XBOX 360

RED DEAD REDEMPTION™

18

ADVERTÊNCIA Antes de jogar, leia os manuais do console Xbox 360®, do Sensor Kinect® ou dos acessórios para obter informações importantes sobre saúde e segurança. **www.xbox.com/support.**

Advertência de Saúde Importante: Ataques decorrentes da fotossensibilidade

Uma pequena parcela da população pode apresentar ataques epiléticos ou convulsões quando exposta a certas imagens, incluindo os flashs das luzes ou padrões que aparecem nos video games. Mesmo as pessoas sem histórico de ataques ou epilepsia podem ser portadoras de condição não diagnosticada que pode causar "ataques epiléticos convulsivos" ao se expor aos video games. Os sintomas podem incluir vertigem, visão alterada, torção de olhos e rosto, movimentos abruptos ou tremor nos braços ou pernas, desorientação, confusão, perda momentânea da consciência ou convulsões que podem ocasionar ferimentos em decorrência de queda ou choque contra objetos. **Pare imediatamente de jogar e procure um médico se você tiver algum desses sintomas.** Os pais devem ficar atentos ou perguntar às crianças sobre esses sintomas—crianças e adolescentes são mais suscetíveis que os adultos a esses ataques. O risco pode ser reduzido posicionando-se mais distante da tela; utilizando-se uma tela menor, jogando em uma sala bem iluminada; e não jogar quando estiver se sentindo sonolento ou cansado. Se você ou qualquer membro da sua família tiverem histórico de ataques ou de epilepsia, consulte um médico antes de jogar.

HISTÓRIA

JOHN MARSTON COSTUMAVA FAZER PARTE DE UMA GANGUE, MAS ELE REPENSOU OS SEUS ATOS, colocou o passado onde ele deve estar e passou a viver uma vida calma com a sua família. Mas junto com Marston, a paisagem também mudou. O governo federal faz o possível e o impossível para aplicar a lei no país inteiro e não mede esforços para isso. Quando cruéis agentes do governo sequestram a esposa e o filho de John, e ameaçam matá-los a não ser que o antigo fora da lei leve os seus antigos companheiros de gangue à justiça, John se vê sem escolha... para salvar a sua família, ele precisa pegar novamente em suas armas e caçar os homens que costumavam ser seus companheiros.

CONTEÚDO

CONTROLES DO JOGO 02

CONEXÃO AO XBOX LIVE 03

INFORMAÇÕES NA TELA..... 04

MULTIPLAYER (MULTIJOGADOR)... 06

VIAJANDO 09

JOURNAL DIÁRIO 10

FAME (FAMA) E HONOR (HONRA)....11

LAW ENFORCEMENT (APLICAÇÃO DA LEI) 12

DEAD EYE / ECONOMIA 13

TREASURE MAPS (MAPAS DO TESOURO) / SALVANDO O JOGO.....14

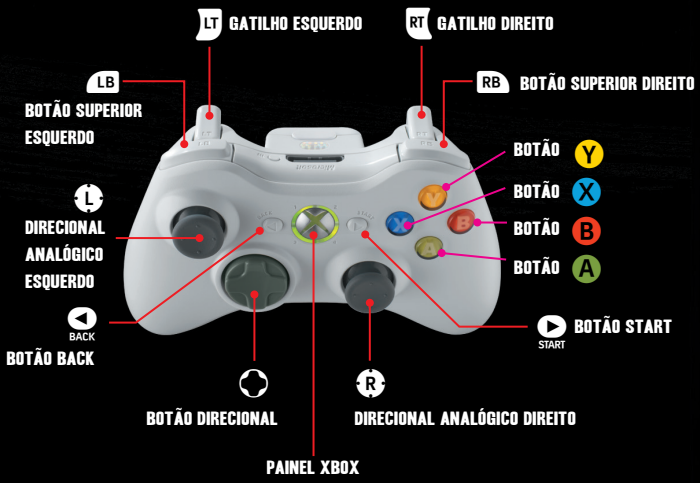
CREDITS (CRÉDITOS).....15

GARANTIA.....20

ASSISTÊNCIA TÉCNICA.....21

CONTROLES DO JOGO

CONTROLE DO XBOX 360



A PÉ

Gatilho Esquerdo ..... Sacar Arma / Mirar
Botão Superior Esquerdo ..... (Tocar) Sacar / Guardar Arma / (Manter pressionado) Weapon Wheel (Seleção de Armas)
Gatilho Direito ..... (Enquanto segura o gatilho esquerdo) Disparar Arma / Dar Soco / (Com a arma guardada) Empurrar
Botão Superior Direito ..... Entrar no Modo de Cobertura / (Enquanto segura o gatilho esquerdo) Bloquear no combate corpo a corpo

Direcional Analógico Esquerdo ..... Mover
Direcional Analógico Direito ..... Girar Câmera / Alterar Alvo (Modo Casual)
Botão do direcional esquerdo ..... Agachar
Botão do direcional direito ..... Olhar para Trás / (Enquanto segura o gatilho esquerdo) Ativar o Dead Eye

Botão Y ..... Montar no Cavalo ou Entrar no Veículo / Interagir com o Veículo
Botão B ..... Cumprimentar / Focar em um Evento Importante / (Com Arma Sacada) Recarregar Arma
Botão A ..... (Pressionar) Correr / (Pressionar Repetidamente) Correr Rápido
Botão X ..... Saltar / Escalar / Frear Cavalo

Direcional PARA CIMA ..... Assobiar para Chamar o Cavalo
Direcional PARA A DIREITA ..... Posição da Câmera à Direita
Direcional PARA BAIXO ..... Afastar o Zoom do Mini-Map (Minimapa)
Direcional PARA A ESQUERDA ..... Posição da Câmera à Esquerda

Botão BACK ..... Satchel (Bolsa)
Botão START ..... Pause Menu (Menu de Pausa)

A CAVALO / VEÍCULO

Gatilho Esquerdo ..... Sacar Arma / Mirar
Botão Superior Esquerdo ..... (Tocar) Sacar / Guardar Arma / (Manter pressionado) Weapon Wheel (Seleção de Armas)
Gatilho Direito ..... (Enquanto segura o gatilho esquerdo) Disparar Arma
Botão Superior Direito ..... (Tocar) Reduzir Velocidade / (Manter pressionado) Parar

Direcional Analógico Esquerdo ..... Mover
Direcional Analógico Direito ..... Girar Câmera / Alterar Alvo (Modo Casual)
Botão do direcional esquerdo ..... N/A
Botão do direcional direito ..... Olhar para Trás / (Enquanto segura o gatilho esquerdo) Ativar o Dead Eye

Botão Y ..... Descer da Montaria
Botão B ..... Cumprimentar / Focar em um Evento Importante / (Com Arma Sacada) Recarregar Arma
Botão A ..... (Manter pressionado) Trotar / (Pressionar Repetidamente) Galopar / (Manter pressionado, quando próximo de uma companhia) Acompanhar velocidade
Botão X ..... Saltar / Frear Cavalo / Dar Ré

Direcional PARA CIMA ..... Assobiar
Direcional PARA A DIREITA ..... Posição da Câmera à Direita
Direcional PARA BAIXO ..... Afastar o Zoom do Mini-Map (Minimapa)
Direcional PARA A ESQUERDA ..... Posição da Câmera à Esquerda

Botão BACK ..... Satchel (Bolsa)
Botão START ..... Pause Menu (Menu de Pausa)

INFORMAÇÕES NA TELA HUD

1 MINIMAPA
Exibe sua posição atual e ícones importantes que indicam objetivos da missão, personagens e eventos importantes.

2 MEDIDOR DO DEAD EYE
Este medidor vermelho exibe a quantidade de Dead Eye que você tem. O Dead Eye desacelera o tempo, fazendo com que fique mais fácil atingir o seu alvo. Ao usá-lo, o medidor do Dead Eye esvaziará lentamente. O medidor encherá novamente com o tempo. Ao matar inimigos, você o enche mais rápido.

3 MUNIÇÃO
Exibe a quantidade de munição que você possui.

4 RETÍCULO DA MIRA
Indica a direção em que os seus tiros serão disparados.

5 MENSAGENS DE AJUDA
As mensagens de ajuda aparecerão periodicamente com conselhos e descrições dos seus objetivos.

6 SAÚDE
A sua saúde é representada através de uma tela vermelha. Quanto mais vermelha a tela, mais perto você está de morrer. Evite o dano para que a sua saúde se regenere.

7 INDICADOR DE PROCURADO
Exibe o tipo de crime cometido por você e a recompensa pela sua cabeça.

8 INDICADORES DE FAME (FAMA), HONOR (HONRA) E MONEY (DINHEIRO)

Estes medidores aparecerão quando você executa ações que mudam seu nível de fama, honra ou dinheiro.

9 MEDIDOR DE RESISTÊNCIA DO CAVALO

Este medidor azul exibe a resistência do seu cavalo. Você pode pressionar repetidamente o botão Ⓐ para fazer o seu cavalo correr mais rápido. Tentar fazê-lo acelerar quando a sua resistência está baixa, fará com que o cavalo desacelere e, eventualmente, derrube você. Você também pode segurar o botão Ⓐ para fazer o seu cavalo automaticamente acompanhar a velocidade da pessoa que está cavalgando com você. A barra de resistência ficará verde quando o cavalo estiver mantendo a velocidade.

10 RODA DE SELEÇÃO DE ARMA

Pressione o botão LB para exibir a seleção de armas. Use o DIRECIONAL ANALÓGICO DIREITO para escolher a arma que deseja usar. Use os direcionais para a esquerda ou direita para alterar as armas dentro de cada classe diferente. Solte o LB para alterar para a nova arma.

MULTIJOGADOR

INICIANDO

Antes de começar o modo Multiplayer (Multijogador) de Red Dead Redemption, você precisa entrar em um perfil do jogador com uma Assinatura Xbox Live Gold. Você pode entrar no Muiltijogador de duas formas. Ao selecionar "Multiplayer" na tela principal de Red Dead Redemption, você será redirecionado para uma Public Free Roam Session (Sessão Pública Livre). Você também pode selecionar Multiplayer a partir do Pause Menu (Menu de Pausa) do modo Single Player (Um Jogador), onde você poderá optar por entrar em uma Sessão Public (Pública) ou Private (Privada). Os jogadores também poderão se juntar em grupos com até 8 pessoas.

FREE ROAM (MODO LIVRE)

O Modo Livre é o ponto de entrada do multijogador em que você é livre para ir para qualquer lugar com até outros 15 jogadores. É nesse modo em que você pode escolher o seu personagem único no Outfitter. Você usará este personagem no Modo Livre e em alguns modos Competitive (Competitivos). Os jogadores também poderão se juntar em grupos com até 8 pessoas. Você pode escolher pessoas para entrar no seu bando ao apertar BACK e convidar os jogadores separadamente. Se você receber um convite para participar de um bando, pressione BACK para aceitá-lo. Se você se afastar do líder, você terá a opção de se transformar no líder do bando. Os integrantes do bando compartilham a mesma cor no minimapa e ficarão juntos em todas as partidas de gangue, exceto quando há um desequilíbrio entre as equipes. Você pode bater papo com qualquer pessoa do seu bando ou com outros jogadores que estão próximos a você. Pressione o direcional para cima para falar alguma coisa para todas as pessoas da sua Free Roam Session (Sessão Livre). Para viajar rapidamente no Modo Livre, basta visitar um dos Transport (Transportes) que podem ser encontrados em todas as grandes cidades.

INICIANDO COMPETITIVE MODES (MODOS COMPETITIVOS) NO FREE ROAM (MODO LIVRE)

No Modo Livre, você encontrará indicadores de entrada nas cidades que iniciarão automaticamente os modos Competitivos naquela área. Os indicadores de entrada enviarão um convite para todos os jogadores da sessão, e eles podem optar por se juntar a ela. Você também tem a liberdade de escolher playlists (listas de jogos) e convidar outros jogadores para competir, basta pressionar BACK e escolher o jogo que você deseja iniciar.

SUBINDO DE NÍVEL

Tudo o que você faz no modo Multijogador é recompensado com Pontos de Experiência (XP). Essa pontuação faz com que você suba de nível e desbloqueie novas armas, mais opções de personagens jogáveis, montarias melhores e versões melhores e mais intensas dos jogos do modo multijogador.

GANG HIDEOUTS (ESCONDERIJOS DE GANGUES)

Ao jogar no Modo Livre, você encontrará Esconderijos de Gangues pelo mundo. São áreas perigosas onde você terá que completar uma tarefa enquanto luta contra integrantes da gangue. Ao concluir os desafios nessas áreas, você terá um aumento de XP.

HUNTING GROUNDS (ÁREAS DE CAÇA)

Espalhadas no mapa do Modo Livre estão as Áreas de Caça, lugares em que animais perigosos, como ursos e pumas, atacarão você e o seu bando. Após completar essas áreas, você receberá XP adicional como recompensa.

DESAFIOS DO MULTIJOGADOR

À medida que você sobe de nível no modo Multijogador, os desafios começam a aparecer. Você pode ler sobre cada um deles no Journal (Diário), que pode ser acessado no Pause Menu (Menu de Pausa). Ao concluir o primeiro nível de um Desafio do Multijogador, novos níveis serão abertos e, ao completar cada um deles, você receberá XP.

MODOS COMPETITIVOS DE JOGO

VOCÊ PODE, A QUALQUER MOMENTO, PARTICIPAR DE DIVERSOS MODOS COMPETITIVOS, SEJA NO MODO ABERTO, EM QUE É CADA UM POR SI, OU COMO PARTE DE UMA GANGUE, EM QUE VOCÊ COMPETE CONTRA UM GRUPO RIVAL DE JOGADORES.

SHOOTOUT (TIROTEIO)

O objetivo de um tiroteio é matar a maior quantidade de jogavores rivais possível. O jogador vencedor é aquele que atinge primeiro o limite de pontos ou que tem a maior pontuação quando o tempo acaba. Essas são as versões Livre e baseada em Gangue deste modo.

CAPTURE THE BAG (PEGUE A BOLSA)

Há três modos em Pegue a Bolsa: **Gold Rush** (Corrida pelo ouro), em que o mundo está cheio de bolsas e baús, e cada jogador deve pegar a maior quantidade de bolsas possível, **Hold** Your Own (Cuidando do que é Nosso), em que cada equipe tem uma bolsa e os jogadores devem impedir que ela seja roubada pela outra gangue, e **Grab The Bag** (Caça a Bolsa), em que ambos os times vão atrás da bolsa. As bolsas que caírem podem ser pegas por outros jogadores. Os jogadores podem levar duas bolsas de cada vez, mas isso os fará ficar mais lentos. Um jogador ou equipe ganha ao obter a pontuação mais alta quando o tempo acaba ou ao atingir a pontuação limite antes do tempo acabar.

PLAYLISTS (LISTAS DE JOGOS)

A qualquer momento você pode pressionar o botão BACK e escolher entre diversas listas de jogos do modo multijogador. Novas listas serão desbloqueadas quando você subir de nível.

VIAJANDO

HÁ UM MUNDO ENORME ESPERANDO PARA SER EXPLORADO E DIVERSAS FORMAS DE ANDAR POR ELE:

CAVALOS

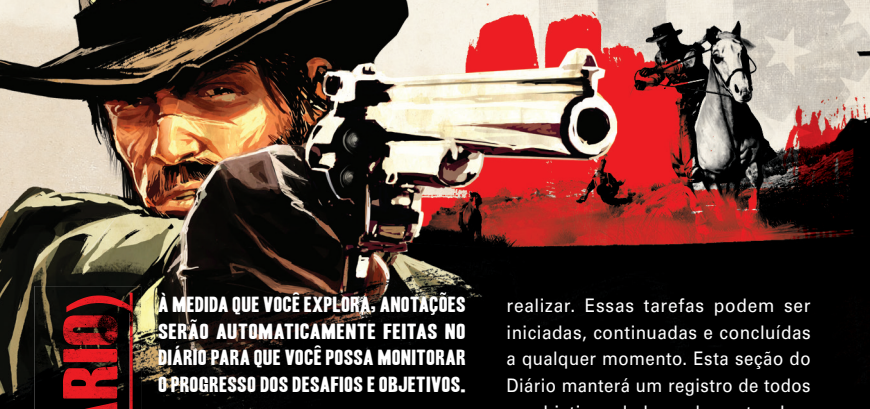
Você encontrará diversas raças de cavalos pelo mundo, cada uma com visual e velocidade únicos. Passar tempo com o seu cavalo faz com que ele confie em você e aumenta sua barra de resistência. Você pode assobiar para chamar o seu cavalo a qualquer momento. Você também pode roubar a montaria dos outros e laçar cavalos selvagens para capturá-los.

CARRUAGEM

Costuma haver carruagens embarcando e desembarcando passageiros próximas às estações de trem em todas as cidades. Por um preço justo, as carruagens podem levá-lo para diversos lugares pelo mapa. Aproxime-se da carruagem ou assobie para que ela pare e suba a bordo.

TRENS

Vá para a estação de trem mais próxima para viajar pela ferrovia entre as maiores cidades.



JOURNAL (DIÁRIO)

À MEDIDA QUE VOCÊ EXPLORA, ANOTAÇÕES SERÃO AUTOMATICAMENTE FEITAS NO DIÁRIO PARA QUE VOCÊ POSSA MONITORAR O PROGRESSO DOS DESAFIOS E OBJETIVOS.

MISSION (MISSÃO)

A seção Missão possui um registro com todas as informações que lhe foram apresentadas, você sempre pode acessá-la e conferir alguma coisa que você não viu ou esqueceu.

STRANGERS (DESCONHECIDOS)

Ao ajudar pessoas com problemas, você pode ganhar um dinheiro extra e aumentar sua Honor (Honra) e Fame (Fama). Você encontrará personagens no mapa, marcados com um "?", que lhe darão objetivos e missões para realizar. Essas tarefas podem ser iniciadas, continuadas e concluídas a qualquer momento. Esta seção do Diário manterá um registro de todos os objetivos dados pelos estranhos que você conheceu.

CHALLENGES (DESAFIOS)

Enquanto explora o mundo, você pode participar de diversos desafios. Ao atirar nos animais, você chega mais perto de concluir vários Desafios do Sharpshooter (Atirador) e de Hunting (Caça). Você pode pegar plantas para concluir os Desafios de Survivalist (Sobrevivência). Essa seção do diário registra o progresso de todos os desafios do jogo e descreve o que é necessário para avançar para o próximo nível do desafio.

OUTFITS (ROUPAS)

HÁ VÁRIAS ROUPAS DIFERENTES DISPONÍVEIS E ALGUMAS CONTAM COM BENEFÍCIOS ÚNICOS.

Para obter uma roupa nova, você deve completar um conjunto de desafios. Após concluir qualquer um dos desafios, uma lista com o conjunto completo será exibida no seu diário. Cada um dos desafios listados deve ser concluído para que você ganhe os vários retalhos necessários para compor uma roupa.

FAMA E HONRA

A FORMA QUE AS PESSOAS INTERAGEM COM VOCÊ É TOTALMENTE AFETADA PELAS ESCOLHAS QUE VOCÊ FAZ.

FAME (FAMA)

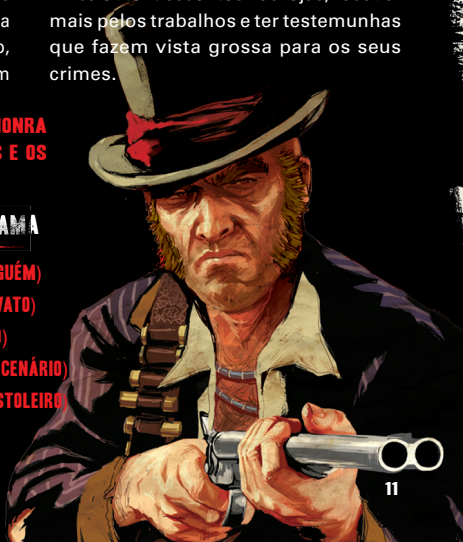
A Fama é obtida quando você mata pessoas, executa trabalhos, conclui desafios, termina tarefas, ajuda estranhos e ganha duelos e jogos. A fama vem com grandes recompensas: os subornos ficam mais baratos e os oficiais da lei passam a fazer vista grossa para os seus crimes mas, em compensação, as pessoas passam a pedir sua ajuda com mais frequência.

HONOR (HONRA)

Por muitas vezes, você terá a oportunidade de fazer uma escolha e sua decisão afetará a sua honra, seja positiva ou negativamente. Ter bastante honra significa obter descontos nas lojas, receber mais pelos trabalhos e ter testemunhas que fazem vista grossa para os seus crimes.

À MEDIDA QUE SEUS NÍVEIS DE FAMA E HONRA MUDAM, VOCÊ RECEBERÁ NOVOS TÍTULOS E OS SEUS BENEFÍCIOS CORRESPONDENTES.

TÍTULOS DE HONRA	TÍTULOS DE FAMA
HERO (HERÓI)	NOBODY (ZÉ NINGUÉM)
PEACEMAKER (PACIFICADOR)	GREENHORN (NOVATO)
HONEST JOE (CARA HONESTO)	BUCKAROO (PEÃO)
DRIFTER (ANDARILHO)	MERCENAR (MERCENÁRIO)
RUSTLER (LADRÃO)	GUNSLINGER (PISTOLEIRO)
ROAD AGENT (DONO DAS ESTRADAS)	LEGENDA
DESPERADO (BANDIDÃO)	



LAW ENFORCEMENT (APLICAÇÃO DA LEI)

A MAIORIA DAS CIDADES E POVOADOS CONTA COM ALGUM TIPO DE OFICIAL DA LEI, SEJA XERIFE, DELEGADO, POLÍCIA OU EXÉRCITO. SE VOCÊ FOR FLAGRADO COMETENDO UM CRIME, VOCÊ SERÁ PUNIDO.

WANTED LEVEL (NÍVEL DE PROCURADO) E THE BOUNTY ON YOUR HEAD (RECOMPENSA PELA SUA CABEÇA)

Se um crime cometido é denunciado aos oficiais da lei, você receberá um Nível de Procurado e uma Recompensa pela sua cabeça. Quanto mais alto o nível e a recompensa, mais oficiais da lei irão atrás de você. Enquanto os oficiais da lei e civis conseguirem ver você, você permanecerá Procurado. Para perder o Nível de Procurado, basta sair do campo de visão deles e se esconder dos oficiais da lei. Mesmo que você consiga despistar os oficiais da lei, caçadores de recompensa irão procurar você. Você pode usar dinheiro para pagar a recompensa pela sua cabeça nos Telegraph offices (escritórios de Telégrafo) locais ou limpar o seu nome com pardon letters (cartas de perdão), que podem ser encontradas pelo mundo.

EYEWITNESSES (TESTEMUNHAS OCULARES)

Existem dois jeitos de impedir que as testemunhas oculares denunciem os seus crimes: você pode suborná-las ou matá-las.

BOUNTY HUNTING (CAÇA DE RECOMPENSA)

Para ajudar os oficiais da lei, você pode capturar criminosos procurados. Pôsteres de "Procurado" são exibidos em locais de destaque, como estações ferroviárias, gabinetes do xerife e delegacias, em cada cidade. Pegue o pôster para começar uma missão de Bounty Hunter (Caçador de Recompensa). Os criminosos podem ser apresentados vivos ou mortos.

ARMAS

HÁ DIVERSAS CLASSES DE ARMAS DIFERENTES PARA VOCÊ ESCOLHER, COMO PISTOLAS, RIFLES, ESPINGARDAS, RIFLES DE PRECISÃO, REVÓLVERES, COQUETÉIS MOLOTOV, FACAS, UMA CORDA E MUITO MAIS. VOCÊ SÓ PODE USAR UMA ARMA DE CADA VEZ.

DEAD EYE

O DEAD EYE PERMITE QUE VOCÊ SINTA O GOSTINHO DE TER OS REFLEXOS DE UM PISTOLEIRO.

O Dead Eye existe em três níveis. O primeiro tipo é apresentado logo no início do jogo e permite que você atire pelo retículo da mira com o tempo desacelerado. O segundo tipo permite que passe o retículo da mira pelos inimigos e, automaticamente, eles são marcados com um X vermelho. O último e mais avançado tipo de Dead Eye permite que você marque manualmente os alvos que desejar e na parte do corpo que você quiser, basta pressionar o RB quando estiver no modo Dead Eye. Para preencher o medidor do Dead Eye, você precisa acertar tiros na cabeça dos inimigos e fazer execuções fantásticas.

ECONOMIA

VOCÊ PRECISARÁ DE MUITO DINHEIRO PARA ACHAR OS SEUS ANTIGOS COMPANHEIROS DE GANGUE. DURANTE AS SUAS VIAGENS, VOCÊ ENCOTRARÁ MUITAS FORMAS DE GANHAR DINHEIRO: VOCÊ PODE RECEBER, GANHAR OU ROUBAR.

JOBS (TRABALHOS)

Você pode executar diversos trabalhos para ganhar dinheiro, como Nightwatch (Guarda-noturno) ou Horsebreaking (Capturar Cavalos).

GAMBLING (FAZENDO APOSTAS)

Você encontrará diversas atividades envolvendo apostas nas cidades e povoados, como Poker (Pôquer), Blackjack (Vinte e Um), Five-Finger Fillet (Dedos Russos), Horseshoes (Acerte a Ferradura) e muito mais. Participe de um desses jogos para ganhar ou perder dinheiro.

SHOPS (LOJAS)

Muitas lojas podem ser encontradas pelo mundo. Os Gunsmiths (Armeiros) vendem o que há de melhor em armas e munições, os Doctors (Médicos) vendem remédios que fornecem muitos benefícios para a saúde e os Merchants (Comerciantes) vendem outros itens úteis para ajudá-lo em suas viagens. Caso você precise de dinheiro, você também pode vender esses e outros itens.

TREASURE MAPS (MAPAS DO TESOURO)

Os mapas do tesouro destacam partes do terreno que levam você até locais que possuem tesouros. Explore o mundo para encontrar pontos de referência que combinam com os exibidos no mapa do tesouro e procure na área por sinais que indiquem um baú enterrado. No Treasure Hunter's Challenge (Desafio do Caçador de Tesouros), um tesouro leva ao outro.

SALVANDO

FUNÇÃO DE SALVAMENTO AUTOMÁTICO

O Red Dead Redemption conta com uma função de salvamento automático que já vem ativada. O jogo salvará o seu progresso automaticamente sempre que você concluir uma missão ou tarefa importante sem que você precise parar o jogo.

SALVANDO NAS CIDADES

Nas cidades, você pode salvar o seu jogo ao dormir em qualquer um dos safehouses (esconderijos), seja ele comprado, alugado ou concedido a você. Ao salvar, o tempo do jogo avança 6 horas. Quando você usa um esconderijo para salvar o jogo, você ainda pode pegar munição extra e trocar de roupa. Se você se separar do seu cavalo, ele estará esperando você no palanque que fica do lado de fora do seu esconderijo.

SALVANDO EM ÁREAS DESERTAS

Você pode salvar o jogo em qualquer área deserta. Acesse a satchel (bolsa) e escolha o item Camp (Acampamento). Um pequeno acampamento será montado para que você possa salvar. Além de salvar o jogo, o acampamento ainda fornece munição adicional para você. Ele também permite que você vista roupas que desbloqueou e viaje rapidamente para qualquer cidade já visitada.

Você começa o jogo com um acampamento básico, que pode ser montado em qualquer lugar plano e em uma área deserta, fora das cidades. Também é possível comprar a versão melhorada do acampamento, que conta com uma quantidade maior de munição.

CRÉDITOS

ROCKSTAR SAN DIEGO

PRODUCERS
Steve Martin
David Kunkler

TECHNICAL DIRECTOR
Ted Carson

LEAD DESIGNER
Christian Cantamessa

ART DEPARTMENT DIRECTOR
Joshua Bass

PRODUCTION
John Ricchio
Eric Smith
Glen Hernandez
Adrian Castaneda

WRITTEN BY
Dan Houser
Michael Unsworth
Christian Cantamessa

ART DEPARTMENT

ART DIRECTOR
Daren Bader

LEAD ARTIST
Nick Trifunovic

ASSISTANT ART DIRECTOR
George Davis

CONCEPT ARTISTS
David Hong
Hethe Sudrow
Jason Castagna

TECHNICAL ARTISTS
Steven Waller
Kelby Fuchs
Ilchul Shin
Kyle Hansen

LEAD IN GAME ANIMATOR
Sangsoon Parks

ANIMATORS
DongJun Kim
Eliot Tokoroyama
Jae Chung
Josh Lange
Kirk Cumming
Kyu Lee

LEAD CUT SCENE ANIMATOR
Sean Letts

CUT SCENE ANIMATORS
Alan O'Brien
Tim Webb

CUT SCENE SUPPORT
Gabe Landers

STRUCTURE ARTISTS
Jody Pileski
Matt Clyne
Rhizaldi Bugawan
Zach Mangan
Chris Furst
Charlene Dunn
John Wang
Jude Liberty
Kouros Moghaddam
Mike Hughes
Phillip Escobedo
Ryan Pearo
Scott Stoabs
Tom Carroll

LEAD TERRAIN ARTIST
Jesse Yerkes

TERRAIN ARTISTS
Brian Falotico
Mike Nagatani
Tom De La Garza
Adam Hernandez
Ben Herrera
Brad Nelson
Chris Deboda
Dennis Logashov
Grant Werner
Hank Jiang
Hee Chang
Hong Hoang
Patrick Jamaa
Scott Schoennagel
Scott Smalley
Yeon-Seon Kim

PROP ARTISTS
Jason Muck
Allan Veletanlic

CHARACTER ARTISTS
JungHyun Lim
Darrick Pister
Andrew Wilson
David Riewald
Marcellus Barnes
Taewoo Roh
Nicole Griffee-Zuniga
YeahJean Kim

LIGHTING ARTISTS
Wallace Robinson
Ruben Tavares
Edgar Acevedo

UI ARTISTS
Todd Moulton
Alex Stodolnik
Jerome Lacote

VFX ARTISTS
David McGrath
Ted Bradshaw

PROGRAMMING DEPARTMENT

LEAD SYSTEMS PROGRAMMER
Michael Krehan

LEAD AI PROGRAMMER
Fredrik Farnstrom

AI PROGRAMMERS
Christopher Rakowsky
Jonathan Martin

LEAD GRAPHICS PROGRAMMERS
Steve Reed

GRAPHICS PROGRAMMERS
Raymond Kerr
Alan Goykhman
Dan Walsh
Mark Robinson
Randy Liu

ANIMATION PROGRAMMERS
Bryan Musson
Charles Eubanks

LEAD GAME PROGRAMMER
Michael Currington

GAME PROGRAMMERS
Andrew Gardner
Jason Knobler
Kenji Takeuchi

PHYSICS PROGRAMMERS
Eric Cosky
Jeff Roorda
Robert Percival

TOOLS PROGRAMMERS
Jason Jurecka
Robert Suh

UI PROGRAMMERS
Daniel Diaz
Ryan Satrappe
Marshall Ross

MULTIPLAYER LEAD
Tom Shepherd

MULTIPLAYER PROGRAMMERS
Ali Siddiqui
Mark Beazley

LEAD CROSS-PLATFORM PROGRAMMER
Tim Laubach

CROSS-PLATFORM PROGRAMMERS
Patrick Flanagan
Jay Hsia

DESIGN DEPARTMENT

LEAD MISSION DESIGNER
Silas Morse

MISSION DESIGNERS
Chris Berg
Daniel Bulla
David Avi Mendelsohn
Nicholas Zippmann
Donald Jones
John Diaz
Patrick Dempsey

LEAD AMBIENT DESIGNER
Alan Blaine

AMBIENT DESIGNERS
Ghyan Koehne
Mauro Fiore
Steve Messinger
Alisha Thayer
Benjamin Johnson
David Stinchcomb
Donnie Cornwell
Jeff Junio
Melissa Sawicki
Ryan Dormanesh
Ryan Paradis
William Gahr

LEAD MULTIPLAYER DESIGNER
Kris Roberts

MULTIPLAYER DESIGNERS
Chris Bourassa
John Sripan
Michael Bagley
Troy Schram
Yomal Perera

AUDIO DEPARTMENT

AUDIO PROGRAMMERS
Corey Shay
Robert Katz

LEAD AUDIO DESIGNER
Jeffery Whitcher

AUDIO DESIGNERS
Steven von Kampen
Christian Kjeldsen
Corey Ross

QA DEPARTMENT

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

RAGE TECHNOLOGY GROUP

CHIEF SOFTWARE ARCHITECT
David Etherton

TECHNICAL DIRECTOR
Eugene Foss

DIRECTOR OF TECHNOLOGY
Derek Tarvin

ASSOCIATE PRODUCERS
Michael Alan Erickson
Tom Hiett

PHYSICS PROGRAMMERS
Justin Link
Nathan Carlin
Hank Sutton

ANIMATION PROGRAMMERS
Brian Sabin
Etienne Boulanger-Lapointe
James Miller

EFFECTS PROGRAMMERS
Christopher Perry
Pete Brubaker

TOOLS PROGRAMMERS
Adam Dickinson
Daniel Archard

SYSTEMS PROGRAMMERS
Russ Schaaf
Svetoslav Todorov

AUDIO PROGRAMMERS
Matthew Smith
Alastair MacGregor

NETWORK PROGRAMMERS
Kevin Baca
Rob Trickey

DESIGN
Kirk Boornazian

ROCKSTAR SAN DIEGO STUDIO SUPPORT

GENERAL MANAGER
Alan Wasserman

HUMAN RESOURCES
Sarah Shafer

OFFICE MANAGER
Chris Wells

I.T. DIRECTOR
Michael Mattes

I.T.
David Counts
Paul Anderson

FACILITIES MANAGER
Dan Brockman

ROCKSTAR NORTH

PRODUCER
Leslie Benzies

ART DIRECTOR
Aaron Garbut

ASSOCIATE ART DIRECTOR
Michael Kane

TECHNICAL DIRECTOR
Adam Fowler

ASSOCIATE TECHNICAL DIRECTOR
Phil Hooker

ANIMATION SUPPORT
Mondo Ghulam

ASSISTANT PRODUCER
William Mills

CUTSCENE ANIMATION
Dermot Bailie
Felipe Busquets
Geoffrey Fermin
Gus Braid
Michael Mangus
Santiago Hurtado

ANIMATION RIGGING ARTIST
Matt Rennie

CUTSCENE CAMERAS
Luke Howard

CUTSCENE RESOURCE ASSISTANT
Kathryn Bodey

LEAD TECHNICAL ARTIST
Rick Stirling

VFX ARTIST
Malcolm Shortt

GRAPHIC DESIGNERS
Stuart Petri
Steven Walsh
Jill Menzies
Euan Duncan

ILLUSTRATOR
Alisdair Wood

UI PROGRAMMER
Gareth Evans

LEVEL DESIGN
Alwyn Roberts
Brenda Carey
Conor McGuire
Robert Bray
Rowan Cockcroft
Ben Barclay

DEVELOPMENT SUPPORT
Andrew Bailey-Smith

MUSIC PRODUCER
Craig Conner

LEAD AUDIO
Matthew Smith

SENIOR AUDIO PROGRAMMER
Alastair MacGregor

ADDITIONAL DIALOGUE EDITING
Will Morton
Allan Walker
Jon McCavish

AUDIO DESIGNER
George Williamson

DIALOGUE ASSISTANT
Lindsay Robertso

AUDIO DEVELOPMENT ASSISTANT
Rebecca Johnson

CAMERA PROGRAMMER
Colin Entwistle

GRAPHICS PROGRAMMER
Mark Nicholson
Andrzej Madajczyk

GAME PROGRAMMERS
Chris Swinhoe
James Broad
Chi-Wai Chiu

PS3 RENDERING PROGRAMMER
Alex Hadjadj

INFORMATION SYSTEMS
Ian McFarland
Pete Andrews
Marc Guerin
Rufus Hamade
Jonathan Martin
Andrew Gibson

DEVELOPMENT ASSISTANTS

PRODUCTION
Christina Harvey

ANIMATION
Anita Norfolk
Philip Ho

QA MANAGER
Craig Arbuthnott

LEAD TEST ANALYSTS
Steev Douglas
Neil Corbett
Brian Kelly
Chris Thomson
John Archibald

TEST TOOL SUPPORT
Thomas Philips

BUILD ENGINEERS
Neil Walker
Ross McKinstray

TEST
Amit Chandarana
Andrew Auckland
Andrew Caira
Andrew Scotland
Ayden Saffari
Ben Jackson
Blair Thorburn
Charles Czerkawski
Christopher Speirs
Ciaran Muldoon
Colin Howard
David N. Anderson
David Mueller
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
Liam Ross
Mags Donaldson
Mark Beagan
Michael Burton
Mike MacMillan
Nicholas Browning
Oliver Elliott
Pasha Korniyenko
Paul Kowal
Peter Brittain
Rory Jepson
Ross Parker
Sam Chivers
Scott Butchard
Sean Casey
Steff McMullan
Tarek Hamad
Tim Fletcher
Vasiko Manjgaladze
Will Haslewood
William Halley

I.T.
Lorraine Stark
Christine Chalmers
Dave Campbell
Paul Sharkey

ROCKSTAR NYC

EXECUTIVE PRODUCER
Sam Houser

VP OF CREATIVE
Dan Houser

VP OF PRODUCT DEVELOPMENT
Jeronimo Barrera

ART DIRECTOR
Rob Nelson

VP OF QUALITY ASSURANCE
Jeff Rosa

PRODUCER
Josh Needleman

ASSOCIATE PRODUCER
Rich Rosado

SOCIAL CLUB PRODUCER
Brand Inman

SENIOR LEAD ANALYST
Lance Williams

LEAD ANALYST
Christopher Mansfield

TEST TEAM
Adam Tetzloff
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

TECHNICAL MANAGER
Ethan Abeles

TECHNICAL ANALYST
Jared P. Raia

BUSINESS DEVELOPMENT DIRECTOR
Sean Macaluso

SOUNDTRACK SUPERVISION
Ivan Pavlovich
Andi Hanley

PRODUCTION TEAM
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

MOTION GRAPHICS
Stephen Ellis
Jasmina Mathieu

SENIOR ANIMATION SPECIALIST
Abraham Ahmed

RESEARCH
Gregory Johnson
Sanford Santacroce
Ayana Osada

ROCKSTAR PUBLISHING TEAM
Adam Stennett
Adam Glogower
Adam Tedman
Albert Marshall
Alden Ng
Alex Bertie
Alex Moulle-Berteaux
Alpher Xian
Amelise Javier
Andrea Stapleton
Andrew Gibson
Andrew Kleszczewski
Angus Wong
Anthony Macbain
Ben Jennings
Ben Sutcliffe
Bill Woods
Brand Inman
Bruce Dugan
Chris Madgwick
Chris Peterson
Christian Capitan
Christopher Fiumano
CJ Gibson
Cristiana Colombo
Craig Gilmore
Daniel Einzig
Daniel Heacox
Dave Malcom
David Gomez
David Manley
Elizabeth Satterwhite
Emmanuel Tramblais
Federico Clonfero
Fred Navarrete
Gareth Evans
Gauri Khindaria
Gena Feist
Greg Lau
Greg Weller
Hamish Brown
Heloise Williams
Hugh Michaels
Ian McFarland
Ifeoma Obi
Jack Melnick
Jack Rosa
James Crocker
Jeff Mayer
Jelsen Lee Innocent
Jennifer Kolbe
Jerry Chen
Jochen Färber
Jochen Till
John Gordon
Jordan Chew
John Webb
Jordan Liles
Josh Moskovitz
Jurgen Mol
Kaiser Hwang
Keichia Bean
Kerry Shaw
Laura Battistuzzi
Leigh Harris
Lucien King
Maikel Van Dijk
Mark Adamson
Marz Yamaguchi
Mathias Breton
Matt Smith
Michael Zigon
Mike Torok
Mike Wolfe
Monica Puricelli
Neil Stephen
Nicholas Patterson
Nick Giovannetti
Nick Snell
Nick Van Amburg
Nijiko Walker
Nikki Lewis
Onno Bos
Patrick Conroy
Patricia Pucci
Paul Devonshire
Paul Martin
Paul Nicholls
Paul Yeates
Pei Chien
Pete Andrews
Pete Shima
Peter Field
Philip Doust
PJ Sim
Ramon Stokes
Raquel Garcia
Ray Smiling
Richard Barnes
Richard Cole
Rita Liberator
Rob Spampinato
Robert Gross
Roger Bova
Rowan Hajaj
Roxanna Vizcarra
Sandra Louis
Sarah O'Leary
Sean Hollenbach
Sean Mackenzie
Sean McGrath
Seb Belcher
Seckin Oezduendar
Shakira Wood
Silvia Cabrera
Simon Ramsey
Siobhan Boes
Stanton Sarjeant
Stephen Bliss
Stuart Petri
Suzzee UY
Timm Chartier
Zachary Gershman
Zephorah Nure

ROCKSTAR LEEDS

STUDIO PRESIDENT
Gordon Hall

LEAD LEVEL DESIGNER
Anthony Gowland

LEVEL DESIGNERS
David Roberts
Simon Iwaniszak
Sean Fitzpatrick
Paul Colls
Anthony Minghella

PROGRAMMING
Richard Frankish
Steve Wilson

TEST
Nick Robey
Mark Bentley
Dan Webster
Sam Fowler

IT
Chris Waring
Ebrahim Fadia

ROCKSTAR NEW ENGLAND

Amy Pineault
Andy Welihozkiy
Barry Cullen Jr.
Benjamin Wilson
Bill French
Brandon LaCava
Brian Jennings
Cameron Cogan
Chris Oat
Dan Conti
Daniel Salsberg
David Gosselin
David LoVecchio
Deryck Morales
Dr. Ian Lane Davis
Drew Medina
Eric Anderson
Gareth Cox
Gary Conti
Greg Bourque
Hugues St.Pierre
James Garcia
Jarred Vaughan
Jeff Dicker
Jeremy Tudisco
Joe Jobst
Joe Ries
John Carbone
Joshua Hoaglund
Joshua Landry
Ken Davis
Kevin Moy
Kevin Wasserman
Matt Durgavich
Matt Persing
Meng 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

ROCKSTAR NE SUPPORT

Aimee Mottram
Elizabeth Higgins
Jeff Desharnais
Nathan Raymond
Eric Costa

ROCKSTAR NE ADDITIONAL HELP

Barry Cullen Jr.
Geordi Filiotis
Mike Fox

ROCKSTAR LINCOLN

STUDIO HEAD

Mark Lloyd

DEPUTY QUALITY ASSURANCE MANAGER

Tim Bates

SENIOR QA SUPERVISORS

Charlie Kinloch
Kevin Hobson

QA SUPERVISORS

Steve McGagh
Phil Alexander
Andy Mason
Eddie Gibson
Lee Johnson
Matthew Hewitt
Philip Deane

SENIOR LEAD TESTERS

Dave Lawrence
Jonathan Ealam
André Mountain
Mike Bennett
Mike Emeny
Rob Dunkin
Will Riggott

LEAD TESTERS

David Sheppard
James Cree
Pete Broughton
Pete Duke
Ben Holgate
Craig Reeve
Dan Goddard
Dave Fahy
Ian McCarthy
Mike Blackburn
Richard Kealey
Simon Watson

GAME TESTERS

Andrew Heathershaw
Andy Parker
Ashley Kearton
Ben Newman
Christopher Fowler
Christopher Hyde
David Evans
Emma Marshall
Gemma Harris
Gemma James
George Richards
Jase Trindall
Kieran McClung
Lindsey Bennett
Marcus Pratt
Matt Rowley
Matt Timewell
Matthew Deamer
Mike Griffiths
Nathan Buchanan
Nathan Glasgow
Nick Dablin
Rachael Walker
Rogan Ogden
Ross Field
Scott Keenan
Tim Leigh
Toby Hughes

SENIOR LOCALIZATION SUPERVISOR

Chris Welsh

LOCALIZATION SUPERVISORS

Paolo Ceccotti
Dominic Garcia
François-Xavier Fouchet

SENIOR LOCALIZATION TESTERS

Benjamin Giacone
Domhnall Campbell
Luca Castiglioni
Naomi Long
Tomàs-David Sallarès

LOCALIZATION TESTERS

Luis Angel Galindo Muñoz
Andrea Malerba
Andrew Mariuchno
Benjamin Welby
Bobby Simpson
Christian Jungers
David Hoyte Iglesias
Elisa Olmedo Camacho
Emanuele Orlando
Felix Braconnier
Isabell Schulz
Lukasz Bogaj
Maksims Avotins
Martin Schwitzner
Paul Seipt
Rafael A. Lage Moraña
Sebastian Huland
Serge Boguslavskij
Soichi Yasato
Teresa Manco
Thierry Stokman
Vladimir Gorelov

IT SUPERVISOR

Nick McVey

CUTSCENE & DIALOGUE

MOTION CAPTURE CUTSCENE DIALOGUE DIRECTED BY:
Rod Edge

CUTSCENES MIXED BY:
David Scott

THE CAST

John Marston	Rob Wiethoff
John "Jack" Marston Jr.	Josh Blaylock
Abigail Marston	Sophia Marzocchi
Uncle	Spider Madison
Dutch Van Der Linde	Benjamin Byron Davis
Bonnie MacFarlane	Kimberly Irion
Drew MacFarlane	Chuck Kelley
Marshal Leigh Johnson	Anthony De Longis
Deputy Marshal 1 (Jonah)	Brad Carter
Deputy Marshal 2 (Eli)	Frank Noon
Norman Deek	James Carroll
Nigel West Dickens	Don Creech
Professor Harold Macdougal	Joe Ochman
Seth Briars	Kevin Glikmann
Welsh (Alwyn Lloyd)	Paul Mullan
French (Leander Holland)	Daron McFarland
Irish	Kharrison Sweeney
Bill Williamson	Steve J. Palmer
Captain Vincente De Santa	Hector Luis Bustamante
Landon Ricketts	Ross Hagen
Andreas Müller	Thomas Mikusz
Colonel Agustin Allende	Gary Carlos Cervantes
Abraham Reyes	Josh Segarra
Luisa Fortuna	Francesca Galeas
Miranda Fortuna	Rebecca Soler
Emilio Fortuna	Bettis Richardson
Luisa's Mother	Gy Mirano
Luisa's Father	Juan Carlos Cantú
Javier Escuella	Antonio Jaramillo
Edgar Ross	Jim Bentley
Archer Fordham	David Wilson Barnes
Mrs. Ditkiss	Fay Dewitt
Mrs. Bush	Lynn Cohen
Preacher	Danny Mastrogiorgio
Jenny	Kate Simses
Paperboy	Gail Bennington
Jake	Barry Lynch
Simon	Joseph Anthony
Amos	Dan Campbell
Pretty Waiter	Alex Estornel
Nastas	Benjamin Byron Davis
Moses Forth	John Bellah
Shaky	Joshua Bass
Carlos	Carlos Antonio
Captain Espinoza	David Anzuelo
Outlaw on Horse	Brian Allen
Government Clerk	Joe Ochman
Honeymooner Woman	Nicole Sciacca
Honeymoon Man	Jaesun Celebre
Mexican Army Officer	Juan Aller
Bank Employee	Carlos Antonio
Uriah Tollets	Angus Hepburn
Eva Cortes	Elisa Rodriguez
Sam Odessa	Holter Graham
Charles Kinnear	Patch Darragh
Strange Man	Brennan Brown
Basilio Aguirre Olmos de la Vargas	Gerardo Rodriguez
Jimmy Saint	Paul De Boy
Cannibal (Randal Forrester)	Raymond McAnally

Oliver Philips ..... Sherman Howard
Abner Forsyth ..... Bill Raymond
Fiddler (Nathan Harling) ..... Wayne Alan Wilcox
Fiddler's Wife (Rose Harling) ..... Aimee McCabe
Andrew McAllister ..... Jim Conroy
Nun ..... Begonya Plaza
D.S. MacKenna ..... Jay O. Sanders
Billy West ..... John Gabriel
Zhou ..... Grant Chang
Desperate Woman ..... Maria Couch
Jeb Blankenship ..... Bryan Shany
Mario Alcalde ..... Juan Carlos Hernandez
Miss Horlick ..... Lauren Klein
Harold Thornton ..... Angus Hepburn
Elizabeth Thornton ..... Stephanie Hepburn
Silas Spatchcock ..... Erik Bergmann
Aldous Worthington ..... Sherman Howard
Phillip Ross ..... Bill Raymond
Bureau Agent (Howard Sawicki) ..... Patch Darragh
Clara LaGuerta ..... Ashley Albert
Andrew Holifield ..... Daniel Hall
Clyde Evans ..... Bruce MacVitte
Mr. Philmore ..... Jay O. Sanders
Emily Ross ..... Maria Couch
Foreman (Juan de la Vara) ..... Juan Javier Cardenas
Walton Lowe ..... PJ Sosko
Aquila ..... Murphy Guyer
Multiplayer Narrator ..... Burt Pence

MOTION CAPTURE

JOHN MARSTON MOCAP PERFORMED BY:

Rob Wiethoff, Marc Menchaca, Daniel Hall, Chris Comfort

OTHER CHARACTERS PERFORMED BY:

Alex Estornel, Alison Paul, Alysha Wheeler, Angel Alicea, 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, Brain, Brendan Wayne, Brennan Brown, Brian Allen, Bruce MacVittie, Bryan Schany, Carlos Antonio, Carlos Cervantes, Channing Chase, Chantz Simpson, Chuck Kelley, Dan Campbell, Daniel Hall, Daron McFarland, David Foss, David Powledge, Devon Reilly, Declan Mulvey, Don Creech, Elisa Rodriguez, Enrique Rodriguez, Fay Dewitt, Francesca Galeas, Frank Noon, Gerardo Rodriguez, 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, Maria Couch, Melissa Coleman, Miriam Cruz, Nicole Sciacca, Nikki Snelson, Paul Mullan, 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 Huntoon, Wayne Alan Wilcox, Kristen Williams, Yvette Yates, Chris Comfort

FACIAL ANIMATION:

Ido Gondelman and Image Metrics

CASTING:

Kathy Knowles, A-Max Entertainment, Telsey + Company

LIGHTING:

Justin Talley, Russell Gearhart, Graham Brenner, Martin Dicicco

LOCATION SOUND:

Soundelux, John Moros & Rory Cash Livestock: Jack Lilley - Movin on Livestock

WEAPONRY RENTAL:

Hand Prop Room & Weapons

SPECIALIST PROPS:

Dan Brockman

THE LOCAL POPULATION

Aaron Phillips, Abdel Gonzáles, Abe Bradshaw, Adam Beesley, Adam Tetzloff, Adrian Johansson, Adrian Vargas, Adriana Millan, Alain Fortuney, Alberto Zeni, Aliza Shane, Alejandro K. Brown, Alex Busse, Alex Castillo, Alex Mendoza, Allen Enlow, Alixander Nedrick, Amy Landon, Ana Maria, Andrew Leigh, Andy Bean, Angus Hepburn, An-Quoc Hoang, Anthony Ina, Anthony "Top Dogg" Gittens, Anthony Litton, Anthony Neal, A.J. Castro, Austin Rausch, Ariel Bonilla, Barak Hardley, Beatrice Clairay Wetcher, Ben Wilson, Bert Pence, Bettis Richardson, Billy Ray Orme, Bob Dibuono, Bobby Neely, Brandi Vergow, Branton Box, Brenda Banda, Brennan Brown, Brendan Kelleher Rose, Brian Block, Brian Flora, Brian Knudson, Brian Novelli, Brian Wiggins, Brittney Walker, Bruno Irizarry, Bryan Rogers, Caitlin Bebb, Calo Rodriguez, Calvin "CalKutta" Winbush II, Carlos Barry Avalos, Carlos East, 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 Guerrier, Clint Browning, Colin Nissan, Conor Fay, Corey Carthew, Damian Lea, Demian Boergadine, 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 Guidiu, 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, Erick Bolivar, Erik Wetz, Esteban Pez, Ethel Carbone, Eva Hughes, Fernando Gaviria, Fidel, Floyd VanBuskirk , Forest Karbowski, Franceska Clemens, Francisco Ramos Abello, Frank Noel, Frank Pando, Fred Armisen, Freddy Ortiz, Gail Bennington, Gary Chan, Gary Littman, Gary E. Smith, Gena Feist, Genaro Sanchez Jr., George Capacete, George T. Irvin Jr., Georges Batholin, Gerardo Rodriguez, Gilbert Cruz, Gilmer N. Barahona, Giorgio Angelini, Giselle Castellanos, Giselle Rodriguez, Glenna Grant, Gonzalo Luna, Greg Gibson, Gregory Johnson, Gregory Wolfe, Guadalupe Daniel Garcia, Gustavo Flores, Gustavo "Suavo" Vargas, Hadley Tomicki, Hap Lawrence, Hector Ruiz, Herbert Dean Jones III, Hillary Scott, Hoi Yee Ho, Hunter Canning, Ian Cohen, Ivan Bernal, J. Nicholson, Jackie Hurtado, Jaime Alvarez, Jameel Vega, 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 Joss, Jonathan Seymour, Jonas Chaka, John D'Agate, 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 Rebolledo, 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 Peláez, Marco S. Rodriguez, Marcos Akiaten, Margarita Reyes, Maria Parra, Mariel Parra, Mariel Pérez, Marisa Palumbo, Mark Adair-Rios, Massimiliano Fulan, Matt Damhave, Matt Lasky, Matthew Carlson, Matthew Martin, Matthew P. McCarthy, Matthew Metzger, Matthew Million, 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 Lacén, Natalia Ortiz, Navin Reddy, Neil Magnuson, Nelson Diaz, Nicolas Flower, Nicolas Valentin, Nicole Sciacca, Nick Drago, Nick Gallo, Nick Ventrudo, Noah Watts, Noe Ramirez, Norman Chiu, Orlando Rios, Oscar Orosco, Oskar Rodríguez, Pancho Cardena, Patricia Maldonado, Patricio Mardones, Patrick Brown, Patrick Deetjen, Patrick DeSantis, Patrick Dollaghan, Patrick Godfrey, Paul Barris, Paul Dworak, Perry Silver, Peter Adler, Peter Lam, Peter Zinn, Peter Zusman, Pili Montilla, Philip 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 Negrón, Rob Reilling, Robbie Collier Sublett, Robert Bagnell, Robert O'Gorman, Robert G. Levitt, Robert Tung, Robert Rexx, 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), Sandy Lamarre, Scott Ashby, Scott Taylor, Sean Kenin, Sergio Calderon, Shaquan "Sosadagr8" Sutherland, Simon Hammerstein, Sir William Bailey III, Shawn Allen, Shawn Breathwaite, Shuang Wu, Stephanie Kinna, Stephen Bienskie, Stephen Snedden, Steve Cotsalas, Steve Matteucci, Steve Myers, Steven Rimpici, Tad Wilson, Tatum Strum, Taylor Flowers, Ted O'Brien, 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, Wil Wheaton, Will Beinbrink, Will Manning, Will Robinson, William James Hamilton, Winston Willingham, Woody Jackson, Wyman Meers, Yorke G. Fryer, Zack Fahey, Zahn McClarnon, Zak Orth, Gerardo Rodriguez.

PEDESTRIAN DIALOGUE BY: Michael Unsworth, Gregory Johnson, Lazlow, Rupert Humphries, Ayana Osada, Vincent Parker, Anthony Litton, Hugh Michaels,Sanford Santacroce, Naomi Waletzky **PEDESTRIANS DIRECTED BY:** Lazlow, John Zurhellen, Anthony Litton, Couzin Ed **ADDITIONAL DIALOG EDITING:** Conor Murphy, Eric Strausser

DIALOGUE RECORDED AT: Rockstar Games, Juice West, Great City Production, Buttons Sound **FOLEY RECORDED AT:** Digit Audio, Footsteps Post-Production Sound Inc, DBC Sound Inc **INTERPRETERS:** Greg Johnson, Carlos Antonio, GregLau, Angus Wong

RED DEAD MEDIA

THE BLACKWATER LEDGER AND SILENT FILMS WRITTEN BY:

Dan Houser, Lazlow, Michael Unsworth

SILENT FILMS:

"THE DANGERS OF DOCTORS AND PATENT MEDICINES" AND "DAMSELS CAUSING DISTRESS"

ANIMATION AND MOTION GRAPHICS:

Stephen Ellis and Jasmina Mathieu

MUSIC COMPOSED BY:

Chris Heckman

ORIGINAL SCORE COMPOSED & ARRANGED BY

Bill Elm, Woody Jackson

Davey Chedwiggen - Drums and Percussion
Mike Bolger - Orchestration and Flugel Horn
Gus Siefert - Bass
John Kirby - Harpsichord, B3, Pump Organ, Piano
Amir Yagmai - Whistle and Violin
Justin Smith - Violin
Tommy Morgan - Harmonica
Joey Waronker - Drums and Percussion
Jason Schwartzman - Drums and Harpsichord
Tommy Larkin - Timpani
Blake Colie - Dub Drums
Pablo Calogero - Bass Flute, saxophone
Stuart Cole - Trumpet
David Ralicke - Tuba, Bass Trombone, Mellophone
Truth And Soul – Additional Instrumentation
Recorded and mixed at Electro-Vox Recording Studios, Los Angeles, CA

COMPASS (Red Dead On Arrival Version)
Written by Jamie Lidell
Performed by Jamie Lidell
Published by Warp Music Publishing
(p) 2010 Warp Records Limited

FAR AWAY
Written by Jose Gonzalez
Performed by Jose Gonzalez
Published by Songs Publishing
(p) 2010 Mute Records

BURY ME NOT ON THE LONE PRAIRIE
Performed by William Elliot Whitmore
(p) 2010 Rockstar Games

DEADMAN'S GUN
Written by Chris Holmes
Performed by Ashtar Command.
Published by Chrysalis Music.
(p) 2010 Rockstar Games

WARRANTY

Limited Software Warranty; License Agreement, and Information Use Disclosures

This document may be updated from time to time and the current version will be posted at www.rockstargames.com/eula or www.taketwogames.com/eula. Your continued use of this Software 30 days after a revised version has been posted constitutes acceptance by you of its terms.

THIS SOFTWARE IS LICENSED, NOT SOLD. BY INSTALLING, COPYING OR OTHERWISE USING THIS SOFTWARE (DEFINED BELOW), YOU AGREE TO BE BOUND BY THE TERMS OF THIS LIMITED SOFTWARE WARRANTY AND LICENSE AGREEMENT (THE "AGREEMENT") AND THE TERMS SET FORTH BELOW. THE "SOFTWARE" INCLUDES ALL SOFTWARE INCLUDED WITH THIS AGREEMENT, THE ACCOMPANYING MANUAL(S), PACKAGING AND OTHER WRITTEN, FILES, ELECTRONIC OR ON-LINE MATERIALS OR DOCUMENTATION, AND ANY AND ALL COPIES OF SUCH SOFTWARE AND ITS MATERIALS. BY OPENING THE SOFTWARE, INSTALLING, AND/OR USING THE SOFTWARE AND ANY OTHER MATERIALS INCLUDED WITH THE SOFTWARE, YOU HEREBY ACCEPT THE TERMS OF THIS AGREEMENT WITH TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. ("LICENSOR"). IF YOU DO NOT AGREE TO THE TERMS OF THIS AGREEMENT, YOU ARE NOT PERMITTED TO INSTALL, COPY OR USE THE SOFTWARE.

LICENSE. Subject to this Agreement and its terms and conditions, Licensor hereby grants you the nonexclusive, non-transferable, limited right and license to use one copy of the Software for your personal non-commercial use for gameplay on a single computer or gaming unit, unless otherwise specified in the Software documentation. Your acquired rights are subject to your compliance with this Agreement. The term of your license under this Agreement shall commence on the date that you install or otherwise use the Software and ends on the earlier date of either your disposal of the Software or Licensor's termination of this Agreement. Your license terminates immediately if you attempt to circumvent any technical protection measures used in connection with the Software. The Software is being licensed to you and you hereby acknowledge that no title or ownership in the Software is being transferred or assigned and this Agreement should not be construed as a sale of any rights in the Software. All rights not specifically granted under this Agreement are reserved by Licensor and, as applicable, its licensors.

OWNERSHIP. Licensor retains all right, title and interest to the Software, including, but not limited to, all copyrights, trademarks, trade secrets, trade names, proprietary rights, patents, titles, computer codes, audiovisual effects, themes, characters, character names, stories, dialog, settings, artwork, sounds effects, musical works, and moral rights. The Software is protected by United States copyright and trademark law and applicable laws and treaties throughout the world. The Software may not be copied, reproduced or distributed in any manner or medium, in whole or in part, without prior written consent from Licensor. Any persons copying, reproducing or distributing all or any portion of the Software in any manner or medium, will be willfully violating the copyright laws and may be subject to civil and criminal penalties in the US or their local country. Be advised that US Copyright violations are subject to statutory penalties of up to $150,000 per violation. The Software contains certain licensed materials and Licensor's licensors may also protect their rights in the event of any violation of this Agreement. All rights not expressly granted to you herein are reserved by the Licensor.

LICENSE CONDITIONS. You agree not to:

(a) Commercially exploit the Software; (b) Distribute, lease, license, sell, rent or otherwise transfer or assign the Software, or any copies of the Software, without the express prior written consent of Licensor or as set forth in this Agreement; (c) Make a copy of the Software or any part thereof (other than as set forth herein); (d) Making a copy of this Software available on a network for use or download by multiple users; (e) Except as otherwise specifically provided by the Software or this Agreement, use or install the Software (or permit others to do same) on a network, for on-line use, or on more than one computer or gaming unit at the same time; (f) Copy the Software onto a hard drive or other storage device in order to bypass the requirement to run the Software from the included CD-ROM or DVD-ROM (this prohibition does not apply to copies in whole or in part that may be made by the Software itself during installation in order to run more efficiently); (g) use or copy the Software at a computer gaming center or any other location-based site; provided, that Licensor may offer you a separate site license agreement to make the Software available for commercial use;. (h) Reverse engineer, decompile, disassemble, prepare derivative works based on or otherwise modify the Software, in whole or in part; (i) Remove or modify any proprietary notices, marks or labels contained on or within the Software; and (j) transport, export or re-export (directly or indirectly) into any country forbidden to receive such Software by any U.S. export laws or accompanying regulations or otherwise violate such laws or regulations, that may be amended from time to time.

ACCESS TO SPECIAL FEATURES AND/OR SERVICE, INCLUDING DIGITAL COPIES. Software download, redemption of a unique serial code, registration of the Software, membership in a third-party service and/or membership in a Licensor service (including acceptance of related terms and policies), may be required to access digital copies of the Software or certain un-lockable , downloadable, online or other special content, services, and/or functions (collectively, the "Special Features"). Access to Special Features is limited to a single user account per serial code and access to Special Features cannot be transferred, sold, or re-registered by another user unless otherwise specified. The provisions of this paragraph supersede any other term in this Agreement.

TRANSFER OF PRE-RECORDED COPIES. You may transfer the entire physical copy of pre-recorded Software and accompanying documentation on a permanent basis to another person as long as you retain no copies (including archival or backup copies) of the Software, accompanying documentation, or any portion or component of the Software or accompanying documentation, and the recipient agrees to the terms of this Agreement. Special Features, including content otherwise unavailable without a single-use serial code, are not transferrable to another person under any circumstances and Special Features may cease functioning if the original installation copy of the software is deleted or the pre-recorded copy is unavailable to the user. The Software is intended for private use only. NOTWITHSTANDING THE FOREGOING, YOU MAY NOT TRANSFER ANY PRE-RELEASE COPIES OF THE SOFTWARE.

TECHNICAL PROTECTIONS. The Software may include measures to control access to the Software, control access to certain features or content, prevent unauthorized copies, or otherwise attempt to prevent anyone from exceeding the limited rights and licenses granted under this Agreement. If the Software permits access to Special Features, only one copy of the Software may access those features at one time. Additional terms and registration may be required to access online services and to download Software updates and patches. Only Software subject to a valid license can be used to access online services, including downloading updates and patches. You may not interfere with such access control measures or attempt to disable or circumvent such security features. If you disable or otherwise tamper with the technical protection measures, the Software will not function properly.

USER CREATED CONTENT: The Software may allow you to create content, including but not limited to a gameplay map, a scenario, screenshot of a car design or a video of your game play. In exchange for use of the Software, and to the extent that your contributions through use of the Software give rise to any copyright interest, you hereby grant Licensor an exclusive, perpetual, irrevocable, fully transferable and sub-licensable worldwide right and license to use your contributions in any way and for any purpose in connection with the Software and related goods and services, including the rights to reproduce, copy, adapt, modify, perform, display, publish, broadcast, transmit, or otherwise communicate to the public by any means whether now known or unknown and distribute your contributions without any further notice or compensation to you of any kind for the whole duration of protection granted to intellectual property rights by applicable laws and international conventions. You hereby waive any moral rights of paternity, publication, reputation, or attribution with respect to Licensor's and other players' use and enjoyment of such assets in connection with the Software and related goods and services under applicable law. This license grant to Licensor, and the above waiver of any applicable moral rights, survives any termination of this License.

INTERNET CONNECTION. The Software may require an internet connection to access internet-based features, authenticate the Software, or perform other functions. In order for certain features of the Software to operate properly, you may be required to have and maintain (a) an adequate internet connection and/or (b) a valid and active account with an online service as set forth in the Software documentation, including but not limited to third-party gaming platform, Licensor or a Licensor affiliate. If you do not maintain such accounts, then certain features of the Software may not operate or may cease to function properly, either in whole or in part.

II. INFORMATION COLLECTION & USAGE. By installing and using this software, you consent to these information collection and usage terms, including (where applicable) transfer of data to Licensor and affiliated companies into a country outside of the European Union and the European Economic Area. If you connect to the Internet when using the Software, either through a gaming platform network, or any other method, Licensor may receive information from hardware manufacturers or gaming platform hosts and may automatically collect certain information from your computer or gaming unit. This information may include, but is not limited to, user IDs (such as gamer tags and screen names), game scores, game achievements, game performance, locations visited, buddylists, hardware MAC address, internet protocol address, and your usage of various game features. All information collected by Licensor is intended to be anonymous information that does not disclose your identity or constitute personal information, however, if you include personal information (such as your real name) in your user ID, then such personal information will automatically be transmitted to Licensor and used as described herein.

The information collected by Licensor may be posted by Licensor on publicly-accessible web sites, shared with hardware manufacturers, shared with platform hosts, shared with Licensor's marketing partners or used by Licensor for any other lawful purpose. By using this Software you consent to the Licensor's use of related data, including public display of your data such as identification of your user created content or displaying your scores, ranking, achievements and other gameplay data. If you do not want your information shared in this manner, then you should not use the Software.

III. GARANTIA

LICENÇA DE USO PARA USUÁRIO FINAL E GARANTIA LIMITADA DE SOFTWARE

O SOFTWARE É LICENCIADO, E NÃO VENDIDO. AO INSTALAR, COPIAR, OU UTILIZAR O SOFTWARE DE QUALQUER OUTRA MANEIRA, VOCÊ CONCORDA EM FICAR SUJEITO AOS TERMOS DE LICENÇA DE USO PARA USUÁRIO FINAL ENCONTRADOS NO JOGO E EM WWW.ROCKSTARGAMES.COM/EULA (A "EULA"). O "SOFTWARE" INCLUI TODO O SOFTWARE INCLUÍDO NESTE CONTRATO, SEUS RESPECTIVOS MANUAIS, EMBALAGENS E OUTROS DOCUMENTOS ESCRITOS, SEJAM ELES MATERIAIS OU DOCUMENTOS ELETRÔNICOS OU ONLINE, E QUAISQUER OU TODAS AS CÓPIAS DESTE SOFTWARE E SEUS MATERIAIS. AO ABRIR, BAIXAR, COPIAR, INSTALAR E/OU USAR O SOFTWARE E QUAISQUER OUTROS MATERIAIS INCLUSOS COM O SOFTWARE, VOCÊ ESTARÁ ACEITANDO OS TERMOS DA EULA COM A TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. ("LICENCIADOR"), ASSIM COMO AS POLÍTICAS DE PRIVACIDADE LOCALIZADAS EM WWW.ROCKSTARGAMES.COM/PRIVACY, E OS TERMOS DE SERVIÇO LOCALIZADOS EM WWW.ROCKSTARGAMES.COM/LEGAL. POR FAVOR, LEIA A EULA CUIDADOSAMENTE. SE VOCÊ NÃO CONCORDAR COM TODOS OS TERMOS DESTE CONTRATO, VOCÊ NÃO ESTARÁ PERMITIDO A ABRIR, BAIXAR, COPIAR OU USAR O SOFTWARE. A EULA PODE SER PERIODICAMENTE ATUALIZADA, E UMA VERSÃO ATUALIZADA ESTARÁ DISPONÍVEL EM WWW.ROCKSTARGAMES.COM/EULA. O USO CONTINUADO DESTE SOFTWARE APÓS A PUBLICAÇÃO DA EULA REVISADA COSNTITUI A SUA ACEITAÇÃO DOS SEUS TERMOS.

GARANTIA

GARANTIA LIMITADA: O Licenciador garante (se você for o comprador inicial e original do Software, mas não se você obtiver o Software pré-gravado e a documentação que o acompanha como troca do comprador original) que o suporte de armazenamento original do Software é livre de defeitos no material e acabamento quando usados e mantidos em condições normais por 90 dias da data de aquisição. O Licenciador garante que o Software é compatível com um computador pessoal cumprindo os requisitos mínimos de sistema listados na documentação do Software ou que foi certificado pelo procedimento da unidade de jogos como compatível com a unidade de jogos para a qual foi publicado. Entretanto, devido a variações no hardware, software, conexões com a internet, e utilização individual, o Licenciador não garante a performance do Software em seu computador ou unidade de jogos específica. O Licenciador não garante contra interferência no seu proveito do Software; que o Software cumpra seus requisitos; que a operação do Software seja ininterrupta ou livre de erros; ou que o Software seja compatível com software ou hardware de terceiros ou que quaisquer erros no Software serão corrigidos. Nenhum aviso oral ou por escrito fornecido pelo Licenciador ou qualquer representante autorizado criará uma garantia. Algumas jurisdições não permitem a exclusão ou limitações de garantias implícitas ou as limitações sobre direitos legais aplicáveis a um consumidor, assim algumas ou todas as exclusões e limitações acima podem não se aplicar a você.

Se, por qualquer razão, você encontrar um defeito no meio de armazenamento ou Software durante o período de garantia, o Licenciador concorda em repor, gratuitamente, qualquer Software descoberto como defeituoso dentro do período de garantia enquanto o Software estiver sendo produzido pelo Licenciador. Se o Software não estiver mais disponível, o Licenciador mantém o direito de substituir por uma peça de Software similar de valor igual ou maior. Essa garantia está limitada ao meio de armazenamento e o Software originalmente fornecidos pelo Licenciador e não é aplicável ao desgaste normal devido ao uso. Essa garantia não será aplicável e deve ser nula se o defeito decorre de abuso, maus-tratos, ou negligência. Quaisquer garantias implícitas prescritas por estatuto são expressamente limitadas ao período de 90 dias descrito acima.

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Se estiver tendo problemas técnicos, visite www.rockstargames.com/support para as últimas informações de contato para assistência e respostas para perguntas frequentes. Oferecemos assistência pela internet, por e-mail, telefone e Twitter. Para questões de garantia/discos, envie um e-mail para suporte@ecogames.com.

©2005 - 2010 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, the R* logo, the Rockstar San Diego R* logo, Red Dead Redemption and all related marks and logos are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. in the U.S.A. and/or foreign countries. All other marks property of their respective owners. All rights reserved. TT000104XB2

SOCIAL CLUB

Registre-se no Rockstar Games Social Club e estenda a sua experiência de Red Dead Redemption. Participe de desafios individuais ou comunitários no jogo, veja como as suas estatísticas se saem contra a dos seus amigos e do restante da comunidade, junte-se a eventos exclusivos do Social Club e faça tudo isso enquanto ganha recompensas.

Para se registrar a partir do jogo, pressione o botão Ⓨ para selecionar a opção Social Club no Pause Menu (Menu de Pausa) ou acesse

rockstargames.com/socialclub

VISTA O SEU TRAJE SOCIAL DE CAVALHEIRO

Faça o login no Rockstar Games Social Club a partir do jogo para desbloquear a roupa bônus "Gentleman's Attire". Esta roupa ficará disponível na próxima vez que você salvar o jogo em um Camp (Acampamento) ou Safehouse (Esconderijo) e lhe dará acesso ao especial "High Stakes Club" (Clube das Apostas Altas).

39574-2 TT000104XB2