MANUAL DO PROPRIETÁRIO

10

⚠ AVISO: SENSIBILIDADE A LUZ / EPILEPSIA / CONVULSÕES

Uma porcentagem muito pequena de indivíduos pode sofrer ataques epiléticos ou perda de consciência quando exposta a certos padrões de luzes ou luzes intermitentes. A exposição a certos padrões ou fundos de tela em um aparelho de televisão ou ao jogar videogame pode ocasionar ataques epiléticos ou perda de consciência nesses indivíduos. Essas condições podem gerar sintomas ou convulsões epiléticas não descobertas antes em pessoas que não tenham histórico de convulsões ou epilepsia. Se você ou alguém da sua família tiver uma condição epiléptica ou já tiver tido convulsões de qualquer tipo, consulte seu médico antes de jogar. INTERROMPA IMEDIATAMENTE o uso e consulte seu médico se você ou seu filho sofrerem qualquer um dos seguintes sintomas ou problemas de saúde:

- tontura
- contrações nos olhos ou músculos
- desorientação
- qualquer movimento involuntário ou convulsão
- visão alterada
- perda de consciência
- ataques epilépticos

VOLTE A JOGAR SOMENTE COM O CONSENTIMENTO DE SEU MÉDICO.

USO E MANUSEIO DE VIDEOGAMES DE FORMA A REDUZIR A CHANCE DE ATAQUE EPILÉPTICO

- Use o videogame numa área bem iluminada e mantenha-se o mais longe possível da tela do televisor.
- Evite televisores de tela grande. Use a menor tela de televisão disponível.
- Evite o uso prolongado do sistema PlayStation®3. Descanse por 15 minutos a cada hora de jogo.
- Evite jogar quando se sentir cansado ou precisar dormir.

Pare de usar o sistema imediatamente se você sofrer qualquer um dos seguintes sintomas: tontura, náusea ou sensação similar a enjoo; desconforto ou dor nos olhos, nos ouvidos, nas mãos, nos braços ou em qualquer outra parte do corpo. Se os sintomas persistirem, consulte um médico.

AVISO:

Tenha cuidado ao utilizar a função do sensor de movimento do controle sem fio DUALSHOCK®3 e do controle de movimentos PlayStation®Move. Ao usar essa função tenha um cuidado especial com os pontos a seguir. Se o controle atingir uma pessoa ou objeto, isso poderá causar ferimentos ou danos acidentais. Antes de utilizá-lo, verifique se o espaço é grande e suficiente ao seu redor. Ao utilizar o controle, segure-o com firmeza, tendo certeza de que ele não poderá escorregar de sua mão. Se estiver utilizando um que está conectado ao sistema PS3™ através de um cabo USB, certifique-se de que existe espaço o bastante para o cabo, de forma que ele não atinja as pessoas ou objetos próximos. Também tome cuidado para não puxar o cabo do sistema PS3™ enquanto estiver usando o controle.

AVISO A PROPRIETÁRIOS DE TELEVISORES DE PROJEÇÃO:

Não conecte o sistema PS3™ a uma TV de projeção sem primeiro consultar o manual de instruções da TV, a menos que ela seja do tipo LCD. Caso contrário, sua tela de TV pode ser danificada permanentemente.

MANUSEIO DO SEU DISCO NO FORMATO PS3™:

- Não o dobre, amasse ou mergulhe em líquidos.
- Não o deixe exposto à luz direta do Sol ou próximo a um radiador ou outra fonte de calor.
- Sempre descanse, ocasionalmente, durante longas sessões de jogos.
- Mantenha o disco limpo. Sempre segure o disco pelas pontas e o mantenha em seu estojo de proteção quando não estiver sendo usado. Limpe o disco com um pano limpo, macio e seco, com movimentos retos a partir do centro para fora do disco. Nunca use solventes ou abrasivos.

ÍNDICE

03 INICIANDO

04 CONTROLES DO JOGO

06 REPUTAÇÃO

08 TELA DO JOGO

10 COMO SE LOCOMOVER

12 MODO DE CARREIRA

14 CORRIDAS ESPECIAIS + DESAFIOS

16 HABILIDADES ESPECIAIS

18 EDITOR DE CORRIDAS

19 MODO ARCADE + ATAQUE A GOL

20 ONLINE

22 CRÉDITOS

28 GARANTIA

/// PREPARE-SE PARA O MUNDO DAS CORRIDAS DE RUA, NO ESTILO DA COSTA CALIFORNIANA

DURANTE TODO O DIA, AS RUAS DE LOS ANGELES SERÃO SEU CAMPO DE PROVAS EM CORRIDAS NAS RUAS, CHEIAS DE AÇÃO, SEM INTERRUPÇÃO E INCRIVELMENTE VELOZES.

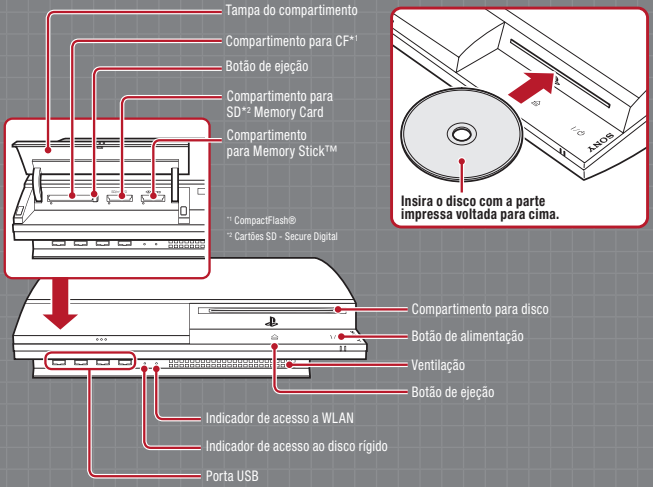
Das curvas fechadas da Mulholland Drive às avenidas de Santa Monica, uma cidade que transborda vida te espera para testar sua habilidade e coragem ao competir para construir sua reputação e ganhar dinheiro vivo.

Você terá uma série de opções de tunados incríveis, muscle cars, carros exóticos, carros de luxo e superbikes. No entanto, escolher um veículo é apenas o começo, já que você terá possibilidades ilimitadas para ajustar e personalizá-los com o desempenho das melhores peças de reposição e kits personalizados.

PREPARE-SE PARA AS CORRIDAS DE RUA NO SEU MELHOR, SEM LIMITES E SEM REGRAS...

BEM-VINDO AO MIDNIGHT CLUB.

PARTE FRONTAL DO SISTEMA PLAYSTATION®3



NOTA

Alguns modelos do sistema PlayStation®3 não contém o compartimento de mídia. Consulte as instruções de utilização do seu modelo de sistema PlayStation®3 no que se refere aos recursos específicos inclusos.

INICIANDO UM JOGO

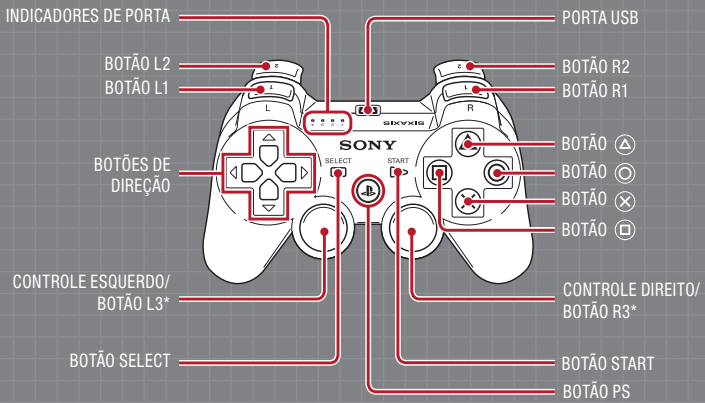
Leia atentamente as instruções fornecidas com seu sistema de entretenimento de computador PlayStation®3 antes de sua utilização. A documentação contém as informações de como configurar e utilizar seu sistema, bem como as informações importantes de segurança.
Confira se o interruptor MAIN POWER, localizado na parte posterior do sistema, está ligado. Insira o disco Midnight Club Los Angeles no leitor com a face impressa voltada para cima. Selecione o ícone do título do software abaixo de [Jogo] no menu XMB do sistema PlayStation®3 e, depois, pressione o botão X. Consulte o manual para obter mais informações sobre o uso do software.

SAINDO DE UM JOGO

Durante o jogo, pressione e mantenha pressionado o botão PS do controle sem fio por pelo menos 2 segundos. Depois selecione “Sair do Jogo” exibido na tela.

DICA: Para retirar um disco, pressione o botão de ejeção após ter saído do jogo.

UTILIZANDO O CONTROLE SEM FIO SIXAXIS™ (PARA PLAYSTATION®3)



* Os botões L3 e R3 funcionam quando os controles são pressionados.

NOTA

Para usar o controle, primeiramente você deve registrá-lo ou "parear" o controle com o sistema PlayStation®3 e atribuir um número para o controle. Para mais detalhes, consulte as instruções fornecidas com o sistema.

DADOS SALVOS PARA O SOFTWARE NO FORMATO PLAYSTATION®3

Os dados salvos para o software no formato PLAYSTATION®3 são armazenados no disco rígido do sistema. Os dados são exibidos no "Utilitário de Jogos Salvos" no menu Jogo.

CONTROLE ESQUERDO	Virar
CONTROLE DIREITO P/ CIMA	Acelerando
CONTROLE DIREITO P/ ABAIXO	Frear / Marcha à Ré
BOTÃO L1 + CONTROLE ESQUERDO	Dirigir com Duas Rodas / Transferir Peso
BOTÃO L1 + CONTROLE ESQUERDO, ENQUANTO TIVER AR	Controle No Ar
BOTÃO R1	Freio de Mão
BOTÃO L3	Habilidades Especiais / Itens Especiais
BOTÃO R3	Nitro / Turbo no Vácuo
BOTÃO ✕	Faróis Dianteiros
BOTÃO △	Alterar Visualização da Câmera
BOTÃO ○	Alternar Informações dos Competidores Multiplayer
BOTÃO □ (OU BOTÕES L2 + R2)	Câmera Traseira
BOTÃO L2	Câmera Esquerda
BOTÃO R2	Câmera Direita
DIRECIONAL PARA CIMA	Mapa na Tela / Fechar Assistente
DIRECIONAL PARA BAIXO	Hidráulicos (Desbloqueio via o Rockstar Games Social Club)
DIRECIONAL PARA ESQUERDA	Voltar Para a Música Anterior (Segurar para Pausar a Música)
DIRECIONAL PARA DIREITA	Pular para a Próxima Música
BOTÃO SELECT	Mapa GPS
BOTÃO START	Pausar / Menu Opção

/// A MELHOR MANEIRA DE VER LOS ANGELES É A 245 MPH

DICA CORRIDA 01

TURBO NO VÁCUO

Quando estiver colado atrás de um piloto adversário, você vai notar seu rastro se projetando na sua direção. Isto significa que você está no vácuo e seu Medidor de Turbo no Vácuo se preencherá. Quando este medidor estiver cheio, pressione o **botão R3** para receber um impulso de velocidade.

COMPETIR NAS CORRIDAS RENDE PONTOS DE REPUTAÇÃO E DINHEIRO - QUANTO MELHOR VOCÊ SE SAIR, MAIS PONTOS VOCÊ GANHARÁ.

Pontos de reputação (Rep Points) são essenciais para evoluir no Modo Career (Carreira). Você conhecerá diferentes personagens pelo caminho, alguns deles vão te desafiar a conseguir um determinado número de pontos de reputação antes que possa encará-los.

A velocidade que você ganha pontos depende de suas habilidades com seu carro: quanto mais alta a posição e quanto mais difícil for o oponente, mais pontos você vai acumular. Os pilotos na cidade são representados por ícones coloridos no seu mapa GPS e estas cores representam a sua dificuldade: corredores verdes são os mais fáceis, pilotos em amarelo são os de média dificuldade, os pilotos em laranja são os difíceis, e os pilotos em vermelho são os mais difíceis. Acumulando pontos de reputação serão desbloqueados novos recursos e opções.

TELA DO JOGO

1 **CRONÔMETRO DA CORRIDA** Mostra o tempo total para a corrida atual.
CONTADOR DE VOLTAS Para Corridas de Circuitos (Circuit Races), mostra em qual volta você está.

2 **COLOCAÇÃO** Mostra em que posição você está.

3 **SETA** Direciona você para o próximo ponto de controle (Checkpoint) durante uma corrida, ou para um destino selecionado em piloto automático (Cruise) que você selecionou no mapa do GPS.
MINIMAP Dependendo do modo em que você está, serão mostrados ícones diferentes no minimapa.

4 **PAINEL DE INSTRUMENTOS** Mostra todos os medidores relevantes no painel e as informações da rua. Veja à direita para obter mais detalhes.

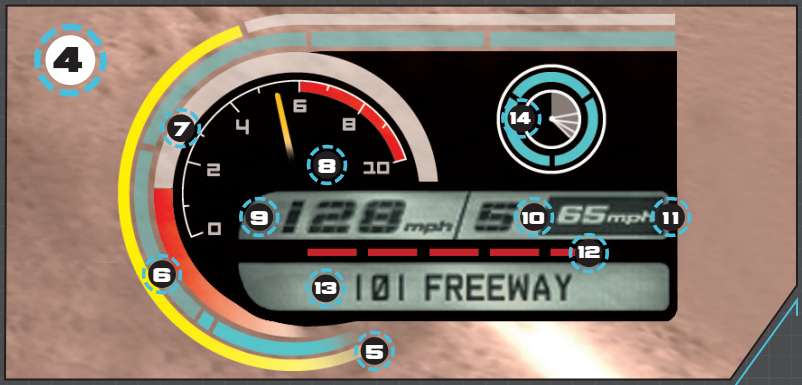
OUTROS RECURSOS

SIDEKICK® Personagens diferentes do jogo vão te ligar com diversos desafios e também para dar dicas que vão ajudar durante o jogo.

CR Quando você atingir o limite de velocidade, você verá um "CR" de "Cruise" (Piloto Automático) aparecer. Isso o ajudará a manter a velocidade configurada para evitar multas quando a polícia estiver perto.

/// NÃO PARE PARA PEDIR INFORMNAÇÕES

A tela do seu carro é projetada para fornecer apenas a informação mais importante sobre o seu veículo e sobre a cidade ao seu redor. Isso é tudo o que você precisa saber sobre o isso.



PAINEL DE INSTRUMENTOS

5 MEDIDOR DO TURBO NO VÁCUO
Este medidor é preenchido quando você está na cola de outro carro. O medidor fica verde quando o Turbo no Vácuo está disponível.

6 NITRO
Mostra quantos tanques de nitro você ainda tem.

7 MEDIDOR DE AVARIAS
Este medidor aumenta à medida que o veículo sofre danos e piscará quando você estiver com o carro quase que totalmente avariado. Quando este medidor ficar totalmente preenchido seu carro estará fora da disputa.

8 TACÔMETRO
Mostra a RPM (Rotações Por Minuto) do seu motor.

9 VELOCÍMETRO
Mostra sua velocidade atual.

10 INDICADOR DE MARCHA
Mostra qual marcha está engatada em seu veículo.

11 LIMITE DE VELOCIDADE
Mostra o limite de velocidade da via que você está atualmente.

12 DETECTOR DE POLÍCIA
Avisa se a polícia está por perto.

13 RUA / RÁDIO
Mostra a rua em que você se encontra. Também mostra a informação da faixa de música quando toca uma nova música.

14 HABILIDADES ESPECIAIS / ITENS ESPECIAIS
Esses instrumentos te mostram com quais habilidades especiais ou itens especiais você está equipado. Conforme você participa das corridas, estes instrumentos irão se carregar antes de serem empregados.

DICA DE CORRIDA 02

QUEIMANDO PNEU

Segurando o freio de mão e acelerando irá fazer os pneus girarem em falso. Virando a direção faz com que o carro rode e pode colocá-lo rapidamente na direção certa. Soltando o freio de mão seu carro ganha uma maior aceleração que ajudará a retomar a velocidade e voltar para a corrida.

POLICIAIS

O detector de polícia do seu carro irá alertá-lo se a polícia estiver por perto. Se eles o avistarem infringindo a lei, vão iniciar uma perseguição. Se te apanharem receberá uma multa. Se você tentar despistá-los, terá que conseguir, pois se te pegarem, irá para a delegacia de polícia e receberá uma multa pesada.

MAPA GPS

Pode ser fácil perder o rumo numa cidade do tamanho de Los Angeles. Felizmente, seu veículo vem equipado com um sistema GPS atualizado. Graças a ele você pode encontrar o seu próximo ponto de controle ou a localização do seu próximo desafio.

///CONHECENDO AS RUAS DE LOS ANGELES

Às vezes, conhecer os atalhos e os becos é que o ajudarão a ganhar a corrida. Para fazer seu próximo movimento, sem perder velocidade, toque no botão para cima para abrir o **Mapa HUD** e você verá um mapa em tela cheia do alto. Para exibir os detalhes da cidade, aperte o **botão SELECT** para exibir Los Angeles no GPS em 3D. Assim, você pode aproximar ou distanciar o zoom e localizar as corridas e o conteúdo da sua carreira.

AVARIAS

Ao bater e amassar seu carro, você vai acumulando danos físicos no carro. No intervalo entre as corridas, você terá a opção de fazer um Conserto Rápido (Quick Fix), que irá desamassar e recompor alguns danos no carro para continuar correndo. Se você continuar sem consertar seu veículo, eventualmente você vai danificar demais seu veículo, até ficar totalmente danificado e ter que ser substituído. Você será eliminado caso isso aconteça enquanto estiver correndo. Você pode consertar completamente o seu veículo em um posto de serviço ou na garagem, quando não estiver em Cruise.

MISSION LOG (REGISTRO DAS MISSÕES)

O Registro das Missões é onde você vai encontrar todas as suas missões ativas e concluídas, bem como uma lista de todos os tutoriais (Tutorials). Verifique frequentemente a seção de Tutoriais pois será atualizada com as novas informações de seu progresso no jogo. Algumas missões exigem que você obtenha um determinado número de pontos de reputação ou ganhe um certo número de corridas; seu progresso constará no Registro das Missões. Conforme os personagens te mandarem mensagens de texto ou ligarem com missões adicionais, estas serão imediatamente adicionadas à lista.

DICA DE CORRIDA 03

CONTROLE NO AR

Quando o seu veículo estiver subindo após realizar um salto, apertando o **botão L1** enquanto move o controle esquerdo (ou inclinando o controle SIXAXIS™) te dará **Controle No Ar**, que pode ser usado para inclinar seu veículo para uma posição mais vantajosa na aterrissagem.

/// VOCÊ TERÁ DE INICIAR DE BAIXO PARA SE TORNAR UMA LENDA DAS RUAS

QUANDO INICIA O MODO CARREIRA, VOCÊ TERÁ UMA SELEÇÃO LIMITADA DE VEÍCULOS QUE POSSA BANCAR E UMA PEQUENA QUANTIA EM DINHEIRO. QUAL CARRO VOCÊ ESCOLHE E QUANTO GASTA NOS MODOS DE CORRIDA É COM VOCÊ, MAS NÃO SE ESQUEÇA DE ESCOLHER UM CARRO QUE CORRESPONDA A SEU ESTILO DE PILOTAGEM.

Quando você quiser iniciar uma corrida, basta escolher um piloto para desafiar, piscar os faróis, e imediatamente começará uma corrida.

Diversos tipos de corrida podem ser encontrados nas ruas de Los Angeles. Participar de uma série de eventos, marcados com diferentes símbolos no mapa GPS, é essencial para melhorar suas habilidades de pilotagem e avanço no Modo Carreira.

ORDERED RACES (CORRIDAS DE PERCURSO FIXO)

Os pontos de controle estão localizados por toda a cidade e devem ser passados na ordem, um após o outro, até a linha de chegada.

CIRCUIT RACES (CORRIDAS EM CIRCUITO)

Similar a uma Corrida de Percurso Fixo exceto que são executadas com várias voltas. O ponto de partida da corrida se torna o primeiro ponto de controle nas voltas sucessivas. Em uma variação de "O Último Cai Fora", o jogador que ficar na última colocação sai da corrida.

TIME TRIALS (TOMADA DE TEMPO)

Corridas de tomada de tempo colocam você em um determinado veículo e corrida. É uma corrida contra o relógio; não há quaisquer oponentes. Tomadas de Tempo reaparecerão durante o Modo Carreira com tempos mais rápidos e veículos diferentes para você conquistar à medida que progride.

RED LIGHT RACES (CORRIDAS LUZ VERMELHA)

É uma corrida desde a mais próxima luz vermelha até um ponto turístico no outro lado da cidade. Há apenas um ponto de controle e o primeiro piloto que chegar no ponto turístico vence.

FREEWAY RACES (CORRIDAS EM AUTOESTRADA)

Alcance a velocidade de um piloto em uma autoestrada, pisque seus faróis, e você estará diretamente em uma corrida. Os pontos de controle vão aparecer ao longo da autoestrada enquanto vocês passam desviando do tráfego até a linha de chegada.

/// VOCÊ TEM QUE ARRISCAR TUDO PARA TUDO GANHAR

DICA DE CORRIDA 04

DIRIGINDO EM 2 RODAS

Nos espaços apertados pode-se manobrar usando o Dirigir em 2 Rodas. Segure o **botão L1** e empurre para a esquerda ou para a direita o **Controle Esquerdo** (ou incline o controle SIXAXIS™) e o peso do seu carro se deslocará para um lado, permitindo que você dirija em duas rodas. Ficar sobre duas rodas também evita que os competidores utilizem o turbo no vácuo.

TOURNAMENTS (TORNEIOS)

Desafiando pilotos de torneio abre uma série de corridas nas quais a posição de cada piloto após cada corrida soma pontos. O vencedor é o piloto com mais pontos no final do torneio.

SERIES RACES (CORRIDAS EM SÉRIE)

Cada Local Hangout (Ponto de Encontro Local) proporciona uma série de corridas. O jogador que ganhar um determinado número de corridas em primeiro lugar ganha a série. As Corridas em Séries são contra múltiplos adversários.

WAGER RACES (CORRIDAS DE APOSTA)

Os pilotos podem fazer apostas em dinheiro para uma corrida. Quanto mais dinheiro apostado, maior a dificuldade da corrida. Corridas de Aposta são um contra um.

À MEDIDA QUE FAZ PROGRESSOS EM SUA CARREIRA ATRAVÉS DO MODO CARREIRA, VOCÊ VAI SENDO APRESENTADO PARA OS TIPOS ESPECIAIS CORRIDAS E MISSÕES. VOCÊ VAI DESCOBRIR MAIS SOBRE ISSO COM SEU SIDEKICK, NOS PONTOS DE ENCONTRO OU NA GARAGEM. COMPLETE COM ÊXITO ESTAS CORRIDAS PARA CONSEGUIR MAIS PONTOS DE REPUTAÇÃO E DINHEIRO.

PINK SLIP RACES (CORRIDAS VALENDO O CARRO)

São corridas um contra um onde a aposta é o seu veículo. O vencedor leva tudo.

DELIVERY MISSIONS (MISSÕES DE ENTREGA)

Entregue um carro em um local pré-determinado em um dado período de tempo. Danos ao veículo diminuem a recompensa e se você danificar demais o carro, você falhou na sua missão.

PAYBACK MISSIONS (MISSÕES DE COBRANÇA)

A partir da garagem, utilize o carro do mecânico para localizar e danificar os carros dos clientes que não pagaram a conta. Se o carro deles não estiver danificado no prazo previsto, os amigos dos clientes vão tentar danificar o seu carro. Fuja dos amigos dos clientes para ir para o próximo alvo.

TELEPHONE RACES (CORRIDAS VIA TELEFONE)

Receba um telefonema de um piloto pelo seu Sidekick. Se aceitar você irá pular para o início de uma corrida de sua escolha.

DICA DE CORRIDA 05

USANDO O NITRO

Equipe seu veículo na garagem com tanques de nitro para dispor deste recurso. Múltiplos tanques podem ser instalados, sendo que cada tanque permite que você use o nitro durante a corrida pressionando o **botão R3**. A utilização do nitro proporciona ao seu veículo uma aceleração incrível. Durante a corrida você pode abastecer um tanque de nitro passando por um posto de combustível.

/// REGRAS SÃO FEITAS PARA SEREM QUEBRADAS

TER UMA MÁQUINA DOS SONHOS DE ALTO DESEMPENHO NADA SIGNIFICA SE VOCÊ NÃO SABE UTILIZÁ-LA. À MEDIDA QUE PROGRIDE NO MODO CARREIRA, O DOMÍNIO DESSAS HABILIDADES ESPECIAIS SERÁ A CHAVE PARA SEU SUCESSO.

AGRO

Permite a você passar pelos oponentes, acertando e afastando qualquer carro que ficar em seu caminho. É desbloqueado no Modo Carreira e cobrado pela direção limpa. Quando estiver totalmente carregado, o Agro pode ser ativado ou utilizado mais tarde pressionando-se o **botão L3**.

ZONE

Simula a adrenalina ao correr em velocidades insanas e fazer o mundo a sua volta passar em câmera lenta, permitindo que você se vire com facilidade nas curvas fechadas e em espaços estreitos. Zone é desbloqueado no Modo Carreira e é acusado de deslealdade. As colisões impedem que o medidor carregue. Ative Zone pressionando o **botão L3**.

EMP

É um Pulso Eletromagnético (EPM) que desativa temporariamente os oponentes, dando-lhe a oportunidade de ultrapassá-los de uma vez. Desbloqueado durante o Modo Carreira, o medidor de EMP pode ser acusado de deslealdade. Quando estiver carregado, aperte o **botão L3** quando os competidores estiverem próximos.

ROAR

O Roar emite um barulho do motor tão alto que o tráfego fará tudo que puder para sair do caminho. Ele é desbloqueado no Modo Carreira e acusado de deslealdade. Quando totalmente carregado, o Roar pode ser ativado pressionando-se o **botão L3** ou pode ser guardado para utilizar posteriormente.

CONFORME FOR CONHECENDO AS RUAS DE LOS ANGELES, COMEÇARÁ A NOTAR VIELAS, RAMPAS DE ACESSO E ESTRADAS/RUAS DE TRÁFEGO PESADO QUE DARIAM LOCAIS PERFEITOS PARA COMPETIÇÕES. O EDITOR DE CORRIDAS POSSIBILITA TESTAR SUAS IDÉIAS.

Você poderá "andar e soltar" pontos pela cidade ou ter uma visão do alto e posicionar à vontade os pontos de controle. Após criar sua corrida personalizada, você pode colocá-la como uma corrida de teste. Corridas personalizadas podem ser compartilhadas e competidas online com outros jogadores.

DICA DE CORRIDA 06

TRANSFERÊNCIA DE PESO EM MOTOS

Segurar o **botão L1** enquanto faz curvas com uma moto faz com que o piloto transfira seu peso e incline-se para o lado da curva. Manter pressionado o **botão L1** enquanto puxa para trás o **Controle Esquerdo** (ou inclina o controle SIXAXIS™) permite ao piloto empinar a moto. Empurrar para frente o Controle Esquerdo (ou inclinar o controle SIXAXIS™), mantendo o **botão L1** pressionado faz com que o piloto se abaixe, o que reduzirá o arrasto e aumentará sua velocidade. Acionar os freios em combinação com este último controle é o segredo para empinar a traseira da moto.

NO MODO ARCADE VOCÊ TERÁ A OPÇÃO DE PULAR RAPIDAMENTE PARA SUAS CORRIDAS FAVORITAS. O MODO ARCADE PODE SER ACESSADO DIRETAMENTE PELO MENU DE PAUSA E PERMITE QUE VOCÊ CONFIGURE E TREINE AS CORRIDAS QUANDO E COMO QUISER.

Você terá a opção de escolher o tipo de corrida, o número de oponentes, a dificuldade, utilizar itens especiais, o tráfego, a meteorologia e a hora do dia. Qualquer corrida que você tenha desbloqueado durante o Modo de Carreira, seja de Trajeto Fixo (Ordered) ou não, de Circuito (Circuit Races) ou de Ponto Turístico (Landmark) estará disponível.

SELECIONÁVEL PELO MENU DE PAUSA, O MODO CUMPRIR OBJETIVOS (GOAL ATTACK) É UM MODO ESPECIAL QUE DEFINE DETERMINADOS DESAFIOS PARA CADA UMA DAS CORRIDAS QUE VOCÊ TENHA DESBLOQUEADO NO MODO DE CARREIRA.

Seus desafios são: ganhar a corrida, ganhar a corrida com menos do que o objetivo de danos (Target Damage) , terminar a corrida dentro do tempo especificado, e conseguir todos os objetivos na mesma corrida. Completar esses desafios irá desbloquear os troféus especiais do PlayStation®3.

/// ENTÃO VOCÊ ACHA QUE É O MELHOR?

MERGULHE NO MUNDO ONLINE PARA TESTAR SUAS HABILIDADES CONTRA JOGADORES DE TODO O MUNDO. AS SESSÕES ONLINE SÃO FACILMENTE ACESSADAS PELO MENU DE PAUSA.

ONLINE CRUISE (PILOTO AUTOMÁTICO ONLINE)

Iniciar o piloto automático online (Cruise Online) colocará você em um grupo com até 15 outros jogadores em uma sessão de piloto automático . Solicite uma corrida (Request a Race), e você pode entrar na fila para uma disputa, ou apenas continuar dirigindo. Alternativamente, monte sua própria corrida com o editor de corrida online e poste a corrida para que ela entre na fila.

STANDARD E TIERED MATCHES (JOGOS PADRÃO E EM SEQUÊNCIA)

A partir do menu Online. escolha entrar em (join) ou hospedar (host) um Jogo Padrão ou Em Sequência, eventos isolados lançados por um acesso à rede. Nos Jogos Padrão (Standard), o host pode personalizar as configurações do modo de jogo/corrida e as restrições no lobby. Nos Jogos Em Sequência (Tiered), os modos de jogo tem uma configuração padrão pré-determinada. Entre em um jogo, escolha seu carro, e sinalize que você está pronto para começar. Depois de completar uma corrida ou o modo de batalha (battle mode), você voltará para o lobby, onde o host pode alterar as configurações, o modo da corrida ou do jogo, e em seguida, iniciar novamente.

SPECTATOR MODE (MODO ESPECTADOR)

Entre em uma sessão que já está no meio de uma corrida e assista enquanto espera para entrar no início da próxima prova.

TIPOS DE CORRIDA

FREE FOR ALL CAPTURE THE FLAG (CAPTURAR BANDEIRA CADA UM POR SI)

Corra para recolher uma bandeira e devolvê-la a um ponto enquanto os outros jogadores tentam roubá-la. Se uma bandeira é devolvida, uma nova bandeira é gerada e os jogadores repetem o processo. O vencedor será o jogador que conseguir o limite de pontuação ou capturar a maioria das bandeiras até acabar o prazo.

BASEWAR CAPTURE THE FLAG (CAPTURAR BANDEIRA BASE ÚNICA)

Capturar a bandeira em equipe, onde cada equipe tem uma bandeira que é gerada em sua base. O objetivo é capturar a bandeira do outro time e trazê-la de volta à base de sua equipe. O vencedor será o time que conseguir o limite de pontuação ou capturar a maioria até acabar o prazo.

SPLIT BASE CAPTURE THE FLAG (CAPTURAR BANDEIRA BASES SEPARADAS)

Capturar a bandeira em equipe , em que cada equipe tem uma base e uma bandeira neutra gerada entre as equipes. O objetivo é capturar a bandeira neutra e trazê-la de volta à base de sua equipe. O vencedor será o time que conseguir o limite de pontuação ou ter capturado mais bandeiras até acabar o tempo.

KEEPAWAY (MANTER AFASTADO)

Uma única bandeira é gerada, e os jogadores devem correr para pegá-la. Apenas o jogador que tem a bandeira adquire a Bandeira por Tempo (Flag Time), enquanto eles tiverem sua posse. Fuja dos perseguidores para que eles não possam roubar a bandeira e ganhar para si a Bandeira por Tempo. O jogador que ficar mais tempo com a bandeira no final, ganha o jogo.

UNORDERED RACES (CORRIDAS SEM TRAJETO FIXO)

No começo desta corrida, todos os pontos de controle e a linha de chegada estarão posicionados. A ordem em que você cruzar os pontos de controle fica de sua conta. O vencedor é o primeiro piloto a passar por todos os pontos de controle.

STOCKPILE (GRUPO DE BANDEIRAS)

A Captura da Bandeira Cada Um Por Si com um 'tempero'. Um grupo de bandeiras é gerado, sendo que a quantidade de bandeiras é uma a menos que o número de jogadores. Devolva uma bandeira para sua base e em seguida, roube ou adquira outra bandeira que não tenha sido pega no grupo. Após todas as bandeiras do grupo criado terem sido capturadas, um novo grupo é gerado. Vence o jogador que alcançou o limite de pontuação ou tem mais capturas quando o tempo se esgota. Cuidado, pois uma das bandeiras do grupo é uma bomba, e você não saberá até pegá-la. Transfira a bomba para outro jogador antes que o tempo acabe ou a sua pontuação será reduzida.

SPLITBASE STOCKPILE (GRUPO DE BANDEIRAS BASES SEPARADAS

É um jogo em equipe onde cada equipe tem uma base e um conjunto neutro de bandeiras geradas entre elas. O objetivo é capturar as bandeiras neutras e trazê-la de volta à base de sua equipe. Após todas as bandeiras do grupo terem sido capturadas, um novo grupo é gerado. O vencedor será o time que conseguir a pontuação requerida ou ter capturado mais bandeiras até acabar o tempo.

RECURSOS ONLINE

RATE MY RIDE (AVALIE MEU CARRO)

Enquanto estiver na garagem, poste o perfil do seu veículo e deixe que os jogadores de todo o mundo avaliem seu veículo para ver quem realmente é o rei do design.

Entre no Modo de Foto (Photo Mode), no Menu de Pausa, para tirar uma foto do seu carro e adicioná-la ao seu álbum. Você pode publicar suas fotos no Rockstar Games Social Club, onde você pode revisar, visualizar e fazer o download delas sempre que quiser.

SELLING VEHICLE PROFILES (VENDENDO PERFIS DE VEÍCULOS)

Você pode personalizar o aspecto externo de seu veículo, a pintura, os adesivos em vinil, etc., e colocá-lo à venda através do Rate My Ride. Você só pode comprar perfis para os veículos que você já tenha desbloqueado. O dinheiro é transferido entre as contas dentro do jogo.

CUSTOM PLAYLISTS (LISTA PERSONALIZADA DE MÚSICAS)

O recurso Lista Personalizada de Músicas pode ser acessado pelo menu de pausa, e permite que você crie um mix de músicas personalizado para a conseguir ter uma experiência de corrida perfeita. Basta navegar através de cada gênero e marcar suas canções favoritas. Sua Lista Personalizada de Músicas será enviada automaticamente para o Rockstar Games Social Club para ser ouvida mais tarde.

CRÉDITOS

// ROCKSTAR SAN DIEGO

ARTE

Chefe de Arte
Scott Stoabs

Direção de Arte
Ted Bradshaw
David Hong
Andrew Wilson

Arte das Cidades
Edgar Acevedo
Tom Carroll
Hee-Chul Chang
Chris Deboda
Charlene Dunn
Philip Escobedo
Mary Ann Fernandes
Ben Herrera
Mike Hughes
Patrick Jamaa
Hank Jiang
William Kidwell
Yeon-Seon Kim
Jude Liberty
Ryan Pearo
Jody Pileski
David Riewald
Wallace Robinson
Frank Silas
Ruben Tavares
Michael Tran

Técnico de Artes
Kelby Fuchs
Kyle Hansen

Chefe de Arte de Veículos
Kouros Moghaddam

Técnico de Arte de Veículos
Brad Nelson

Arte de Veículos
Tom De La Garza
David Finlay
Dennis Logashov
Mike Nagatani
Scott Schoennagel
Scott Smalley
Sean Smith
John Wang
Grant Werner

Interface de Usuário
Jerome Lacote
Todd Moulton

Chefe de Animação
Paul Lee

Animação
DongJun Kim
Josh Lange
Christy Swing

Chefe de Arte dos Personagens
Joshua Bass

Diretor de Arte dos Personagens
Jason Castagna

Arte dos Personagens
Marcellus Barnes
YehJean Kim
Taewoo Roh

PROGRAMAÇÃO

Chefe de Programação
Michael Currington

Diretor Técnico
Steve Reed

Programadores
Mark Beazley
Chris Bourassa
Daniel Diaz
Devan Hammack
Randy Hsiao
Raymond Kerr
Ryan Mack
Steve Messinger
Ken Murfitt
Ben Padget
Mark Robinson
Jeff Roorda
Kevin Rose
Ryan Satrappe
Corey Shay
Ali Siddiqui
Kenji Takeuchi
Brendon Thornton

DESIGN

Chefe de Design
Jeff Pidsadny

Tunagem dos Veículos
Kris Roberts

Design do Jogo
Michael Bagley
Devan Hammack
Jeff Junio
Troy Schram
David Stinchcomb

ÁUDIO

Chefe de Design de Áudio
Nassim Ait-Kaci

Designer de Sons
Christian Kjeldsen
Corey Ross
Steven Von Kampen
Jeff Whitcher

PRODUÇÃO

Produtor Sênior
Jay Panek

Produtores
Glen Hernandez
Eric Smith

Assistente de Produção
Tom Hiett

Técnico de Produção
Yomal Perera

Supervisor de QA
Michael Crespo

Chefes de QA
David Branscom
Aaron Robuck
Stephen Russo

Controle de Qualidade
Luke Brody
Nicole Griffee-Zuniga
Tyson Hiener
Gabe Landers
Pornpiroon Jow
Malayawetch
Greg Rice
Nick Rodney
Geoff Show
Jason Trew
Chris Vaughn
Allan Veletanlic
Joey Willard

GRUPO DE TECNOLOGIA RAGE

Chefe de Arquitetura de Sofware
David Etherton

Diretor Técnico
Eugene Foss

Diretor de Tecnologia
Derek Tarvin

Programadores
Kevin Baca
Erika Birse
Nathan Carlin
Adam Dickinson
Wolfgang Engel
Thomas Johnstone
Todd LeMoine
Justin Link
Alastair MacGregor
James Miller
Christopher Perry
William Pfeil
Russ Schaaf
Matthew Smith
Rob Trickey

Design
Kirk Boornazian

Produtor Associado
Michael Alan Erickson

GRUPO DO ESTÚDIO

Diretor de Desenvolvimento
Alan Wasserman

Chefe do Escritório de Tecnologia
Steve Reed

Diretor de Criação
Daren Bader

Diretor do Departamento de Arte
Joshua Bass

Diretor Técnico de Arte
Steven Waller

Suporte
Paul Anderson
Dan Brockman
David Counts
Sarah Shafer
Michael Mattes
Michelle Miller
Peg Ulanosky
Chris Wells

Criação Adicional Suplementar
Alive Interactive Media
Shanghai Art-Coding Software Co., Ltd
Eyetronics
Digimation
Meshwerks

Agradecimentos Especiais
Ayman Abifaker
Joaquin Barroeta
Eric Beater
Jeff Bikas
Alex Borla
David Borla
Joshua Breindel
Christina Briseno
Enrique Castillo
Seul Kee Chang
Shawn Church
Francis Cortez
Alex Ehrath
John Fasal
Christopher Fuentes
Nolan Gallagher
Alfredo Garcia
Jason Garland
Steve Haddad
Thomas Hiett
Aaron Hockstra
Mark Houlahan
Leonard Jefferson
Todd Jones
Christophe Junker
Gary Katsaris
Robert Katz
Joey Kobara
Joseph Kreiner
Tom Lee
JungHyun Lim
Scott C. Looney
Ian Luck
Rollo Luck
Jacko Luong
Nancy Martinez
El Maz
Enrique Munoz
Sean Murphy
Matthew Myose
Tyler Neal
Eric Nieman
Timothy S. O'Brien
Ken Palos
Walker Panek
Weston Panek
Kevin Robinson
The Russian Cowboy
Melissa Serocki
Dan Shepard
Malcolm Shortt
Slick
Jeffrey Ting
Duc Trong
Bruce Tucker
John "Baron" Vaughn-Chaldy
John Walter
Katy Whitcher
Brady Whitehead
Glen Zachman
Kristi Zimmerman
Tony from 310 Motion
Picture Car Division
Autosport and Performance
Baron Custom
Borla Exhaust
Church Automotive
Custom Automotive Services
Family Classics
GM Heritage Center
JBA Racing
Lake Forest Automotive
Symbolic Motor Car Company
Undefeated

// ROCKSTAR NYC

Produtor Executivo
Sam Houser

VP de Criação
Dan Houser

Diretor de Arte
Alex Horton

Diretor de Visualização
Steven Olds

VP de Desenvolvimento de Produto
Jeronimo Barrera

Produtor
Mark Garone

VP de Controle de Qualidade Assegurada
Jeff Rosa

Chefe Analista Sênior
Lance Williams

Chefe de Projeto
Brian Alcazar
Jameel Vega

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

Gerente Técnico
Ethan Abeles

Analista Técnico
Jared Raia

Diretor de Desenvolvimento de Negócios
Sean Macaluso

Supervisor de Trilha Sonora
Ivan Pavlovich
Andi Hanley

Equipe de Produção
Rod Edge
Lazlow
Adrien DeTray
Anthony Litton
Ayana Osada
Caleb Oglesby
Charles Burrell
Clark Harris
Franceska Clemens
Gregory Johnson
Heather Silverman
Jaesun Celebre
John Zurhellen
Jon Young
Kerry Shaw
Marisa Palumbo
Peter Adler
Phil Poli
Sanford Santacroce
Shawn Allen
Vincent Parker

Animação Gráfica
Maryam Parwana

Equipe de Publicidade
Adam Tedman
Alden Ng
Alessandra Morra
Alex Moulle-Berteaux
Alison Brash
Andrea Stapleton
Andrew Gross
Andrew Kleszczewski
Angus Wong
Ben Sutcliffe
Bill Woods
Bruce Dugan
Cassandra Nguyen
Cesar Hernandez
Chris Madgwick
Chris Peterson
Christopher Fiumano
CJ Gibson
Craig Gilmore

Equipe de Publicidade(Cont.)
Daniel Einzig
Darlan Monterisi
Dave Collier
David Cohen
David Manley
David Santana
Elan Trybuch
Fiona Mitchell
Fred Navarrete
Gauri Khindaria
Greg Lau
Greg Weller
Hamish Brown
Heloise Williams
Hugh Michaels
Jack Rosa
James Crocker
Jean Paul Moncada
Jeff Mayer
Jennifer Kolbe
Jerry Chen
Jessica Blank
Job Stauffer
Joey Stern
Jordan Chew
Josh Mirman
Josh Moskovitz
Jurgen Mol
Justin Hills
Kath Horton
Keichia Bean
Laura Battistuzzi
Linda Vezzoli
Lucien King
Lyonel Tollemache
Mark Adamson
Marz Yamaguchi
Matt Smith
Michael Carnevale
Michael Elkind
Mike Torok
Nathan Stewart
Neil Stephen
Nicholas Patterson
Nick Giovannetti
Nick Van Amburg
Nijiko Walker
Patrick Conroy
Paul Martin
Paul Nicholls
Paul Yeates
Pete Shima
Peter Field
PJ Sim
R. Scott Wells
Ray Smiling
Richard Barnes
Richard Cole
Rita Liberator
Rob Gross
Rodney Walker
Rowan Hajaj
Sean Hollenbach
Sean Mackenzie
Siobhan Boes
Stanton Sarjeant
Steve Hahnel
Steve Knezevich
Tanya Holland
Zachary Gershman

Suporte de Publicidade
Special Branch
zakHill Group

// ROCKSTAR LINCOLN

Gerente de Controle de Qualidade Assegurada
Mark Lloyd

Vice-gerente de QA
Tim Bates

Supervisores de QA Sênior
Charlie Kinloch
Kevin Hobson

Supervisores de QA
Matthew Hewitt
Phil Alexander
Lee Johnson
Andy Mason

Chefes de Inspetores Seniores
Phil Deane
Rob Dunkin
Eddie Gibson
Steve Bell
Steve McGagh
Mike Emeny
Jon Ealam

Chefes de Inspetores
Carl Young
David Lawrence
Andre Mountain
Michael Bennett
Pete Broughton
Dan Goddard
Will Riggott

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

Supervisor de Localização
Chris Welsh

Inspetores de Localização Seniores
François Fouchet
Paolo Ceccotti
Dominic Garcia
Naomi Long

Inspetores de Localização
Michele Kribel
Dennis J. Reinmueller
Tomàs-David Sallarès
Angel Galindo
Martin Schwitzner
Benjamin Giacone
David Hoyte
Domhnall Campbell
Gianpiero Ferraro
Jesús Pérez Rosales
Luca Castiglioni
Michael Aigner

Supervisor de TI
Nick McVey

// DIÁLOGOS E SELEÇÃO DE CENAS

Diálogos Escritos Por
Dan Houser
Anthony Litton
Gregory Johnson
Hugh Michaels
John Zurhellen
Lazlow
Michael Unsworth
Sanford Santacroce

Direção Técnica
Alex Horton
Mondo Ghulam

Captura de Movimentos Dirigida Por
Rod Edge

Diálogos Dirigidos Por
John Zurhellen

Diálogos Editados Por
Anthony Litton

ELENCO
Elenco Principal de Vozes e de Captura de Movimento
PLAYER
Matthew Metzger
BOOKE
Martin McCoy
KAROL
Saul Stein
ANNIE
Nikki Snelson
ANDREW
Louis Changchien
HUGO
Gerardo Rodriguez
NIKOLAI
Ivo Velon
LESTER
Village Dumetz
BRIAN
Chris Murray
JIN
Christopher Larkin
TREVOR

Ephraim Benton
JEFF THE MECHANIC
Armando Riesco

Corredores nas Ruas de LA

MARTIN
Andrew Stewart-Jones
PETE
Joey Auzenne
MARCEL
Ezra Knight
HENRY
JD Williams
IAN
Craig "muMs" Grant
ANDRE
Chris Knowings
LATICIA
Nikkole Salter
LEON
Jason Wooten
DAVE
Neko Parham
CHUNG HEE
Rob Yang
RODNEY
Danny Rockett
JOE
Ben Curtis
JULIAN
Will Janowitz
TOSHI
Jun Suenaga
TOMMY
Vaneik Echeverria
FUMIKO
Katie Takahashi
VICTOR
Marcos Palma
OSWALDO
Pain in Da Ass
DORA
Leila Colom
MIGUEL
Mando Alvarado

Policiais de LA

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

Op. de Rádio da Polícia

Alexis Tilton
Chris Wells

Pedestres

Adrien DeTray
Alex Arroyo
Alex Levin
Angus Wong
Anthony Macbain
Ayana Osada
Brandi Chaney-Giles
Bryan Rodriguez
Caleb Oglesby
Cassandra Nguyen
Eugenia Thomas
Franceska Clemens
Greg Lau
Gregory Johnson
Heather Silverman
Jameel Vega
Jay Capozello
Jean-Pierre Moncada
Jennifer O'Reilly
Jessica Miangolarra
Judi Cabrera
Julie Nunez
Keichia Bean
Koji Nonoyama
Lance Williams
Lisa Fairclough
Marc Rodriguez
Marisa Palumbo
Maryam Parwana
Mike Hong
Nanette Mensah
Nick Costa
Nick Van Amburg
Oz Greene
Phil Poli
Rita Liberator
Stanton Sarjeant
Tamara Carrion
Taryn Myers
Sonia Perez

Movimentos Gravados Na

Perspective Studios

Sons de Captura de Movimento

Iron Way Films

Animação Facial

Image Metrics

Estúdio de Ensaios

Dance Manhattan

Arranjos

Telsey & Company
Donna Deseta Casting

Este produto contém tecnologia de software licenciada pela GameSpy Industries, Inc. © 1999-2008 GameSpy Industries, Inc. GameSpy e o design "Powered by GameSpy" são marcas comerciais da GameSpy Industries, Inc. Todos os direitos reservados. • DUB ® e o logotipo Dub são marcas comerciais da Dub Publishing, Inc. • Amoeba e a marca Amoeba Music e logotipo são marcas comerciais da Amoeba Music, Inc. • As marcas comerciais Magic Castle são de propriedade exclusiva da Magic Castle, Inc. A permissão para a utilização das marcas comerciais da Magic Castle foi concedida pela Magic Castle, Inc. • Agradecimentos especiais à Mitzi Shore e à The World Famous Comedy Store. • Godiva, the lady on horseback e a gold ballotin são marcas registradas. Utilizadas com permissão. • © 2008 Bang & Olufsen e B&O são marcas registradas. Utilizadas com permissão. • As marcas comerciais Bvlgari e os logotipos foram utilizadas com permissão. • A permissão para utilização de "Click it or Ticket" foi concedida pela National Highway Traffic Safety Administration (NHTSA), do U.S. Department of Transportation. • O símbolo Santa Monica Pier é uma marca registrada da City of Santa Monica, Califórnia. • Holiday Inn é uma marca registrada da Six Continents Hotels, Inc. • Todos os nomes, imagens, logotipos de identificação da Aston Martin são marcas de propriedade da Aston Martin. Estas marcas incluem, mas não se limitam a marcas de nomes de produtos- Aston Martin, Lagonda; nomes dos modelos de veículos - DB9, AMV8 Vantage, Vantage; expressões - "Poder, Beleza, Alma 'e' Carro para Vida"; logotipos e emblemas. • Marcas comerciais, patentes de design e direitos autorais são utilizadas com a aprovação da proprietária AUDI AG. • Chrysler é uma marca comercial da DaimlerChrysler Corporation. • Dodge é uma marca comercial da DaimlerChrysler Corporation. • Licenciado pela Ducati Motor Holdings S.p.A. • Ford Oval e as denominações são marcas registradas de propriedade e licenciadas pela Ford Motor Company. • As marcas comerciais da General Motors foram utilizadas sob licença para a Rockstar Games, Inc. • As marcas comerciais da Kawasaki foram licenciadas para a Rockstar Games, Inc. • As marcas registradas, direitos autorais e direitos de design e associados com os seguintes veículos da Lamborghini, sejam Murcielago, Roadster, Gallardo Spyder, Miura, foram utilizadas sob licença da Lamborghini ArtiMarca S.p.A., Itália. • Produto Oficial da Nissan Nissan, Datsun, 350Z, 240SX, Skyline GT-R R34, 280Z e os símbolos associados, emblemas e designs são marcas comerciais da Nissan Motor Co., Ltd. e foram utilizadas sob licença para a Rockstar Games. (81-19808-61722) • PIRELLI e PIRELLI são marcas comerciais da Pirelli & C.S.P.A., P Zero P Zero System, Diablo e Dragon são marcas comerciais da Pirelli Tyre S.p.A. • © 2008 Saleen, Inc. Todos os Direitos Reservados. Saleen é uma marca registrada da Saleen, Inc. S302 Extreme e S7 também são marcas comerciais da Saleen, Inc. Não permitido o uso não autorizado. • Marcas comerciais, patentes de design e direitos autorais foram utilizadas com a aprovação da proprietária AUDI AG. Todas as demais marcas e marcas comerciais são de propriedade de seus respectivos proprietários. Todos os direitos reservados.

/// OBRIGADO AOS PARCEIROS

QUE NOS DERAM SEU APOIO.

DUB MSG 20

FOOTACTION USA

FIVE FOUR

CHRYSLER LICENSED PRODUCT

NISSAN

PONTIAC

CHANEL

World Famous KROQ 106.7 FM

ALCANTARA

DUCATI

CHEVROLET

MITSUBISHI MOTORS

DODGE

7 ELEVEN

SALEEN®

Quiksilver

T-Mobile

PIRELLI

LAMBORGHINI

Audi

mazda

Ford

ASTON MARTIN

ASTON MARTIN

Mercedes-Benz

BUICK

American Apparel®

Kawasaki

Pizza Hut

GARANTIA

Garantia Limitada de Software; Contrato de Licença e Divulgação de Privacidade

AO USAR ESTE SOFTWARE, VOCÊ ESTARÁ SUJEITO A ESTA GARANTIA LIMITADA DE SOFTWARE, AO CONTRATO DE LICENÇA (O "CONTRATO") E AOS TERMOS DEFINIDOS ABAIXO. O "SOFTWARE" INCLUI TODO O SOFTWARE INCLUSO NESTE CONTRATO, OS RESPECTIVOS MANUAIS, EMBALAGENS E OUTROS ESCRITOS, ARQUIVOS ELETRÔNICOS OU MATERIAIS OU DOCUMENTAÇÃO ONLINE E TODAS E QUAISQUER CÓPIAS DE TAL SOFTWARE E SEUS MATERIAIS. AO ABRIR O SOFWARE, INSTALAR E/OU UTILIZAR O SOFTWARE E QUAISQUER OUTROS MATERIAIS INCLUÍDOS NO SOFTWARE, VOCÊ ACEITA OS TERMOS DESTE CONTRATO COM A TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC.

LICENÇA. Sujeito a este Contrato e seus termos e condições, o Licenciante concede a você uma licença não exclusiva, intransferível, direito limitado e licença para usar uma cópia do Software para seu uso pessoal em um único console ou computador (salvo disposição em contrário). O Software está sendo licenciado para você, e você reconhece que nenhum título ou propriedade do Software está sendo transferido ou cedido, e este Contrato não deve ser interpretado como uma venda de quaisquer direitos sobre o Software. Todos os direitos não especificamente concedidos neste Contrato são reservados pelo Licenciante e, conforme aplicável, seus licenciadores.

PROPRIEDADE. O Licenciante mantém todos os direitos, títulos e interesses sobre este Software, incluindo, mas não limitado a todos os direitos autorais, marcas, segredos comerciais, marcas comerciais, direitos de propriedade, patentes, títulos, códigos de computador, efeitos audiovisuais, temas, personagens, nomes de personagens, histórias, diálogos, cenários, obras de arte, efeitos de sons, obras musicais e direitos morais. O Software é protegido por leis de direitos autorais e de marcas dos Estados Unidos e leis e tratados em todo o mundo. O Software não pode ser copiado, reproduzido ou distribuído de qualquer forma ou meio, no todo ou em parte, sem o prévio consentimento por escrito do Licenciante. Qualquer pessoa que copiar, reproduzir ou distribuir toda ou qualquer parte do Software em qualquer forma ou meio estará intencionalmente violando as leis de direitos autorais e pode estar sujeita a sanções civis e criminais nos EUA ou em seu país local. Esteja ciente de que as violações dos Direitos Autorais nos EUA estão sujeitas a sanções de até US$150,000 por violação. O Software contém determinados materiais licenciados e os licenciadores do Licenciante podem também proteger os seus direitos em caso de qualquer violação deste Contrato.

CONDIÇÕES DA LICENÇA.
Você concorda em não: (a) explorar comercialmente o Software; (b) distribuir, arrendar, licenciar, vender, alugar ou transferir ou de outra forma ceder este Software ou qualquer cópia deste Software sem o consentimento prévio por escrito do Licenciante; (c) fazer cópias do Software ou qualquer parte dele; (d) exceto quando expressamente previsto pelo Software ou este Contrato, usar ou instalar o Software (nem permitir que outros façam o mesmo) em uma rede, para uso online ou em mais de um console ao mesmo tempo; (e) copiar o Software em um disco rígido ou outro dispositivo de armazenamento a fim de contornar a obrigação de executar o Software a partir dos CD-ROM ou DVD-ROM incluídos (esta proibição não se aplica a cópias, no todo ou em parte, que possam ser feitas pelo próprio Software durante a instalação, a fim de ser executado com mais eficiência); (f) utilizar ou copiar o Software em um centro de jogos de computador ou qualquer outro site baseado em localização, desde que o Licenciante possa lhe oferecer um contrato de licença de local separado para tornar o Software disponível para uso comercial; (g) fazer engenharia reversa, descompilar, desmontar ou modificar o Software, no todo ou em parte; (h) remover ou modificar quaisquer avisos de propriedade ou rótulos contidos ou no Software; e (i) transportar, exportar ou reexportar (direta ou indiretamente) para qualquer país proibido de receber tal Software por quaisquer leis de exportação dos EUA ou regulamentos que as acompanham ou violar tais leis ou regulamentos, que podem ser alterados ao longo do tempo.

Divulgação de Privacidade

COLETA DE INFORMAÇÕES. Se você se conectar à Internet ao usar o Software, seja através da PLAYSTATION Network ou de qualquer outro método, o Licenciante poderá receber informações de fabricantes de hardware ou hosts da plataforma (como a Sony) e pode automaticamente coletar algumas informações do seu console, dispositivo manual, computador ou outra plataforma de jogo. Essa informação pode incluir, mas não está limitado a, IDs de usuário (como identificação do jogador [gamer tag] e nomes de tela), pontuações de jogos, realizações de jogos, desempenho de jogo, locais visitados, listas de amigos, endereço MAC de hardware, endereço de protocolo de Internet e seu uso de várias características do jogo. Todas as informações coletadas pelo Licenciante se destinam a serem informações anônimas que não revelam a sua identidade ou constituem informações pessoais, no entanto, se você incluir informações pessoais (como seu nome verdadeiro) em seu ID de usuário, essas informações pessoais serão automaticamente transmitidas ao Licenciante e utilizadas como descrito abaixo.

USO DE INFORMAÇÕES. As informações coletadas pelo Licenciante podem ser publicadas pelo Licenciante em sites publicamente acessíveis na web, compartilhadas com os fabricantes de hardware, compartilhadas com hosts da plataforma, compartilhadas com parceiros de marketing do Licenciante ou utilizadas pelo Licenciante para qualquer outra finalidade lícita. Se você não quer compartilhar suas informações dessa maneira, então você não deve usar este Software.

GARANTIA LIMITADA: O Licenciante garante a você (se você é o comprador inicial e original do Software) que o meio de armazenamento original que mantém o Software está livre de defeitos de material e de fabricação em condições normais de uso e serviço por 90 dias a partir da data da compra. Se, por algum motivo, você encontrar um defeito no meio de armazenamento durante o período de garantia, o Licenciante se compromete a substituir, gratuitamente, qualquer Software descoberto como sendo defeituoso dentro do período de garantia, desde que o Software esteja sendo fabricado pelo Licenciante. Se o Software não estiver mais disponível, o Licenciante reserva-se o direito de substituí-lo por um Software semelhante de valor igual ou superior. Esta garantia limita-se ao meio de armazenamento que contém o Software como inicialmente fornecido pelo Licenciante e não é aplicável ao uso e desgaste normal. Esta garantia não será aplicável e será anulada se o defeito surgiu através de abuso, maus tratos ou negligência. Quaisquer garantias implícitas previstas na lei são expressamente limitadas ao período de 90 dias descrito acima.

Exceto conforme estabelecido acima, esta garantia substitui todas as outras garantias, seja oral ou escrita, expressa ou implícita, incluindo qualquer garantia de comercialidade, adequação a um propósito particular ou não infração, e nenhuma outra representação ou garantias de qualquer tipo serão vinculativas para o Licenciante.

Ao retornar o Software sujeito à garantia limitada acima, por favor, envie o Software original apenas para o endereço do Licenciante especificado abaixo e inclua: o seu nome e endereço de retorno, uma fotocópia do recibo de vendas e uma breve nota descrevendo o defeito e o sistema no qual você está executando o Software.

SOB NENHUMA HIPÓTESE O LICENCIANTE SERÁ RESPOSABILIZADO POR DANOS ESPECIAIS, INCIDENTAIS OU CONSEQUENCIAIS RESULTANTES DA POSSE, USO OU MAU FUNCIONAMENTO DO SOFTWARE, INCLUSIVE, MAS SEM LIMITAÇÃO, POR DANOS À PROPRIEDADE, PERDA DE REPUTAÇÃO, FALHA OU MAU FUNCIONAMENTO DO COMPUTADOR E, NA MEDIDA DO PERMITIDO PELA LEI, POR DANOS PESSOAIS, MESMO SE O Licenciante TIVER SIDO ALERTADO PARA A POSSIBILIDADE DE OCORRÊNCIA DISSO.

DANOS. A RESPONSABILIDADE DO LICENCIANTE NÃO EXCEDERÁ O PREÇO REAL PAGO PELO USO DO SOFTWARE.

ALGUNS ESTADOS/PAÍSES NÃO PERMITEM LIMITAÇÕES AO TEMPO DE DURAÇÃO DE UMA GARANTIA IMPLÍCITA E/OU EXCLUSÃO OU LIMITAÇÃO DE DANOS INCIDENTAIS OU CONSEQUENCIAIS, PORTANTO, AS LIMITAÇÕES E/OU EXCLUSÕES ACIMA OU LIMITAÇÃO DE RESPONSABILIDADE

PODEM NÃO SE APLICAR A VOCÊ. ESTA GARANTIA LHE DÁ DIREITOS ESPECÍFICOS E VOCÊ PODE TER OUTROS DIREITOS QUE VARIAM DE UMA JURISDIÇÃO PARA OUTRA.

RESCISÃO: Este Contrato será automaticamente rescindido se você deixar de cumprir os seus termos e condições. Nesse caso, você deve destruir todas as cópias do Software e todos os seus componentes. Você também pode rescindir este Contrato destruindo o Software e todas as cópias e reproduções do Software e apagando e limpando permanentemente o Software de qualquer servidor do cliente ou computador no qual foi instalado.

DIREITOS RESTRITOS AO GOVERNO DOS EUA. O Software e a documentação foram desenvolvidos inteiramente com recursos privados e são fornecidos como "Software de Computador Comercial" ou "software de computador restrito". O uso, duplicação ou divulgação pelo Governo dos EUA ou de um subcontratante do Governo dos EUA estará sujeito às restrições estabelecidas no subparágrafo (c) (1) (ii) dos Direitos de Dados Técnicos e nas cláusulas de Software de Computador em DFARS 252.227-7013 ou como previsto no subparágrafo (c) (1) e (2) das cláusulas do Software de Computador Comercial de Direitos Restritos em FAR 52.227-19, conforme aplicável. O Contratante/Fabricante é o Licenciante no local listado abaixo.

REMÉDIOS JURÍDICOS: Você concorda que, se os termos deste Contrato não forem especificamente aplicados, o Licenciante será irremediavelmente prejudicado e, portanto, você concorda que o Licenciante terá direito, sem obrigações, outra segurança, prova de danos, a remédios equitativos apropriados com relação ao presente Contrato, além de quaisquer outros recursos disponíveis.

INDENIZAÇÃO: Você concorda em indenizar, defender e manter o Licenciante, seus parceiros, licenciadores, afiliados, fornecedores, funcionários, diretores, empregados e agentes seguros contra todos os danos, perdas e despesas decorrentes direta ou indiretamente de seus atos e omissões ao atuar no uso do Software de acordo com os termos do Contrato.

DISPOSIÇÕES GERAIS: Este Contrato representa o acordo completo sobre esta licença entre as partes e substitui todos os contratos anteriores entre eles. Ele só pode ser alterado por escrito e assinado por ambas as partes. Se qualquer disposição deste Contrato for considerada inválida por qualquer motivo, tal disposição será reformada apenas na medida necessária para torná-la aplicável, e as restantes disposições do presente Contrato não serão afetadas. Este Contrato deve ser interpretado sob as leis de Nova Iorque como tal lei é aplicada aos contratos entre moradores de Nova Iorque celebrados e executados dentro de Nova Iorque, exceto como regido por lei federal, e você aceita a jurisdição exclusiva dos tribunais estaduais e federais de Nova Iorque, no estado de Nova Iorque.

SE VOCÊ TEM ALGUMA DÚVIDA REFERENTE A ESTA LICENÇA, VOCÊ PODE CONTATAR POR ESCRITO A TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012.

Garantia

Rockstar Games, uma subsidiária da Take-Two Interactive Software, Inc., garante ao comprador somente que o disco fornecido com este manual e o Software codificado nele estarão em conformidade com a descrição neste manual quando usados com o equipamento especificado por um período de 90 dias a partir da data da compra.

Se este Software apresentar defeitos em um prazo de 90 dias a partir da compra, ele será substituído. Basta devolver o disco, junto com o seu comprovante de compra, para a Rockstar Games ou seu revendedor autorizado. Nossa responsabilidade estende-se somente à substituição gratuita do disco para o comprador original (com exceção do custo para devolver o disco).

ESTA GARANTIA SUBSTITUI TODAS AS OUTRAS GARANTIAS, VERBAIS OU ESCRITAS, EXPRESSAS OU IMPLÍCITAS. TODAS AS GARANTIAS IMPLÍCITAS, INCLUSIVE AS DE COMERCIALIDADE E ADEQUAÇÃO PARA FINS ESPECÍFICOS, ESTÃO LIMITADAS, SE APLICÁVEL, À DURAÇÃO DE 90 DIAS A PARTIR DA DATA DA AQUISIÇÃO DESTE PRODUTO.

A Rockstar Games não será responsável por danos incidentais e/ou consequenciais devido à violação de qualquer garantia expressa ou implícita, incluindo danos à propriedade e, na extensão permitida por lei, dano pessoal, mesmo se a Rockstar Games tiver conhecimento da possibilidade de tais danos. Algumas jurisdições não permitem a exclusão ou limitação de danos acidentais ou consequenciais ou limitações sobre a duração de uma garantia implícita, portanto, é possível que as limitações ou exclusões acima não sejam aplicáveis a você. Esta garantia não será aplicável na medida em que qualquer disposição desta garantia seja proibida por qualquer lei federal, estadual ou municipal, que não possa ser antecipada. Esta garantia dá a você direitos legais específicos, e você talvez também tenha outros direitos que variam de uma jurisdição para outra.

Você não pode reproduzir, preparar obra derivada, distribuir cópias, oferecer para venda, vender, transferir propriedade, alugar, arrendar ou emprestar para outras pessoas o Software ou a documentação que o acompanha ou qualquer porção ou componente do Software ou da documentação que o acompanha; desde que, entretanto, você possa transferir todo o Software e a documentação que o acompanha em caráter permanente, desde que você não retenha cópias (incluindo cópias de arquivo ou backup) do Software, da documentação que o acompanha ou de qualquer parte ou componente do Software ou da documentação que o acompanha, e o destinatário concorde com os termos deste Contrato. Além disso, você não pode modificar, fazer engenharia reversa, desmontar, descompilar ou traduzir o Software ou a documentação que o acompanha ou qualquer parte ou componente do Software ou da documentação que o acompanha, nem fazer cópias dos módulos do Software para usar com outros Softwares. Este Software é destinado apenas para uso privado.

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.

ROCKSTAR GAMES, 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012

© 2006-2008 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, o logotipo r, o logotipo da Rockstar San Diego r, Midnight Club e o logotipo do Midnight Club Los Angeles são marcas comerciais e/ou marcas registradas da Take-Two Interactive Software, Inc. "PlayStation ," PLAYSTATION" e o logotipo "PS" Family são marcas registradas da Sony Computer Entertainment Inc. Todos os direitos reservados. PART # 37259-2

O Rockstar Games Social Club

Assine o Rockstar Games Social Club para adquirir mais experiência em seu Midnight Club Los Angeles. Acompanhe seus dados pessoais detalhados de toda a sua atividade no Midnight Club Los Angeles. Pontue os melhores veículos personalizadas pelo usuário ou publique o seu próprio através do Rate My Ride. Inscreva-se nos torneios para competir pela supremacia online. Leve o exame de direção especial para provar suas habilidades de corrida. Ouça suas músicas favoritas da trilha sonora do jogo. Mantenha-se atualizado com Quadros dos Líderes multiplayer e muito mais ...
Após se registrar no Rockstar Games Social Club, você terá acesso a áreas específicas de praticamente todos os atuais e futuros títulos de Rockstar Games que virão.

Para participar visite www.rockstargames.com/socialclub

© 2008 Rockstar Games, Todos os Direitos Reservados.

TT000105PS3