessa

DEPARTAMENTO GRÁFICO
DIRECTOR DE GRÁFICOS
Daren Bader

JEFE DE GRAFISMO
Nick Trifunovic

DIRECTOR ADJUNTO DE GRÁFICOS
George Davis

DISEÑOS
David Hong
Hethe Sudrow
Jason Castagna

GRAFISMO TÉCNICO
Steven Waller
Kelby Fuchs
Ilchul Shin
Kyle Hansen

JEFE DE ANIMACIÓN DEL JUEGO
Sangsoo Parks

ANIMADORES
DongJun Kim
Elliot Tokoroyama
Jea Chung
Josh Lange
Kirk Cumming
Kyu Lee

JEFE DE ANIMACIÓN DE INTERLUDIOS
Sean Letts

ANIMADORES DE INTERLUDIOS
Alan O'Brien
Tim Webb

ASISTENCIA DE INTERLUDIOS
Gabe Landers

DISEÑADORES DE ESTRUCTURAS
Jody Pileski
Matt Clyne
Rihazidi Bugawan
Zach Mangano
Chris Furet
Charlene Dunn
John Wang
Jude Liberty
Kouros Moghaddam
Mike Hughes
Phillip Escobedo

DISEÑADORES DE ESTRUCTURAS
Raymond Kerr
Alan Goylman
Dan Walsh
Mark Robinson
Randy Liu

PROGRAMADORES DE ANIMACIÓN
Bryan Musson
Charles Eubanks

Ryan Pearo
Scott Stoabs
Tom Carroll

JEFE DE DISEÑO DE TERRENOS
Jesse Yerkes

DISEÑADORES DE TERRENOS
Brian Falotico
Mike Nagatani
Tom De La Garza
Adam Hernandez
Ben Herrera

DISEÑADORES DE TERRENOS
Chris Deboda
Dennis Logashov
Grant Werner
Hank Jiang
Hee Chang
Hong Hoang
Patrick Jamaa
Scott Schoenmager
Scott Smalley
Yeon-Seon Kim

GRAFISTAS DE ATREZZO
Jason Muck
Allan Veletanlic

GRAFISTAS DE PERSONAJES
JungHyun Lim
Darrick Pister
Andrew Wilson
David Riewald
Marcellus Barnes
Taewoo Roh
Nicole Griffée-Zuniga
YeahJean Kim

DISEÑADORES DE ILUMINACIÓN
Wallace Robinson
Ruben Tavares
Edgar Acevedo

DISEÑADOR JEFE DE INTERFAZ DE USUARIO
Todd Moulton
Alex Stodolnik
Jerome Lacote

GRAFISTAS DE EFECTOS VISUALES
David McGrath
Todd Bradshaw

DEPARTAMENTO DE PROGRAMACIÓN
JEFE DE PROGRAMACIÓN DE SISTEMAS
Michael Krehan

JEFE DE PROGRAMACIÓN DE LA
Fredrik Farnstrom

PROGRAMADORES DE LA
Christopher Rakowsky
Jonathan Martin

JEFE DE PROGRAMACIÓN DE GRÁFICOS
Steve Reed

PROGRAMADORES DE GRÁFICOS
Raymond Kerr
Alan Goylman
Dan Walsh
Mark Robinson
Randy Liu

PROGRAMADORES DE GRÁFICOS
Raymond Kerr
Alan Goylman
Dan Walsh
Mark Robinson
Randy Liu

JEFE DE DISEÑO DEL MODO MULTIJUGADOR
Kris Roberts

DISEÑADORES DEL MODO MULTIJUGADOR
Chris Bourassa
John Stripan
Michael Bagley
Troy Schram
Yomal Perera

PROGRAMADORES DEL MODO MULTIJUGADOR
All Siddiqui
Mark Beazley

PROGRAMADOR JEFE DE MULTIPLATAFORMA
Tim Laubach

PROGRAMADORES MULTIPLATAFORMA
Patrick Flanagan
Jay Hsia

JEFE DE PROGRAMACIÓN DEL JUEGO
Michael Currington

PROGRAMADORES DEL JUEGO
Andrew Gardner
Jason Knobler
Kenji Takeuchi

PROGRAMADORES DE FÍSICA
Eric Cosky
Jeff Roorda
Robert Percival

PROGRAMADORES DE HERRAMIENTAS
Jason Jurecka
Robert Suh

PROGRAMADORES DE LA INTERFAZ DE USUARIO
Daniel Diaz
Ryan Satrappe
Marshall Ross

JEFE DEL MODO MULTIJUGADOR
Tom Shepherd

PROGRAMADORES DEL MODO MULTIJUGADOR
All Siddiqui
Mark Beazley

PROGRAMADOR JEFE DE MULTIPLATAFORMA
Tim Laubach

PROGRAMADORES MULTIPLATAFORMA
Patrick Flanagan
Jay Hsia

DEPARTAMENTO DE DISEÑO
DISEÑADOR JEFE DE MISIONES
Silas Morse

DISEÑADORES DE LAS MISIONES
Chris Berg
Daniel Bulla
David Avi Mendelsohn
Nicholas Zippmann
Donald Jones
John Diaz
Patrick Dempsey

JEFE DE DISEÑO DE AMBIENTES
Alan Blaine

DISEÑADORES DE AMBIENTES
Ghyan Koehne
Mauro Fiore
Steve Messinger
Alisha Thayer
Benjamin Johnson
David Stinchcomb
Donnie Cornwell
Jeff Juno
Melissa Sawicki
Ryan Dormanesh
Ryan Paradis
William Gahr

JEFE DE DISEÑO DEL MODO MULTIJUGADOR
Kris Roberts

DISEÑADORES DEL MODO MULTIJUGADOR
Chris Bourassa
John Stripan
Michael Bagley
Troy Schram
Yomal Perera

PROGRAMADORES DE SONIDO
Matthew Smith
Alastair MacGregor

PROGRAMADORES DE REDES
Kevin Baca
Rob Trickey

DISEÑO
Kirk Boornazian

DEPARTAMENTO DE SONIDO
PROGRAMADORES DE SONIDO
Corey Shay
Robert Katz

DISEÑADOR JEFE DE SONIDO
Jeffery Whitcher

DISEÑADORES DE SONIDO
Steven von Kampen
Christian Kjeldsen
Corey Ross

DEPARTAMENTO DE CONTROL DE CALIDAD
Jason Umbreit
Michael Crespo
Stephen Russo
Aaron Robuck
Chris Vaughn
David Branscom
Gaoff Show
Greg Rice
Luke Brody
Jow Malayawetch
Nick Rodney
Joey Willard
Tom Kane
Tyson Hiener

DEPARTAMENTO DE CONTROL DE CALIDAD
Jason Umbreit
Michael Crespo
Stephen Russo
Aaron Robuck
Chris Vaughn
David Branscom
Gaoff Show
Greg Rice
Luke Brody
Jow Malayawetch
Nick Rodney
Joey Willard
Tom Kane
Tyson Hiener

DEPARTAMENTO DE CONTROL DE CALIDAD
Jason Umbreit
Michael Crespo
Stephen Russo
Aaron Robuck
Chris Vaughn
David Branscom
Gaoff Show
Greg Rice
Luke Brody
Jow Malayawetch
Nick Rodney
Joey Willard
Tom Kane
Tyson Hiener

DEPARTAMENTO DE CONTROL DE CALIDAD
Jason Umbreit
Michael Crespo
Stephen Russo
Aaron Robuck
Chris Vaughn
David Branscom
Gaoff Show
Greg Rice
Luke Brody
Jow Malayawetch
Nick Rodney
Joey Willard
Tom Kane
Tyson Hiener

DEPARTAMENTO DE CONTROL DE CALIDAD
Jason Umbreit
Michael Crespo
Stephen Russo
Aaron Robuck
Chris Vaughn
David Branscom
Gaoff Show
Greg Rice
Luke Brody
Jow Malayawetch
Nick Rodney
Joey Willard
Tom Kane
Tyson Hiener

DEPARTAMENTO DE CONTROL DE CALIDAD
Jason Umbreit
Michael Crespo
Stephen Russo
Aaron Robuck
Chris Vaughn
David Branscom
Gaoff Show
Greg Rice
Luke Brody
Jow Malayawetch
Nick Rodney
Joey Willard
Tom Kane
Tyson Hiener

DEPARTAMENTO DE CONTROL DE CALIDAD
Jason Umbreit
Michael Crespo
Stephen Russo
Aaron Robuck
Chris Vaughn
David Branscom
Gaoff Show
Greg Rice
Luke Brody
Jow Malayawetch
Nick Rodney
Joey Willard
Tom Kane
Tyson Hiener

DEPARTAMENTO DE CONTROL DE CALIDAD
Jason Umbreit
Michael Crespo
Stephen Russo
Aaron Robuck
Chris Vaughn
David Branscom
Gaoff Show
Greg Rice
Luke Brody
Jow Malayawetch
Nick Rodney
Joey Willard
Tom Kane
Tyson Hiener

DEPARTAMENTO DE CONTROL DE CALIDAD
Jason Umbreit
Michael Crespo
Stephen Russo
Aaron Robuck
Chris Vaughn
David Branscom
Gaoff Show
Greg Rice
Luke Brody
Jow Malayawetch
Nick Rodney
Joey Willard
Tom Kane
Tyson Hiener

DEPARTAMENTO DE CONTROL DE CALIDAD
Jason Umbreit
Michael Crespo
Stephen Russo
Aaron Robuck
Chris Vaughn
David Branscom
Gaoff Show
Greg Rice
Luke Brody
Jow Malayawetch
Nick Rodney
Joey Willard
Tom Kane
Tyson Hiener

DEPARTAMENTO DE CONTROL DE CALIDAD
Jason Umbreit
Michael Crespo
Stephen Russo
Aaron Robuck
Chris Vaughn
David Branscom
Gaoff Show
Greg Rice
Luke Brody
Jow Malayawetch
Nick Rodney
Joey Willard
Tom Kane
Tyson Hiener

DEPARTAMENTO DE CONTROL DE CALIDAD
Jason Umbreit
Michael Crespo
Stephen Russo
Aaron Robuck
Chris Vaughn
David Branscom
Gaoff Show
Greg Rice
Luke Brody
Jow Malayawetch
Nick Rodney
Joey Willard
Tom Kane
Tyson Hiener

DEPARTAMENTO DE CONTROL DE CALIDAD
Jason Umbreit
Michael Crespo
Stephen Russo
Aaron Robuck
Chris Vaughn
David Branscom
Gaoff Show
Greg Rice
Luke Brody
Jow Malayawetch
Nick Rodney
Joey Willard
Tom Kane
Tyson Hiener

DEPARTAMENTO DE CONTROL DE CALIDAD
Jason Umbreit
Michael Crespo
Stephen Russo
Aaron Robuck
Chris Vaughn
David Branscom
Gaoff Show
Greg Rice
Luke Brody
Jow Malayawetch
Nick Rodney
Joey Willard
Tom Kane
Tyson Hiener

DEPARTAMENTO DE CONTROL DE CALIDAD
Jason Umbreit
Michael Crespo
Stephen Russo
Aaron Robuck
Chris Vaughn
David Branscom
Gaoff Show
Greg Rice
Luke Brody
Jow Malayawetch
Nick Rodney
Joey Willard
Tom Kane
Tyson Hiener

DEPARTAMENTO DE CONTROL DE CALIDAD
Jason Umbreit
Michael Crespo
Stephen Russo
Aaron Robuck
Chris Vaughn
David Branscom
Gaoff Show
Greg Rice
Luke Brody
Jow Malayawetch
Nick Rodney
Joey Willard
Tom Kane
Tyson Hiener

ASISTENCIA DE ROCKSTAR SAN DIEGO STUDIO
COORDINADOR GENERAL
Alan Wasserman

RECURSOS HUMANOS
Sarah Shafer

COORDINADOR DE LA OFICINA
Chris Wells

DIRECTOR DE INFORMÁTICA
Michael Mattes

INFORMÁTICA
David Counts
Paul Anderson

COORDINADOR DE LAS INSTALACIONES
Dan Brockman

ROCKSTAR NORTH
PRODUCTOR
Leslie Benzie

DIRECTOR DE GRÁFICOS
Aaron Garbut

DIRECTOR ASOCIADO DE GRÁFICOS
Michael Kane

DIRECTOR TÉCNICO
Adam Fowler

DIRECTOR TÉCNICO ASOCIADO
Phil Hooker

ASISTENCIA DE ANIMACIÓN
Mondo Ghulam

PRODUCTOR ADJUNTO
William Mills

ANIMACIÓN DE INTERLUDIOS
Dermot Bailie
Felipe Busquets
Geoffrey Fermín
Gus Braid
Michael Mangus
Santiago Hurtado

GRAFISTA DE ESTRUCTURAS DE ANIMACIÓN
Matt Rennie

CÁMARAS DE INTERLUDIOS
Luke Howard

AYUDANTE DE INTERLUDIOS
Kathryn Bodey

JEFE DE GRAFISMO TÉCNICO
Rick Stirling

GRAFISTA DE EFECTOS VISUALES
Malcolm Shortt

DISEÑADORES GRÁFICOS
Stuart Welsh
Steven Palshi
Jill Menzies
Euan Duncan

PROGRAMADORES DE SONIDO
Matthew Smith
Alastair MacGregor

PROGRAMADORES DE REDES
Kevin Baca
Rob Trickey

DISEÑO
Kirk Boornazian

DISEÑO DE NIVELES
Alwyn Roberts
Brenda Carey
Conor McGuire
Robert Bray
Rowan Cockcroft
Ben Backley

ASISTENCIA DE DESARROLLO
Andrew Bailey-Smith

PRODUCTOR DE MÚSICA
Craig Conner

JEFE DE SONIDO
Matthew Smith

PROGRAMADOR JEFE DE SONIDO
Alastair MacGregor

EDICIÓN DE DIÁLOGOS ADICIONALES
Will Morton
Allan Walker
Jon McCavish

DISEÑADOR DE SONIDO
George Williamson

AYUDANTE DE DIÁLOGOS
Lindsay Roberto

AYUDANTE DE DESARROLLO DEL SONIDO
Rebecca Johnson

PROGRAMADOR DE CÁMARA
Colin Entwistle

PROGRAMADOR DE GRÁFICOS
Mark Nicholson
Andrzej Madajczyk

PROGRAMADORES DEL JUEGO
Chris Swinhow
James Broad
Chi-Wai Chiu

PROGRAMADOR DE RENDEIZADO DE XBOX 360
Alex Hadjadj

SISTEMAS DE INFORMACIÓN
Ian McFarland
Pete Andrews
Marc Guérin
Rufus Hamade
Jonathan Martin
Andrew Gibson

AYUDANTES DE DESARROLLO

PRODUCCIÓN
Christina Harvey

ANIMACIÓN
Anita Norfolk
Philip Ho

COORDINADOR DEL CONTROL DE CALIDAD
Craig Arbutnott

ANALISTAS SENIOR DE PRUEBAS
Steev Douglas
Neil Corbett
Brian Kelly
Chris Thomson
John Archibald

ASISTENCIA DE PRUEBAS PARA RECURSOS
Thomas Phillips

INGENIEROS DE BUILD
Neil Walker
Ross McKinstry

PRUEBAS
Ankit Chandarana
Andrew Aurdland
Andrew Cairn
Andrew Scotland
Ayden Saffari
Ben Jackson
Blair Thorburn
Charles Czerkowski
Christopher Speirs
Ciaran Muldoon
Colin Howard
David N. Anderson
David Mueller
Donald Hutchison
Fionn Wright
Fraser Morgan
Gamma 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
Liam Ross
Mags Donaldson
Mark Beagan
Michael Burton
Mike MacMillan
Nicholas Browning
Oliver Elliott
Pasha Korniyenko
Paul Kowal
Peter Brittain
Rory Jepsen
Ross Parker
Sam Chivers
Scott Butcherd
Sean Casey
Steff McMullan
Tarek Hamad
Tim Fletcher
Vasiko Mangaladze
Will Haslewood
William Halley

ANALISTA SENIOR JEFE
Lance Williams

ANALISTA JEFE
Christopher Mansfield

EQUIPO DE PRUEBAS
Adam Tetloff
Brian Alcazar
Bryan Rodriguez
Chris Choi
Christopher Mansfield
Christopher Plummer
Curtis Reyes
Gene Overton
Helen Andriacchi
James Dima
Jameel Vega
Jay Capozello
Lloyd Thompson
Marc Rodriguez
Matthew Forman
Michael Piccolo
Mike Hong
Mike Nathan
Oswald Greene
Peter Woloszyn
Phil Castanheira
Rich Huie
Sean Flaherty
Steve Guillaume
Tamara Carrion

COORDINADOR TÉCNICO
Ethan Abeles

AYUDANTE TÉCNICO
Jared P. Raia

DIRECTOR DE DESARROLLO EMPRESARIAL
Sean Macaluso

SUPERVISIÓN DE LA BANDA SONORA
Ivan Pavlovich
Andi Hanley

EQUIPO DE PRODUCCIÓN
Rod Edge
Lazlow
Anthony Litton
David Scott
Forest Karbowski
Gail Bennington
Jaesun Celebre
Luke Howard
Marisa Palumbo
Michael Unsworth
Nick Giovannetti
Paul Martin
Peter Adler
Ryan Pate
Rocco Cambareri
Shawn Allen
Stephen Glenn
Ted O'Brien
Tyler Garrison
Vincent Parker

GRÁFICOS DE MOVIMIENTO
Stephen Ellis
Jasmina Mathieu

ESPECIALISTA DE ANIMACIÓN SENIOR
Abraham Ahmed

DOCUMENTACIÓN
Gregory Johnson
Sanford Santacroe
Ayana Osada

EQUIPO DE ROCKSTAR PUBLISHING
Adam Stennett
Adam Glogower

PRUEBAS
Adam Tedman
Albert Marshall
Alden Ng
Alex Bertie
Alex Mouille-Berteaux
Alpha Xian
Amelise Javier
Andrea Stapleton
Andrew Gibson
Andrew Kleszczewski
Bill French
Brandon LaCava
Brian Jennings
Cameron Cogan
Chris Oat
Dan Conti
Daniel Saleberg
David Gosselin
David LoVecchio
Denyk Morales
Dr. Ian Lane Davis
Drew Medina
Eric Anderson
Gareth Cox
Gary Conti
Greg Bourque
Hugues St.Pierre
James Garcia
Jarrod Vaughan
Jeff Dicker
Jeremy Tidisco
Joe Jobst
Joe Ries
John Carbone
Joshua Hoaglund
Joshua Landry
Ken Davis
Kevin Wasserman
Matt Durgavich
Matt Persing
Mieng Tan
Michael Bahurinsky
Nicholas Howe
Nick Greco
Parker Davis
Rex Bradford
Robert Moore
Scott Cameron
Shawn Shoemaker
Stephen LaValley
Steve Genovese
Steve Hartman
Steve Nadeau
Tim Samuels
Tom Henderson

ASISTENCIA DE ROCKSTAR NE
Aimee Mottram
Elizabeth Higgins
Jeff Desharnais
Nathan Raymond
Eric Costa

ASISTENCIA ADICIONAL DE ROCKSTAR NE
Barry Cullen Jr.
Geordi Filiotis
Mike Fox

ROCKSTAR LINCOLN
JEFE DEL ESTUDIO
Mark Lloyd

AYUDANTE DEL COORDINADOR DEL CONTROL DE CALIDAD
Tim Bates

SUPERVISORES SENIOR DEL CONTROL DE CALIDAD
Luis Angel Galindo
Muñoz
Andrea Malerba
Andrew Mariuchno
Benjamin Welby

PRUEBAS
Nick Robey
Mark Bentley
Dan Webster
Sam Fowler

INGENIERÍA
Chris Waring
Ebrahim Fadia

PRUEBAS
Nick Robey
Mark Bentley
Dan Webster
Sam Fowler

INGENIERÍA
Chris Waring
Ebrahim Fadia

PRUEBAS
Nick Robey
Mark Bentley
Dan Webster
Sam Fowler

INGENIERÍA
Chris Waring
Ebrahim Fadia

PRUEBAS
Nick Robey
Mark Bentley
Dan Webster
Sam Fowler

INGENIERÍA
Chris Waring
Ebrahim Fadia

PRUEBAS
Nick Robey
Mark Bentley
Dan Webster
Sam Fowler

INGENIERÍA
Chris Waring
Ebrahim Fadia

PRUEBAS
Adam Tedman
Albert Marshall
Alden Ng
Alex Bertie
Alex Mouille-Berteaux
Alpha Xian
Amelise Javier
Andrea Stapleton
Andrew Gibson
Andrew Kleszczewski
Bill French
Brandon LaCava
Brian Jennings
Cameron Cogan
Chris Oat
Dan Conti
Daniel Saleberg
David Gosselin
David LoVecchio
Denyk Morales
Dr. Ian Lane Davis
Drew Medina
Eric Anderson
Gareth Cox
Gary Conti
Greg Bourque
Hugues St.Pierre
James Garcia
Jarrod Vaughan
Jeff Dicker
Jeremy Tidisco
Joe Jobst
Joe Ries
John Carbone
Joshua Hoaglund
Joshua Landry
Ken Davis
Kevin Wasserman
Matt Durgavich
Matt Persing
Mieng Tan
Michael Bahurinsky
Nicholas Howe
Nick Greco
Parker Davis
Rex Bradford
Robert Moore
Scott Cameron
Shawn Shoemaker
Stephen LaValley
Steve Genovese
Steve Hartman
Steve Nadeau
Tim Samuels
Tom Henderson

ASISTENCIA DE ROCKSTAR NE
Aimee Mottram
Elizabeth Higgins
Jeff Desharnais
Nathan Raymond
Eric Costa

ASISTENCIA ADICIONAL DE ROCKSTAR NE
Barry Cullen Jr.
Geordi Filiotis
Mike Fox

ROCKSTAR LINCOLN
JEFE DEL ESTUDIO
Mark Lloyd

AYUDANTE DEL COORDINADOR DEL CONTROL DE CALIDAD
Tim Bates

SUPERVISORES SENIOR DEL CONTROL DE CALIDAD
Luis Angel Galindo
Muñoz
Andrea Malerba
Andrew Mariuchno
Benjamin Welby

PRUEBAS
Nick Robey
Mark Bentley
Dan Webster
Sam Fowler

INGENIERÍA
Chris Waring
Ebrahim Fadia

PRUEBAS
Nick Robey
Mark Bentley
Dan Webster
Sam Fowler

INGENIERÍA
Chris Waring
Ebrahim Fadia

PRUEBAS
Nick Robey
Mark Bentley
Dan Webster
Sam Fowler

INGENIERÍA
Chris Waring
Ebrahim Fadia

PRUEBAS
Nick Robey
Mark Bentley
Dan Webster
Sam Fowler

INGENIERÍA
Chris Waring
Ebrahim Fadia

PRUEBAS
Nick Robey
Mark Bentley
Dan Webster
Sam Fowler

INGENIERÍA
Chris Waring
Ebrahim Fadia

PRUEBAS
Nick Robey
Mark Bentley
Dan Webster
Sam Fowler

INGENIERÍA
Chris Waring
Ebrahim Fadia

PRUEBAS
Nick Robey
Mark Bentley
Dan Webster
Sam Fowler

INGENIERÍA
Chris Waring
Ebrahim Fadia

PRUEBAS
Nick Robey
Mark Bentley
Dan Webster
Sam Fowler

INGENIERÍA
Chris Waring
Ebrahim Fadia

PRUEBAS
Nick Robey
Mark Bentley
Dan Webster
Sam Fowler

INGENIERÍA
Chris Waring
Ebrahim Fadia

PRUEBAS
Nick Robey
Mark Bentley
Dan Webster
Sam Fowler

INGENIERÍA
Chris Waring
Ebrahim Fadia

PRUEBAS
Nick Robey
Mark Bentley
Dan Webster
Sam Fowler

INGENIERÍA
Chris Waring
Ebrahim Fadia

PRUEBAS
Nick Robey
Mark Bentley
Dan Webster
Sam Fowler

INGENIERÍA
Chris Waring
Ebrahim Fadia

PRUEBAS
Nick Robey
Mark Bentley
Dan Webster
Sam Fowler

PRUEBAS
Adam Tedman
Albert Marshall
Alden Ng
Alex Bertie
Alex Mouille-Berteaux
Alpha Xian
Amelise Javier
Andrea Stapleton
Andrew Gibson
Andrew Kleszczewski
Bill French
Brandon LaCava
Brian Jennings
Cameron Cogan
Chris Oat
Dan Conti
Daniel Saleberg
David Gosselin
David LoVecchio
Denyk Morales
Dr. Ian Lane Davis
Drew Medina
Eric Anderson
Gareth Cox
Gary Conti
Greg Bourque
Hugues St.Pierre
James Garcia
Jarrod Vaughan
Jeff Dicker
Jeremy Tidisco
Joe Jobst
Joe Ries
John Carbone
Joshua Hoaglund
Joshua Landry
Ken Davis
Kevin Wasserman
Matt Durgavich
Matt Persing
Mieng Tan
Michael Bahurinsky
Nicholas Howe
Nick Greco
Parker Davis
Rex Bradford
Robert Moore
Scott Cameron
Shawn Shoemaker
Stephen LaValley
Steve Genovese
Steve Hartman
Steve Nadeau
Tim Samuels
Tom Henderson

ASISTENCIA DE ROCKSTAR NE
Aimee Mottram
Elizabeth Higgins
Jeff Desharnais
Nathan Raymond
Eric Costa

ASISTENCIA ADICIONAL DE ROCKSTAR NE
Barry Cullen Jr.
Geordi Filiotis
Mike Fox

ROCKSTAR LINCOLN
JEFE DEL ESTUDIO
Mark Lloyd

AYUDANTE DEL COORDINADOR DEL CONTROL DE CALIDAD
Tim Bates

SUPERVISORES SENIOR DEL CONTROL DE CALIDAD
Luis Angel Galindo
Muñoz
Andrea Malerba
Andrew Mariuchno
Benjamin Welby

PRUEBAS
Nick Robey
Mark Bentley
Dan Webster
Sam Fowler

INGENIERÍA
Chris Waring
Ebrahim Fadia

PRUEBAS
Nick Robey
Mark Bentley
Dan Webster
Sam Fowler

INGENIERÍA
Chris Waring
Ebrahim Fadia

PRUEBAS
Nick Robey
Mark Bentley
Dan Webster
Sam Fowler

INGENIERÍA
Chris Waring
Ebrahim Fadia

PRUEBAS
Nick Robey
Mark Bentley
Dan Webster
Sam Fowler

INGENIERÍA
Chris Waring
Ebrahim Fadia

PRUEBAS
Nick Robey
Mark Bentley
Dan Webster
Sam Fowler

INGENIERÍA
Chris Waring
Ebrahim Fadia

PRUEBAS
Nick Robey
Mark Bentley
Dan Webster
Sam Fowler

INGENIERÍA
Chris Waring
Ebrahim Fadia

PRUEBAS
Nick Robey
Mark Bentley
Dan Webster
Sam Fowler

INGENIERÍA
Chris Waring
Ebrahim Fadia

PRUEBAS
Nick Robey
Mark Bentley
Dan Webster
Sam Fowler

INGENIERÍA
Chris Waring
Ebrahim Fadia

PRUEBAS
Nick Robey
Mark Bentley
Dan Webster
Sam Fowler

INGENIERÍA
Chris Waring
Ebrahim Fadia

PRUEBAS
Nick Robey
Mark Bentley
Dan Webster
Sam Fowler

INGENIERÍA
Chris Waring
Ebrahim Fadia

PRUEBAS
Nick Robey
Mark Bentley
Dan Webster
Sam Fowler

INGENIERÍA
Chris Waring
Ebrahim Fadia

PRUEBAS
Nick Robey
Mark Bentley
Dan Webster
Sam Fowler

INGENIERÍA
Chris Waring
Ebrahim Fadia

PRUEBAS
Nick Robey
Mark Bentley
Dan Webster
Sam Fowler

PRUEBAS
Adam Tedman
Albert Marshall
Alden Ng
Alex Bertie
Alex Mouille-Berteaux
Alpha Xian
Amelise Javier
Andrea Stapleton
Andrew Gibson
Andrew Kleszczewski
Bill French
Brandon LaCava
Brian Jennings
Cameron Cogan
Chris Oat
Dan Conti
Daniel Saleberg
David Gosselin
David LoVecchio
Denyk Morales
Dr. Ian Lane Davis
Drew Medina
Eric Anderson
Gareth Cox
Gary Conti
Greg Bourque
Hugues St.Pierre
James Garcia
Jarrod Vaughan
Jeff Dicker
Jeremy Tidisco
Joe Jobst
Joe Ries
John Carbone
Joshua Hoaglund
Joshua Landry
Ken Davis
Kevin Wasserman
Matt Durgavich
Matt Persing
Mieng Tan
Michael Bahurinsky
Nicholas Howe
Nick Greco
Parker Davis
Rex Bradford
Robert Moore
Scott Cameron
Shawn Shoemaker
Stephen LaValley
Steve Genovese
Steve Hartman
Steve Nadeau
Tim Samuels
Tom Henderson

ASISTENCIA DE ROCKSTAR NE
Aimee Mottram
Elizabeth Higgins
Jeff Desharnais
Nathan Raymond
Eric Costa

ASISTENCIA ADICIONAL DE ROCKSTAR NE
Barry Cullen Jr.
Geordi Filiotis
Mike Fox

ROCKSTAR LINCOLN
JEFE DEL ESTUDIO
Mark Lloyd

AYUDANTE DEL COORDINADOR DEL CONTROL DE CALIDAD
Tim Bates

SUPERVISORES SENIOR DEL CONTROL DE CALIDAD
Luis Angel Galindo
Muñoz
Andrea Malerba
Andrew Mariuchno
Benjamin Welby

PRUEBAS
Nick Robey
Mark Bentley
Dan Webster
Sam Fowler

INGENIERÍA
Chris Waring
Ebrahim Fadia

PRUEBAS
Nick Robey
Mark Bentley
Dan Webster
Sam Fowler

INGENIERÍA
Chris Waring
Ebrahim Fadia

PRUEBAS
Nick Robey
Mark Bentley
Dan Webster
Sam Fowler

INGENIERÍA
Chris Waring
Ebrahim Fadia

PRUEBAS
Nick Robey
Mark Bentley
Dan Webster
Sam Fowler

INGENIERÍA
Chris Waring
Ebrahim Fadia

PRUEBAS
Nick Robey
Mark Bentley
Dan Webster
Sam Fowler

INGENIERÍA
Chris Waring
Ebrahim Fadia

PRUEBAS
Nick Robey
Mark Bentley
Dan Webster
Sam Fowler

INGENIERÍA
Chris Waring
Ebrahim Fadia

PRUEBAS
Nick Robey
Mark Bentley
Dan Webster
Sam Fowler

INGENIERÍA
Chris Waring
Ebrahim Fadia

PRUEBAS
Nick Robey
Mark Bentley
Dan Webster
Sam Fowler

INGENIERÍA
Chris Waring
Ebrahim Fadia

PRUEBAS
Nick Robey
Mark Bentley
Dan Webster
Sam Fowler

INGENIERÍA
Chris Waring
Ebrahim Fadia

PRUEBAS
Nick Robey
Mark Bentley
Dan Webster
Sam Fowler

INGENIERÍA
Chris Waring
Ebrahim Fadia

PRUEBAS
Nick Robey
Mark Bentley
Dan Webster
Sam Fowler

INGENIERÍA
Chris Waring
Ebrahim Fadia

PRUEBAS
Nick Robey
Mark Bentley
Dan Webster
Sam Fowler

INGENIERÍA
Chris Waring
Ebrahim Fadia

PRUEBAS
Nick Robey
Mark Bentley
Dan Webster
Sam Fowler

PRUEBAS
Adam Tedman
Albert Marshall
Alden Ng
Alex Bertie
Alex Mouille-Berteaux
Alpha Xian
Amelise Javier
Andrea Stapleton
Andrew Gibson
Andrew Kleszczewski
Bill French
Brandon LaCava
Brian Jennings
Cameron Cogan
Chris Oat
Dan Conti
Daniel Saleberg
David Gosselin
David LoVecchio
Denyk Morales
Dr. Ian Lane Davis
Drew Medina
Eric Anderson
Gareth Cox
Gary Conti
Greg Bourque
Hugues St.Pierre
James Garcia
Jarrod Vaughan
Jeff Dicker
Jeremy Tidisco
Joe Jobst
Joe Ries
John Carbone
Joshua Hoaglund
Joshua Landry
Ken Davis
Kevin Wasserman
Matt Durgavich
Matt Persing
Mieng Tan
Michael Bahurinsky
Nicholas Howe
Nick Greco
Parker Davis
Rex Bradford
Robert Moore
Scott Cameron
Shawn Shoemaker
Stephen LaValley
Steve Genovese
Steve Hartman
Steve Nadeau
Tim Samuels
Tom Henderson

ASISTENCIA DE ROCKSTAR NE
Aimee Mottram
Elizabeth Higgins
Jeff Desharnais
Nathan Raymond
Eric Costa

ASISTENCIA ADICIONAL DE ROCKSTAR NE
Barry Cullen Jr.
Geordi Filiotis
Mike Fox

ROCKSTAR LINCOLN
JEFE DEL ESTUDIO
Mark Lloyd

AYUDANTE DEL COORDINADOR DEL CONTROL DE CALIDAD
Tim Bates

SUPERVISORES SENIOR DEL CONTROL DE CALIDAD
Luis Angel Galindo
Muñoz
Andrea Malerba
Andrew Mariuchno
Benjamin Welby

PRUEBAS
Nick Robey
Mark Bentley
Dan Webster
Sam Fowler

INGENIERÍA
Chris Waring
Ebrahim Fadia

PRUEBAS
Nick Robey
Mark Bentley
Dan Webster
Sam Fowler

INGENIERÍA
Chris Waring
Ebrahim Fadia

PRUEBAS
Nick Robey
Mark Bentley
Dan Webster
Sam Fowler

INGENIERÍA
Chris Waring
Ebrahim Fadia

PRUEBAS
Nick Robey
Mark Bentley
Dan Webster
Sam Fowler

INGENIERÍA
Chris Waring
Ebrahim Fadia

PRUEBAS
Nick Robey
Mark Bentley
Dan Webster
Sam Fowler

INGENIERÍA
Chris Waring
Ebrahim Fadia

PRUEBAS
Nick Robey
Mark Bentley
Dan Webster
Sam Fowler

INGENIERÍA
Chris Waring
Ebrahim Fadia

PRUEBAS
Nick Robey
Mark Bentley
Dan Webster
Sam Fowler

INGENIERÍA
Chris Waring
Ebrahim Fadia

PRUEBAS
Nick Robey
Mark Bentley
Dan Webster
Sam Fowler

INGENIERÍA
Chris Waring
Ebrahim Fadia

PRUEBAS
Nick Robey
Mark Bentley
Dan Webster
Sam Fowler

INGENIERÍA
Chris Waring
Ebrahim Fadia

PRUEBAS
Nick Robey
Mark Bentley
Dan Webster
Sam Fowler

INGENIERÍA
Chris Waring
Ebrahim Fadia

PRUEBAS
Nick Robey
Mark Bentley
Dan Webster
Sam Fowler

INGENIERÍA
Chris Waring
Ebrahim Fadia

PRUEBAS
Nick Robey
Mark Bentley
Dan Webster
Sam Fowler

INGENIERÍA
Chris Waring
Ebrahim Fadia

PRUEBAS
Nick Robey
Mark Bentley
Dan Webster
Sam Fowler

PRUEBAS
Adam Tedman
Albert Marshall
Alden Ng
Alex Bertie
Alex Mouille-Berteaux
Alpha Xian
Amelise Javier
Andrea Stapleton
Andrew Gibson
Andrew Kleszczewski
Bill French
Brandon LaCava
Brian Jennings
Cameron Cogan
Chris Oat
Dan Conti
Daniel Saleberg
David Gosselin
David LoVecchio
Denyk Morales
Dr. Ian Lane Davis
Drew Medina
Eric Anderson
Gareth Cox
Gary Conti
Greg Bourque
Hugues St.Pierre
James Garcia
Jarrod Vaughan
Jeff Dicker
Jeremy Tidisco
Joe Jobst
Joe Ries
John Carbone
Joshua Hoaglund
Joshua Landry
Ken Davis
Kevin Wasserman
Matt Durgavich
Matt Persing
Mieng Tan
Michael Bahurinsky
Nicholas Howe
Nick Greco
Parker Davis
Rex Bradford
Robert Moore
Scott Cameron
Shawn Shoemaker
Stephen LaValley
Steve Genovese
Steve Hartman
Steve Nadeau
Tim Samuels
Tom Henderson

ASISTENCIA DE ROCKSTAR NE
Aimee Mottram
Elizabeth Higgins
Jeff Desharnais
Nathan Raymond
Eric Costa

ASISTENCIA ADICIONAL DE ROCKSTAR NE
Barry Cullen Jr.
Geordi Filiotis
Mike Fox

ROCKSTAR LINCOLN
JEFE DEL ESTUDIO
Mark Lloyd

AYUDANTE DEL COORDINADOR DEL CONTROL DE CALIDAD
Tim Bates

SUPERVISORES SENIOR DEL CONTROL DE CALIDAD
Luis Angel Galindo
Muñoz
Andrea Malerba
Andrew Mariuchno
Benjamin Welby

Empleado del banco.....	Carlos Antonio
Uriah Tolleys.....	Angus Hepburn
Eva Cortés.....	Elisa Rodríguez
Sam Odessa.....	Holter Graham
Charles Kinneer.....	Patch Darragh
Hombre extraño.....	Brennan Brown
Basilio Aguirre Olmos de la Vargas.....	Gerardo Rodríguez
Jimmy Saint.....	Paul De Boy
Canibal (Randal Forrester).....	Raymond McAnally
Oliver Phillips.....	Sherman Howard
Abner Forsyth.....	Bill Raymond
Violinista (Nathan Harling).....	Wayne Alan Wilcox
Mujer del violinista (Rose Harling).....	Aimee McCabe
Andrew McAllister.....	Jim Conroy
Monja.....	Begonya Plaza
D.S. MacKenna.....	Jay O. Sanders
Billy West.....	John Gabriel
Zhou.....	Grant Chang
Mujer desesperada.....	Maria Couch
Jeb Blankenship.....	Bryan Shany
Mario Alcalde.....	Juan Carlos Hernandez
Harold Horlick.....	Lauren Klein
Señorita Thornton.....	Angus Hepburn
Elizabeth Thornton.....	Stephanie Hepburn
Silas Spatchcock.....	Erik Bergmann
Aldous Worthington.....	Sherman Howard
Phillip Ross.....	Bill Raymond
Agente federal (Howard Sawicki).....	Patch Darragh
Clara LaGuerta.....	Ashley Albert
Andrew Hollifield.....	Daniel Hall
Narrador del modo multijugador.....	Burt Pence

CAPTURA DE MOVIMIENTO

CAPTURA DE MOVIMIENTO DE JOHN MARSTON REALIZADA POR:

Rob Wietthoff, Marc Menchaca, Daniel Hall, Chris Comfort

CAPTURAS DE MOVIMIENTO DE OTROS PERSONAJES:

Alex Estorrel, Alison Paul, Alysha Wheeler, Angel Alica, Angus Hepburn, Anthony De Longis, Antonio Jaramillo, Ashley Albert, Barry Lynch, Benjamin Byron Davis, Benjamin Smith, Berto Colon, Bettis Richardson, Bill Raymond, Blanco the Horse, Brad Carter, Brian, Brendan Wayne, Brennan Brown, Brian Allan, Bruce MacVittie, Bryan Schany, Carlos Antonio, Carlos Cervantes, Channing Chase, Chantz Simpson, Chuck Kelley, Dan Campbell, Daniel Hall, Don McFarland, David Foss, David Powlledge, Devon Reilly, Declan Mulvey, Daron Crech, Elisa Rodriguez, Enrique Rodríguez, Fay Dewitt, Francesca Galeas, Frank Noon, Gerardo Rodríguez, Grant Chang, Hector Luis Bustamante, Holter Graham, Irene De Bari, Jaesun Celebre, Jane Montosi, Jay O. Sanders, Jeffrey Hawkins, Jessica Aerin, Jim Conroy, Jim Bentley, Joe Gately, Joe Ochman, John Bellah, John Gabriel, Joseph Anthony, Joseph M. Eddy, Josh Anthony, Joshua Bass, Juan Carlos Cantú, Juan Carlos Hernandez, Kate Simses, Kevin Glikmann, Kharrison Sweeney, Kristin A. Jacobs, Lauren Klein, Luke Howard, Mark LB Porter, María Couch, Melissa Coleman, Miriam Cruz, Nicole Sciacco, Nikki Snelson, Paul Mullin, Paul DeBoy, Patch Darragh, Raymond McAnally, Rob Nelson, Robert Shampain, Rod Edge, Rosa Nino, Ross Hagen, Sara Shearer, Sean S. Allison, Sherman Howard, Sophia Marzocchi, Spider Madison, Steve J. Palmer, Thomas Mikusz, Vanessa Huntzton, Wayne Alan Wilcox, Kristen Williams, Yvette Yates, Chris Comfort

ANIMACIÓN FACIAL:

Ido Gondelman e Image Metrics

ELECCIÓN DE REPARTO:

Kathy Knowles, A.Maz Entertainment, Telsey + Company

ILUMINACIÓN:

Justin Talley, Russell Gearhart, Graham Brenner, Martin Diccico

SONIDO EN UBICACIONES:

Soundelux, John Moros y Rory Cash

ANIMALES:

Jack Lilley -Movin on Livestock

ALQUILER DE ARMAMENTO:

Hand Prop Room & Weapons

ESPECIALISTA DE ACCESORIOS:

Dan Brockman

POBLACIÓN LOCAL

Aaron Phillips, Abdel González, Abe Bradshaw, Adam Beesley, Adam Tseloff, Adrian Johansson, Adrian Vargas, Adriana Millan, Alain Fortuney, Alberto Zeni, Aliza Shane, Alejandro K. Brown, Alex Busse, Alex Castillo, Alex Mendoza, Allen Enlow, Alexander Nedrick, Amy Landon, Ana María, Andrew Leigh, Andy Bean, Angus Hepburn, AnQuoc Hoang, Anthony Ina, Anthony "Top Dogg" Gittens, Anthony Litton, Anthony Neal, A.J. Castro, Austyn Rausch, Ariel Bonilla, Barak Hardley, Beatrice Clairay Wetcher, Ben Wilson, Bert Pence, Bettis Richardson, Billy Ray Orme, Bob DiBuono, Bobby Neely, Brandi Vergo, Branton Box, Brenda Banda, Brennan Brown, Brendan Kelleher Rose, Brian Block, Brian Flora, Brian Knudson, Brian Novelli, Brian Wiggins, Brittaney, Brittaney, Brittaney, Brittaney, Rogers, Caitlin Cobb, Calo Rodriguez, Calvin "Calkuta" Winbush II, Carlos Barry Avalos, Carlos Escat, Carlos Andes Gómez, Carlos Herran, Carlos Wladimir Jiménez, Carlos Linares, Carlos Reig-Plaza, Carlos Rubio, Carol Borjas, Carolina Hoyos, Carter Hudson, Casandra Morena Lombera, Casey Brown, Casey Mongillo, Catherine Satterwhite, Cindi Buckwalter, Ciro Montefusco, Channing Delph, Chato, Charles Self, Charlotte Rae, Chookie Sibou, Christian Roreau, Christopher Haas, Christopher Murney, Christopher Rocha, Christopher Stapleton, Christopher Watson, Christy Cole, Clark Watts, Claudia Acosta, Claudia Velasco, Clifford Anthony Guertler, Clint Browning, Collin Nissan, Conor Fay, Corey Carthew, Damian Lea, Demian Boargadine, Daniel Angus Cox, Daniel Genalo, Daniel Goldstein, Daniel Ledesma, Daniel Neiden, Daniel Taylor, Daniel Van Thomas, Danni, Danny Molina, Danny Ross, Darlene Vogel, David Chandler, David Clark, David Forseth, David Hanzal, David Isaacs, David W. Lindsay, David Lyerly, David McDonald, David Pittu, David J. Prince, David Santana, David Scott, Deric McGee, Diego Guidón, Doctah-Daiv, Drew Smith, Dustin Pearlman, Eamonn Farrell, Edixon Caridad, Eduardo Torres-Tornero, Elsa Morales, Elisabeth Ness, Elizabeth Cook, Emilia Belloni-Kim, Emilio Paul Tirado, Emily Murphy, Enrique Juliá, Eric Fleming, Erica Lutz, Erik Bellar, Erik Wetz, Esteban Paz, Ezequiel Carbone, Eva Hughes, Fernando Gaviria, Fidel, Floyd VanBuskirk, Forest Karbovski, Francesca Clemens, Francisco Ramos Abelio, Frank Noel, Frank Pando, Fred Amerson, Freddy Ortiz, Gail Bennington, Gary Chan, Gary Littman, Gary E. Smith, Gena Feist, Genaro Sanchez Jr., George Capacate, George T. Irvin Jr., Georges Batholoin, Gerardo Rodríguez, Gilbert Cruz, Gilmer N. Barahona, Giorgio Angelini, Giselle Castellanos, Giselle Rodriguez, Glenn Grant, Gonzalo Luna, Greg Gibson, Gregory Johnson, Gregory Wolf, Guadalupe Daniel Garcia, Gustavo Flores, Gustavo "Suavo" Vargas, Hadley Tomicki, Hal Lawrence, Hector Ruiz, Herbert Dean Jones III, Hillary Scott, Hoi Yee Ho, Hunter Canning, Ian Cahlan, Ivan Sarrat, Jack Johnson, Jackie Hudson, Jaime Alvarez, James Vegal, James Edward Becton, James Eakin III, James Martinez, James Mount, James Redfern, Jamie Davyous Owens, Jasmina Mathieu, Jason X. Jasso, Jason R. Hughes, Jason Ralph, Jason Retana, Jason B. Schmidt, Jason K. Wang, Jason Zumwalt, Javier Flores, Jay Tavare, Jayson Barrons, Jay Klaitz, Jay Patterson, Jayme Thomas, Jeff Cole, Jeff Henry, Jen Cohn, Jenny Tom, Jeremiah Wallace Jr., Jeremy Adona, Jeremy Kent Jackson, Jeremy Redleaf, Jesse Lenat, Jessica Sherr, Jesus Ruiz, Jim Finn, Jim Zubiena, Jimmy Ray Bennett, Jody Smith, Joe Holt, Joe Rhino, John Zurhellen, Jon Carlson, Jon Houston, Jon Simon, Jonathan Davis, Jonathan Davis, Jonathan Seymour, Jonas Chaka, John D'Agata, John A. Lorenz, John Maynard, John Pasquale, John Sharian, Jordan Lage, Jordi Caballero, Jorge Luna, Jose De Vega, Josh Alscher, Joshua Karsh, Juan Carlos Infante, Judith Ann Malik, Julia Lawler, Julian Alvarez, Julian Dean, Julian Rebollo, Kate Skinner, Kato Bonner, Katrina Law, Ken Lally, Kenny Leung, Kevin T. Collins, Kevin McCorkle, Kevin Sheridan, Kong Chun Yu, KT Peterson, Kristian Horvel, Kyle C. McDuffie, LaToya Lewis, Larry White, Lazlow, L.B. Brodie, Lea Graham, Lenny Citrano, Leon Pease, Lloyd Knight, Lloyd Anthony Thompson, Loren Schofield, Lorena Ortiz, Lucas Wotkowski, Luigi Laguna, Luis Robledo, MacAulay Flynt, Maine Anders,

Mando Alvarado, Manny Garcia, Marc Lynn, Marc Rodriguez, Marco A. De La Cruz, Marco Peleaz, Marco S. Rodriguez, Marcos Aktator, Margarito Reyes, Maria Parra, Maribel Parra, Maribel Pérez, Marisa Palumbo, Mark Adair-Rios, Massimoiliano Fulan, Matt Damhvae, Matt Lasky, Matthew Carlson, Matthew Martin, Matthew P. McCarthy, Matthew Metzger, Matthew Millon, Matthew Piazzi, Matthew Pozzi, Matthew Rimmer, Max Hamilton, Max Williams, Meg DeFrancesco, Megan Thomas, Michael Abbott Jr., Michael Barth, Michael Bower, Michael Hogan, Michael Marcus, Michael Ramos, Michael Ruesga, Michael Sodikoff, Miguel Angel Gomez, Mike Fox, Mike E. Jones, Mike Rose, Modesto Lacsón, Natalia Ortiz, Navin Reddy, Neil Magnuson, Nelson Diaz, Nicolas Flower, Nicolas Valentini, Nicky Adams, Nick Geller, Nick Geller, Ventrudo, Noah Watts, Noe Ramirez, Norman Chiu, Orlando Rios, Oscar Oroscio, Oskar Rodríguez, Pancho Cardena, Patricia Maldonado, Patricio Mardones, Patrick Brown, Patrick Deetjen, Patrick DeSantis, Patrick Dologhan, Patrick Godfrey, Paul Barris, Paul Dworak, Perry Silver, Peter Adler, Peter Lam, Peter Zinn, Peter Zusman, Pili Montilla, Phillip Castanheira, Phil Heisman, Phil Clark, Phillip Watt, Priscilla López, R. Keith Finch, Randall Rodriguez, Raúl Castillo, Reinaldo Garrastazu, Ricardo Mamood-Vega, Richard Holland, Richard Mark Jordan, Richard Tom, Richard Stello Vazquez, Richard Ryder, Washburn, Richie Mac, Rick Negron, Rick Reiling, Robbie Keller, Robert, Robert Bagnell, Robert O'Grady, Robert G. Levitt, Robert Tung, Robert Rex, Roberto Fabiani, Roberto Gomez, Rocco Cambareri, Rocco Rosanio, Rodrigo Guzman, Rodrigo Rojas, Roger Craig Smith, Roman Caballero, Ron Bennington, Ronnie Alvarez, Roy Weiss, Ruben Kane, Rudy Alvarado, Russell Forman, Russell Horton, Ry Higdon, Ryan Adamson, Ryan Mattew, Ryan McKane, Ryan Pate, Ryan Steer, Ryan Washburn, Sal Lopez, Sally Block, Sally Stanley, Samson A. Crouppen, Sandra R. Kisling (Sotomayor), Sandi Lamare, Scott Ashby, Scott Taylor, Sean Kenin, Sergio Calderon, Shaquan "Sosadagr8" Sutherland, Simon Hammerstein, Sir William Bailey III, Shawn Allen, Shawn Breathwaite, Shiang Wu, Stephanie Krina, Stephen Bianski, Stephen Smedman, Steve Costasas, Steve Matteucci, Steve Myers, Steven Rimpidi, Tad Wilson, Tatum Sturm, Taylor Flowers, Ted O'Brian, Ted Morgan, Terrence McCrossan, Thom Shaedel, Todd Susman, Todd Weissfeld, Tom Ciappa, Tom Dheere, Tom Hewitt, Tom Konkle, Tom Vergow, Tamara Carrion, Tomas Ceja, Tommy Zurhellen, Tony Chiroldes, Tony Lima, Tony Mesones, Travis Brorsen, Travis Fairchild, Travis Otten, Trent Dean Trinidad, Zues Nizelli, Troy Hall, Troy Lavallee, Tyler Bunch, Valeria Soto, Vaneik Echeverria, Vanessa Mojica, Victor Caballero, Vida Ehn, Victor Tang, Virgilio Davis, Walter Emanuel Jones, Wendoliza, Wendy Susana Bonilla, Will Wheaton, Will Beinbrink, Will Meador, Will Meador, William Williams, James Hamilton, Winston Williamson, Woody Jackson, Wyman Meary, Yorke G. Fryer, Zack Fahey, Zahn McClarnon, Zak Orth, Gerardo Rodríguez.

DIALOGO DE PEATONES POR PARTE DE: Michael Unsworth, Gregory Johnson, Lazlow, Rupert Humphries, Ayana Osada, Vincent Parker, Anthony Litton, Hugh Michaels, Sanford Santacroce, Naomi Waletzky
PEATONES DIRIGIDOS POR: Lazlow, John Zurhellen, Anthony Litton, Couzin Ed **EDICIÓN ADICIONAL DE DIÁLOGOS:** Conor Murphy, Eric Strausser

DIÁLOGOS GRABADOS EN: Buckton Games, Julia West Great City Production, Ruckers Sound **SONIDO AMBIENTAL GRABADO EN:** Digit Audio, Footsteps Post-Production Sound Inc, DBC Sound Inc **INTÉRPRETES:** Greg Johnson, Carlos Antonio, GregLau, Angus Wong

MULTIMEDIA DE RED DEAD

BLACKWATER LEDGER Y PELÍCULAS MUDAS ESCRITAS POR:

Dan Houser, Lazlow, Michael Unsworth

PELÍCULAS MUDAS:

"LOS PELIGROS DE LOS DOCTORES Y LOS MEDICAMENTOS ESPECÍFICOS" Y "DONCELLAS REVOLTOSAS"

ANIMACIÓN Y GRÁFICOS DE MOVIMIENTO:

Stephen Ellis y Jasmina Mathieu

MÚSICA COMPUESTA POR:

Chris Heckman

COMPOSICIÓN Y ARREGLOS DE LA BANDA SONORA POR PARTE DE:

Bill Elm, Woody Jackson

Davey Chedwiggen - Batería y percusión

Mike Bolger - Orquestración y físcorno

Gun Siefert - Bajo

John Kirby - Claviciémbalo, B3, órgano positivo, piano

Amir Yagmal - Silbato y violín

Justin Smith - Violín

Tommy Morgan - Armónica

Joey Waronker - Batería y percusión

Jason Schwartzman - Batería y claviciémbalo

Tommy Larkin - Timbales

Blake Collie - Dub de batería

Pablo Calogero - Flauta bajo, saxofón

Stuart Cole - Trompeta

David Rallice - Tuba, trombone bajo y trompa

Truth And Soul - Instrumentación adicional

Grabado y mezclado en Electro-Vox Recording Studios, Los Angeles, CA

COMPASS (versión Red Dead On Arrival)

Escrita por de Jamie Lidell

Interpretada por Jamie Lidell

Publicada por Warp Music Publishing

© 2010 Warp Records Limited

FAR AWAY

Escrita por Jose Gonzalez

Interpretada por Jose Gonzalez

Publicada por Songs Publishing

© 2010 Mute Records

BURY ME NOT ON THE LONE PRAIRIE

Interpretada por William Elliot Whitmore

© 2010 Rockstar Games

DEADMAN'S GUN

Escrita por Chris Holmes

Interpretada por Ashtar Command

Publicada por Chrysalis Music

© 2010 Rockstar Games

LICENCIA Y GARANTÍA

Garantía limitada de software y contrato de licencia

Este garantía limitada de software y contrato de licencia (este "Contrato") pueda actualizarse periódicamente y la versión actual se publicará en www.rockstargames.com/ea (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, ACEPTAR O UTILIZAR ESTE SOFTWARE.

LICENCIA

El Orotante de la licencia le otorga, de acuerdo con el contrato y sus términos y condiciones, un derecho y licencia limitados, revocables, no exclusivos ni transferibles 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 Contrato ni podrá interpretarse como un acuerdo de compraventa de ninguno de los derechos del Software. El Orotante de la licencia se reserva todos los derechos, la titularidad y el interés sobre el Software, entre ellos, a título meramente enumerativo, todos los derechos de autor, marcas comerciales, secretos comerciales, nombres comerciales, derechos de propiedad, patentes, títulos, códigos informáticos, efectos audiovisuales, temas, personajes, nombres de personajes, argumentos, diálogos, escenarios, material gráfico, efectos de sonido, obras musicales y derechos morales. El Software está protegido por la legislación sobre derechos de autor y marcas de los Estados Unidos, así como por los tratados y leyes aplicables en todo el mundo. El Software no puede copiarse, reproducirse ni distribuirse por ningún sistema o soporte, de forma total ni parcial, sin el consentimiento previo y por escrito del Orotante de la licencia. Toda persona que copie, reproduzca o distribuya la totalidad o una parte del Software por cualquier sistema o soporte, está 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 penado con sanciones de hasta 150 000 dólares estadounidenses por cada infracción. El Software contiene determinados materiales sujetos a licencia y los licenciados del Orotante 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 Orotante de la licencia y, en caso de ser aplicables, también a sus licenciados.

CLÁUSULAS DE LA LICENCIA

Usted se obliga a no:

- explorar el Software con fines comerciales;
- distribuir, arrendar, otorgar licencia, 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 Orotante 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 salvedad de que el Orotante de la licencia podrá ofrecerle un centro 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, arañas web o cualquier otro programa conectado a las funciones en línea de este Software;
- incumplir cualquiera de los términos, políticas, licencias o códigos de conducta de las funciones en línea del Software; o
- transportar, exportar o reexportar (directa o indirectamente) a cualquier país al que cualquier ley de exportación, regulación o sanción económica de EE.UU. le prohíba importar el Software o infringir las leyes o reglamentos del país desde el que fue importado y que podrán ser modificados ocasionalmente.

ACCESO A FUNCIONES ESPECIALES Y/O SERVICIOS, INCLUIDAS LAS COPIAS DIGITALES. La descarga de software, el registro de un número de serie único o el registro de un número de serie único de miembros de un servicio de terceros y/o funciones especiales (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 desbloqueables, descargables o especiales, servicios y/o funciones (referidos en su conjunto como "Funciones especiales"). El acceso a las Funciones especiales está limitado a una única Cuenta de usuario (definida a continuación) por número de serie y no están permitidos la transferencia, la venta, la cesión, el otorgamiento de licencia, el alquiler, la conversión a una divisa virtual convertible o el registro de este acceso de nuevo por otro usuario salvo que se especifique lo contrario en esta política de licencia. El acceso a las Funciones especiales solo estará disponible 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 (tanqueo 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 expreso y por escrito del Orotante de la licencia. Las Funciones especiales de este Software no están disponibles en 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 incluyendo, pero sin limitarse a, la hora, la fecha, el acceso a otros controles, contadores, números de serie y/u otros dispositivos de seguridad diseñados para prevenir accesos, usos o realización de copias no autorizadas de todo, de parte o de alguno de los componentes del Software, incluyendo cualquier incumplimiento de este Contrato. El Orotante 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 borrar cualquier medida 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 Orotante 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 Orotante 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, edición, publicación, exhibición, transmisión, distribución, cualquier otro tipo de comunicación al público por cualquier medio, conocido o desconocido, o 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 Orotante 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 Orotante 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 uso del Software o bien para llevar a cabo otras actividades.

CUENTAS DE USUARIO. Para usar el Software o una característica del Software o para que diversas características funcionaran correctamente, es posible que usted deba poseer y mantener una cuenta de usuario activa y válida con un servicio en línea, como una plataforma de juego de terceros o una cuenta en una red social ("Cuenta de terceros"), aunque también podría ser una cuenta con el Orotante de la licencia o afiliados del Orotante 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 Orotante de usuario que usted crea una cuenta de usuario específica para su cuenta con el Orotante de la licencia o afiliado del Orotante ("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 a y/o 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 no pueden ser comprados, vendidos, cedidos o distribuidos por el Orotante de la licencia o otorgados por el Orotante de la licencia y sus términos y condiciones, un derecho y licencia limitados, revocables, no exclusivos ni transferibles 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 legislación de la jurisdicción en la que se encuentre, el Orotante de la licencia no se obliga a aceptar o a pagar por los BV y DV a precio de compra de cualquiera de los BV y DV en el momento que esté oportuno. Los BV y DV no conllevarán 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 Orotante de la licencia deja de distribuir el Software o el Contrato finalice de cualquier otra manera. El Orotante de la licencia, a su entera discreción, se reserva el derecho a cobrar cuotas para acceder al uso de los BV y DV y puede distribuir los BV y DV con o sin coste adicional.

CANTIDAD COMPRADA BIENES Y DIVISAS VIRTUALES: a través del Software, mediante la ejecución de ciertas actividades, el Orotante de la licencia puede proporcionar DV. Por ejemplo, el Orotante 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 Orotante 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 los términos y condiciones de servicio y el Acuerdo de licencia. La Tienda de software le otorga una sublicencia de este servicio en línea. El Orotante 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 el que el Orotante de la licencia estime oportuno. Tras la compra autorizada de DV en una Tienda de aplicaciones, la cantidad adquirida se añadirá automáticamente a su Cuenta de usuario. El Orotante de la licencia establecerá una cantidad máxima de DV que podrá comprar por cada transacción y/o día, que podría variar en función del Software asociado. El Orotante de la licencia, a su entera discreción, se reserva el derecho a limitar o restringir la compra de DV que puede comprar o utilizar, y 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, cuenten 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 Orotante 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 Orotante 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 Orotante 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 proporcionarle al Orotante de la licencia la documentación que justifique que tales cálculos eran incorrectos intencionada o accidentalmente.

UTILIZAR BIENES Y DIVISAS VIRTUALES: los jugadores pueden consumir o perder mientras juegan todos los 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 Orotante de la licencia, a su entera discreción, podrá limitar el uso de los BV y DV a un solo juego, o los usos y funciones de los BV y DV podrán cambiar en cualquier momento en función de las condiciones en su Cuenta de usuario o serán 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 mermada 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 si el juego o el personaje muere. El Orotante de la licencia se reserva el derecho a limitar o restringir el uso de BV o DV no autorizados de los BV o DV realizado a través de su Cuenta de usuario, enviando una queja a www.rockstargames.com/support.

NO CANCELABLES: únicamente podrá cancelar 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 cancelar los BV y DV por productos o servicios del juego, pero no dinero u otros bienes del Orotante de la licencia o persona o entidad, salvo las excepciones en este documento o en la ley vigente. Los BV y DV no tienen valor económico real y ni el Orotante de la licencia, ni tampoco otras personas o entidades tienen la obligación de comprarlos los BV o DV por cualquier objeto de valor, incluyendo dinero, pero sin limitarse a, divisas reales.

NO REMBOLSABLES: todas las compras de BV y DV son finales, por lo que bajo ningún concepto serán reembolsables, transferibles o intercambiables. Salvo en lo prohibido por las leyes vigentes, el Orotante 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.

INTRANSFERIBILIDAD: 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 Orotante de la licencia ("Transacciones desautorizadas"), incluyendo, pero sin limitarse a, entre otros usuarios del Software, no cuenta con la autorización del Orotante de la licencia y está, por tanto, completamente prohibido. El Orotante de la licencia y la utilización de cualquier producto o servicio de BV y DV y a dar por resultado 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 deberán indemnizar y liberar de toda responsabilidad al Orotante de la licencia, socios, licenciados, filiales, contractors, ejecutivos, directores, empleados y representantes, de cualquier daño, pérdida o gasto derivado directa o indirectamente de esas acciones. Acepta que el Orotante de la licencia puede requerir que se suspenda, finalice, cese o invierta cualquier Transacción desautorizada que ocurra en una Tienda de aplicaciones, incluyendo, pero sin limitarse a, cualquier producto o servicio de BV y DV y a dar por resultado este Contrato si participa, colabora o pide cualquier tipo de Transacción desautorizada. Usted reconoce y acepta que, 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 Orotante de la licencia, bajo su entera discreción, le restringirá el acceso a los BV y DV de su Cuenta de usuario y a dar por finalizado o a suspender la cuenta y los derechos que tenga sobre los BV y DV o sobre otros productos asociados a su Cuenta de usuario.

