

The background of the cover features a close-up of Max Payne, a man with a beard and sunglasses, wearing a vibrant, multi-colored tropical shirt. He is holding a submachine gun. The scene is set in a city during sunset or sunrise, with power lines and buildings visible in the background. The overall color palette is dominated by warm, golden-yellow and orange tones, with the shirt adding splashes of green, blue, and red.

ROCKSTAR GAMES APRESENTA

MAX PAYNE[®] 3

18



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

VOLTE A JOGAR SOMENTE COM O CONSENTIMENTO DE SEU MÉDICO

Uso e manuseio de videogames de forma a reduzir a chance de ataque epilético

- 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. 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:

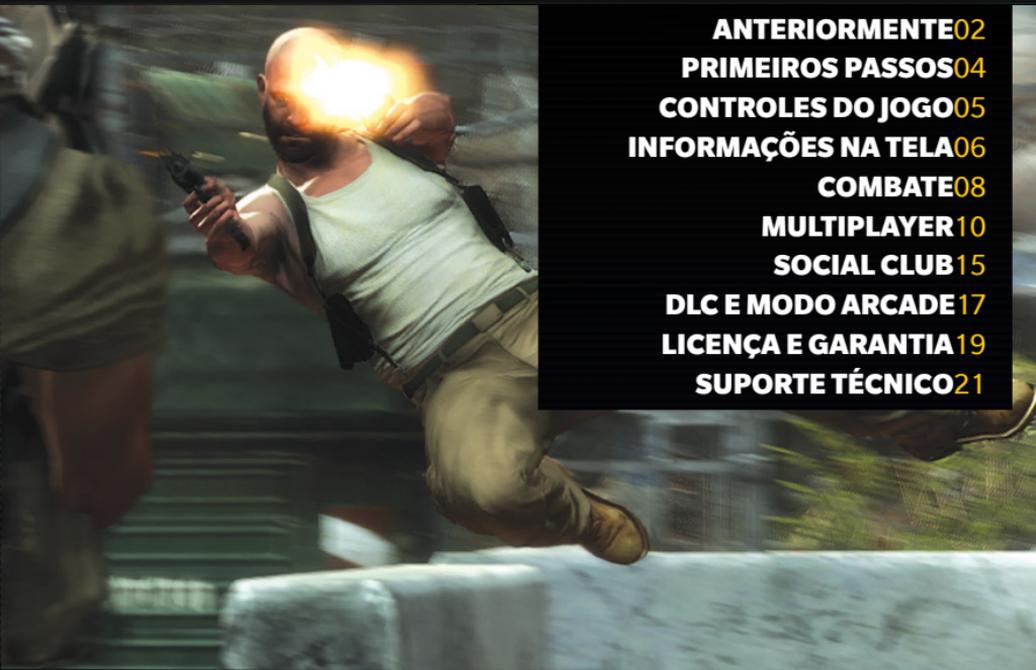
Não conecte o sistema PS3™ a uma TV de projeção sem primeiro consultar o manual de instruções da TV, a menos que ela seja do tipo LCD. Caso contrário, sua tela de TV pode ser danificada permanentemente.

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.



CONTEÚDO



ANTERIORMENTE02

PRIMEIROS PASSOS04

CONTROLES DO JOGO05

INFORMAÇÕES NA TELA06

COMBATE08

MULTIPLAYER10

SOCIAL CLUB15

DLC E MODO ARCADE17

LICENÇA E GARANTIA19

SUPORTE TÉCNICO21



QUANDO ERA UM JOVEM DETETIVE DA POLÍCIA DE NY

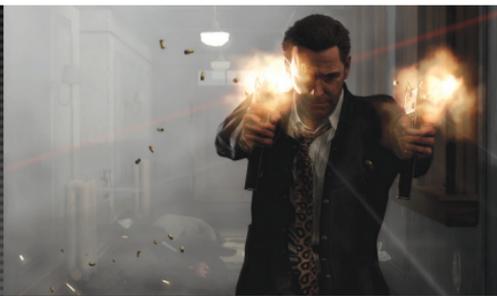
Max Payne teve sua vida arruinada em uma noite sombria, quando voltou para casa e encontrou os corpos de sua bela esposa e sua filha recém-nascida. Ambas haviam sido brutalmente assassinadas em um ataque furioso de um grupo de viciados em Valkyr, uma droga recente que se alastrou pela cidade.

Nos anos seguintes, seu desespero se transformou em ódio. Max pediu transferência para o DEA e se tornou um agente infiltrado, dedicando-se a acabar com a ameaça representada pela Valkyr. Eventualmente, ele encontrou uma pista que o ajudou a desvendar uma conspiração envolvendo os mais altos escalões do

complexo militar-industrial dos EUA, que estavam envolvidos na produção e tráfico da Valkyr. Ele finalmente descobriu a terrível verdade por trás do assassinato de sua família.

A vingança contra os indivíduos envolvidos ajudou a satisfazer a necessidade de justiça de Max, mas nada poderia diminuir o sentimento de perda. Quando a depressão chegou e corroeu sua raiva, Max voltou à tranquilidade relativa da polícia de NY.

Anos depois, quando uma investigação de rotina trouxe novamente à tona alguns dos personagens principais da conspiração da Valkyr, Max viu um brilho de esperança. A



esperança de uma vida nova. A esperança de recuperar um pouco do que ele havia perdido. Esperanças que acabaram sendo esmagadas por forças sinistras e misteriosas que tentam influenciar e manipular o governo.

Desencantado com o trabalho na polícia e lutando com seus demônios pessoais, Max deixou o departamento e dedicou-se a uma combinação tóxica de bebidas e comprimidos, passando anos no limbo dos bares escuros de Nova York e nos braços de mulheres nada confiáveis. Até que um velho amigo entrou pela porta, trazendo a oportunidade de um recomeço...



AVISOS::

Para a saída de vídeo em HD são necessários cabos e um televisor compatível com HD, ambos vendidos separadamente.

O bate-papo por voz requer um headset, vendido separadamente. Compatível com a maioria dos headsets USB e Bluetooth. Algumas limitações se aplicam.

PRIMEIROS PASSOS

PlayStation®3 system

Iniciando um jogo: Antes de usar, leia com atenção as instruções fornecidas com o sistema de entretenimento de computador PS3™. Esta documentação contém informações sobre a configuração e uso do seu sistema, além de importantes informações de segurança.

Verifique se o interruptor MAIN POWER (localizado na parte traseira do sistema) está ligado. Insira o disco do Max Payne 3 no compartimento para disco com o rótulo virado para cima. Selecione o ícone do título do software sob [Game] no menu home do sistema PS3™ e, em seguida, pressione o botão . Consulte esse manual para maiores informações sobre como usar esse software.

Saindo de um jogo: Durante o jogo, pressione e segure o botão PS no controlador sem fio por, pelo menos, 2 segundos. Então, selecione “Sair do Jogo” na tela exibida.

Dica

Para remover um disco, aperte o botão “eject” após sair do jogo.



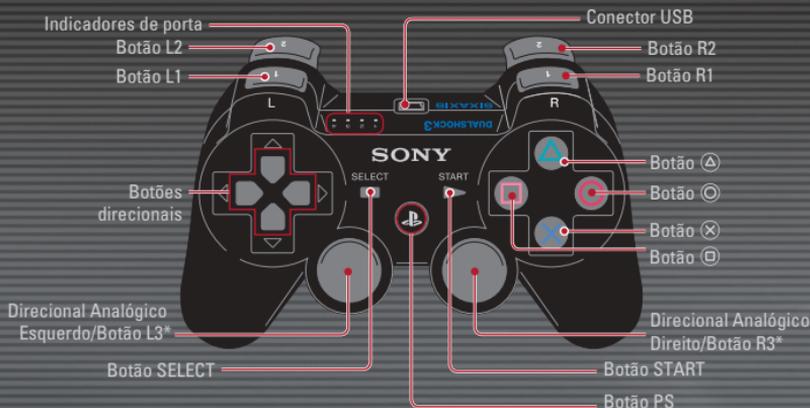
Troféus: Ganhe, compare e compartilhe troféus conquistados em vitórias específicas no jogo. O acesso aos troféus requer uma conta PlayStation®Network.

Dados salvos para o formato de software do PS3™

Os dados salvos para o formato do software do PS3™ são gravados no disco rígido do sistema.

Os dados são exibidos na opção “Utilitário de Jogos Salvos” no menu Jogo.





CONTROLES DO JOGO

Usando o controle sem fio DUALSHOCK®3 (para PlayStation®3)

OS CONTROLES EM AMARELO SÃO PARA O MODO MULTIPLAYER

BOTÃO L2	MIRA COM APOIO NO OMBRO	BOTÃO ○	RECARREGAR / (SEGURE) SAQUEAR
BOTÃO L1	(SEGURE) SELETOR DE ARMAS / (TOQUE) GRANADA	BOTÃO ×	ESCALAR / SALTAR / (SEGURE) CORRER / (TOQUE DUPLA) ROLAR
BOTÃO R2	DISPARAR / CORPO A CORPO (QUANDO PRÓXIMO)	BOTÃO □	ENTRAR / SAIR DA COBERTURA
BOTÃO R1	SHOOTDODGE™	BOTÃO ↑	USAR ANALGÉSICOS
DIRECIONAL ANALÓGICO ESQUERDO	MOVER PERSONAGEM	BOTÃO ↓	GIRO DE 180° / SOLTAR ARMA
DIRECIONAL ANALÓGICO DIREITO	CÂMERA	BOTÃO ←	MOVER CÂMERA À ESQUERDA
BOTÃO L3	(TOQUE) AGACHAR / (SEGURE) DEITAR	BOTÃO →	MOVER CÂMERA À DIREITA
BOTÃO R3	BULLET TIME® / RAJADA	BOTÃO SELECT	ACESSÓRIOS DAS ARMAS / PLACAR
BOTÃO △	PEGAR ARMA / INTERAGIR / CORPO A CORPO / PROVOCAR	BOTÃO START	PAUSAR



1 MEDIDOR DE VIDA

Os analgésicos restantes são exibidos na silhueta de Max. Conforme ele sofre danos, a silhueta é preenchida em vermelho.

2 MEDIDOR DO BULLET TIME®

Indica a quantidade de Bullet Time® disponível.

Conforme o Bullet Time® é utilizado, o medidor se esvaziará e poderá ser reabastecido ao atirar em inimigos ou sofrer ataques.

3 CONTADOR DE MUNIÇÃO

Exibe a quantidade de munição disponível para a arma equipada.

4 SELETOR DE ARMAS

Abra o seletor de armas segurando **L1**.

Navegue até a arma desejada usando o DIRECIONAL ANALÓGICO DIREITO.

Solte **L1** para trocar pela arma selecionada.

Se você selecionar a opção dual wield (duas armas), irá soltar automaticamente a sua arma de duas mãos. Você pode soltar essa arma manualmente tocando no DIRECIONAL PARA BAIXO, quando o seletor de armas estiver na tela.

5 MIRA

Mostra onde os seus tiros vão acertar.

6 NOTIFICAÇÕES (△ PARA INTERAGIR)

O texto será exibido assim que uma interação de contexto estiver disponível.

7 INDICADOR DE DANOS

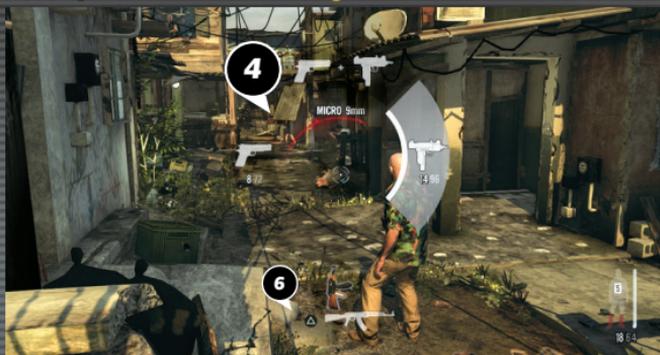
O indicador mostra a direção de onde veio o dano.

Em configurações mais difíceis, o indicador de danos não aparecerá.

AS INFORMAÇÕES EM AMARELO SÃO PARA O MODO MULTIPLAYER

INFORMAÇÕES NA TELA

UM JOGADOR / MULTIJOGADOR



8 PLACAR

Exibe a sua pontuação à esquerda do relógio. O placar do seu oponente é mostrado à direita.

9 RELÓGIO

Mostra o tempo restante na rodada atual.

10 MINIMAPA

O minimapa mostra a sua posição atual e a dos seus colegas de equipe, além de exibir ícones de itens importantes e objetivos.

11 MENSAGEM / ATUALIZAÇÕES

Exibe atualizações como inimigos mortos, suas mortes e objetivos, ao longo da partida.

12 ADRENALINA

O medidor de adrenalina é preenchido conforme você acerta seus inimigos e também ao saquear. O medidor tem três níveis, que correspondem aos três níveis da sua Rajada equipada.



COMBATE

SAÚDE

Após sofrer danos, Max pode se curar tomando alguns comprimidos. Encontre mais analgésicos explorando os ambientes e preste atenção ao seu medidor de saúde.

Se você for ferido mortalmente e ainda tiver um analgésico, terá alguns segundos antes de morrer para eliminar o inimigo que atirou em você. Se conseguir matá-lo, você tomará um analgésico e vai recuperar uma pequena quantidade de saúde para continuar lutando. No modo multiplayer, a saúde irá se regenerar lentamente após alguns segundos. O peso do equipamento e certos itens afetam a velocidade da regeneração. Os analgésicos são o modo mais rápido de regenerar a sua saúde.

BULLET TIME®

Bullet Time® é um recurso que desacelera o mundo à sua volta e permite que você se movimente, mire e atire um pouco mais rápido, oferecendo uma vantagem sobre os inimigos. O Bullet Time® é finito. Você pode obter mais ao matar os inimigos ou ser atacado por eles. Tiros na cabeça ou em pontos

estratégicos do corpo e combinações de mortes renderão mais Bullet Time®.

SHOOT DODGE™

Use o Shootdodge™ para produzir mortes espetaculares em Bullet Time®. Você pode usar o Shootdodge™ como estratégia defensiva para escapar rapidamente do fogo inimigo. Você pode usar o Shootdodge™ em qualquer direção para a qual estiver se movendo, apertando **R1**.

Depois de um Shootdodge™, Max ficará deitado no chão. Você pode continuar atirando em qualquer direção usando o DIRECIONAL ANALÓGICO DIREITO e recarregar enquanto estiver deitado.

Para ficar em pé, mova o DIRECIONAL ANALÓGICO ESQUERDO na direção em que deseja se mover.

CÂMERA DE FINALIZAÇÃO

Uma sequência cinematográfica mostrará automaticamente a última morte para indicar que você completou uma área.

Você também pode desacelerar automaticamente a velocidade da câmera da morte final segurando



o botão **X**, ou dar mais tiros no seu inimigo pressionando **R2**.

CORPO A CORPO

À curta distância, Max tem vários ataques brutais para eliminar os inimigos. Quando estiver sem munição, use este estilo de combate para desarmar os inimigos e tomar as armas deles.

COBERTURA

Paredes, veículos, caixotes e outros objetos podem ser usados como cobertura.

Pressione **□** quando estiver perto de um objeto para se proteger atrás dele.

Saia do lugar pressionando **□** ou movendo o DIRECIONAL ANALÓGICO ESQUERDO para longe da cobertura. Algumas coberturas se estragam ao sofrer danos. Se você ficar atrás da cobertura por muito tempo, os inimigos usarão táticas de ataque e flanqueamento para forçar Max a sair do esconderijo.



MIRA

Max Payne 3 oferece configurações avançadas de controle para a mira. Você pode selecionar miras diferentes, esquemas de controle e ajustar a velocidade de controle da câmera. Também há tipos diferentes de mira:

HARD LOCK (AUTOMÁTICA)

A mira é travada rapidamente nos alvos mais próximos ao pressionar **L2**. A mira automática é a que oferece mais ajuda.

SOFT LOCK (SEMIAUTOMÁTICA)

Você precisa mirar mais perto dos alvos para que ela possa ser travada.

OFF (DESLIGADA)

Desativa toda a ajuda para travar os alvos, deixando a mira completamente livre.

MULTIJOGADOR

O modo multiplayer em Max Payne 3 é uma experiência revolucionária de jogar on-line. Além de vários modos competitivos e cooperativos, como o Deathmatch e Payne Killer, o sistema multiplayer de Max Payne 3 apresenta um modo inovador para equipes chamado Gang Wars (Guerra de Gangues), em que o resultado de cada batalha determinará o enredo e os tipos de jogo das 5 rodadas da partida. Ganhe níveis para desbloquear novas armas, acessórios, itens, recursos personalizáveis do avatar e várias habilidades especiais chamadas de Bursts (Rajadas).

ORGANIZAR UM JOGO

No modo multiplayer, você pode optar por participar de uma entre várias listas de Jogos com toda a comunidade on-line ou criar uma partida particular, em que é possível convidar seus amigos e jogar com eles. As listas de jogos utilizam um sistema de organização que coloca você em partidas com jogadores adequados, de acordo com

o seu nível, o tipo de partidas que você definiu e vários fatores relacionados à sua classificação pessoal. Se você tiver formado um grupo regular pelo Rockstar Games Social Club, será colocado em partidas com os seus colegas de gangue, se eles estiverem jogando on-line.

PLAYLISTS (LISTAS DE JOGOS)

LISTANDO MODOS (MODOS DE TREINAMENTO)

Modos Deathmatch e Team Deathmatch, reservados para jogadores recém-chegados ao sistema multiplayer de Max Payne.

DEATHMATCH (DUELOS MORTAIS)

É cada gângster por si. Mate todos, quantas vezes puder.

TEAM DEATHMATCH (DUELOS MORTAIS ENTRE EQUIPES)

Junte-se à sua gangue para acabar com os rivais. A gangue com mais assassinatos vence.

PAYNE KILLER (PAYNE ASSASSINO)

Este modo é uma mistura dos modos cooperativo e competitivo. O jogo começa empatado. O primeiro jogador a matar alguém e o primeiro a morrer se tornarão Max Payne e Raul Passos. Esses dois jogadores precisam trabalhar juntos para matar o máximo possível de membros das gangues para ganhar pontos e sobreviver. Os jogadores restantes precisam matar Max e Passos. Qualquer jogador que matar um deles se tornará o personagem que matou e terá que lutar para sobreviver o máximo possível.

LARGE DEATHMATCH (DUELOS MORTAIS MAIORES)

Acabe com os inimigos em um Deathmatch com até 16 jogadores, em um mapa grande. Complete as missões de treinamento para abrir as listas de jogos avançadas.

LARGE TEAM DEATHMATCH (DUELOS MORTAIS ENTRE EQUIPES MAIORES)

Como o Team Deathmatch, mas com equipes e mapas maiores.

DEATHMATCH VARIANTS (VARIÁÇÕES DOS DUELOS MORTAIS)

Jogue qualquer uma das rodadas do modo Guerras de Gangues e dos tipos individuais de jogos competitivos.

GANG WARS (GUERRAS DE GANGUES)

As guerras de gangues utilizam elementos importantes da campanha para um jogador, como pontos iniciais da partidas multiplayer, com objetivos variáveis, tudo relacionado ao enredo compartilhado. Complete vários objetivos com a sua gangue. Cada objetivo faz parte de um enredo maior, que será alterado dinamicamente de acordo com o resultado de cada rodada.



WARFARE (COMBATE):

Guerra total e declarada, em que todas as gangues lutam pela supremacia.

SHOWDOWN

(CONFRONTO DECISIVO):

As gangues combatem até a morte e sua força depende das rodadas anteriores.

SURVIVOR

(SOBREVIVENTE):

Um jogo no estilo Confronto Decisivo, mas as equipes têm vidas limitadas.

LAST STAND

(ÚLTIMO REDUTO):

Cada membro da gangue tem apenas uma vida para combater.

TAKEDOWN

(ELIMINAÇÃO):

Elimine o alvo indicado e todos os que ficarem no seu caminho.

SHORT FUSE

(PAVIO CURTO):

Uma gangue precisa armar uma ou duas bombas enquanto a outra tenta proteger os locais dos atentados.

DELIVERY (ENTREGA):

Ambas as gangues precisam retirar e entregar os itens de suas equipes em um único ponto.

GRAB (CAPTURA):

Ambas as gangues lutam para capturar duas sacolas e levá-las até um ponto de entrega.

TURF GRAB (CAPTURA

DE TERRITÓRIO):

As gangues disputam um pedaço de território

TOTAL TURF

(TERRITÓRIO TOTAL):

As gangues lutam para controlar múltiplos territórios.

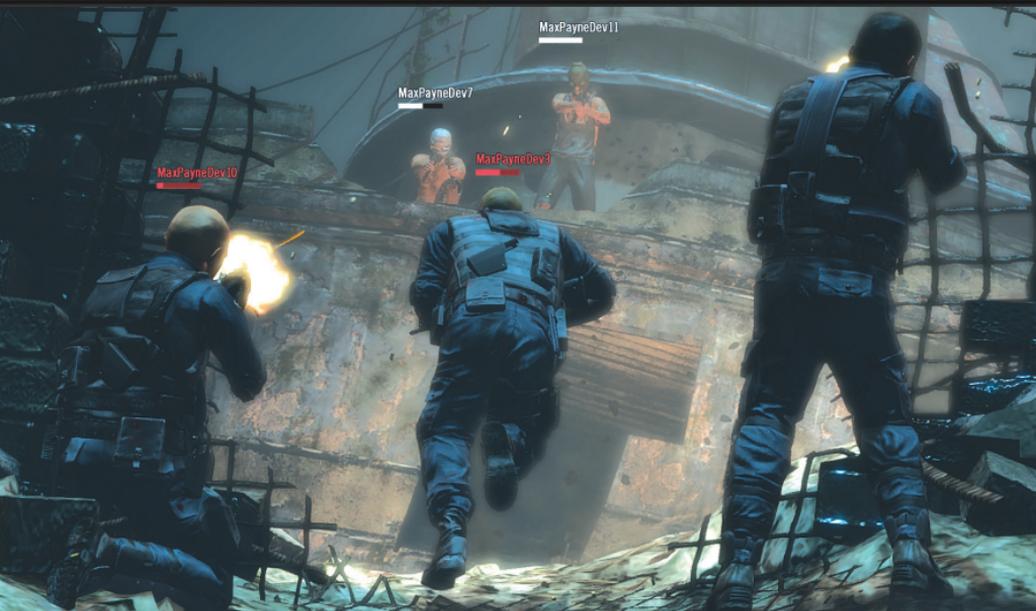
SIEGE (CERCO):

Encurralada, uma gangue precisa defender 3 territórios, um após o outro.

PASSAGE (PASSAGEM):

Uma gangue foge enquanto é impiedosamente perseguida.

Pressione o BOTÃO  para alterar o padrão da mira na seção das listas de jogos. Listas de jogos podem ser adicionadas ou alteradas conforme forem lançadas os conteúdos de add-on.



ARSENAL

O Arsenal é o lugar onde você faz a personalização para o modo multiplayer. Acesse o Arsenal pelo menu Multiplayer para criar e usar equipamentos personalizados, desbloquear e comprar novas armas, personalizar a aparência do seu avatar e adicionar títulos ao seu nome.

LOAD OUT (EQUIPAMENTO)

A seção Loadout oferece 4 equipamentos pré-configurados que servem para vários estilos de jogo. Ganhe níveis para desbloquear espaços para equipamentos personalizados e criar seus próprios equipamentos com armas, itens, projéteis e rajadas que você desbloqueou.

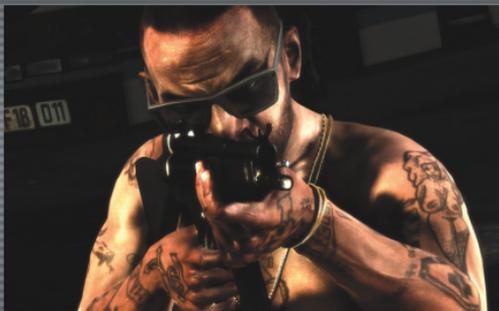
Todos os itens do equipamento são desbloqueados quando você ganha níveis, e podem ser comprados com o dinheiro que você ganhou; navegue pelo menu Load out para ver e equipar armas, itens, projéteis e rajadas.

As armas e itens têm vários efeitos sobre a sua mobilidade, velocidade e regeneração de saúde; lembre-se de ficar de olho no seu medidor de mobilidade ao personalizar o seu jogador.

ITEMS (ITENS)

Você pode equipar e carregar até 5 itens de cada vez, que dão habilidades passivas ao seu personagem enquanto estiverem equipados.

MULTIPLAYER, CONTINUAÇÃO



BURSTS (RAJADAS)

As rajadas são habilidades especiais que você pode usar em seu equipamento e ativar durante o jogo; ela dará a você e, em alguns casos, a todo o seu time, uma vantagem específica.

As rajadas estão ligadas ao seu medidor de adrenalina. Cada rajada tem três níveis que são ativados de acordo com a quantidade de adrenalina que você tiver. Você pode equipar somente uma rajada por equipamento. Ative uma rajada clicando no BOTÃO **R3**.

PROJECTILES (PROJÉTEIS)

Selecione e equipe vários tipos de armas de arremesso, como granadas de fragmentação

ou de luz. Lance os projéteis tocando no botão **L1**. Você também pode retardar o lançamento das granadas equipando-as com o seletor de armas e segurando **R2** antes de soltá-las.

AVATAR

Modifique um avatar personalizado para cada facção no modo multiplayer. O seu avatar pode ser personalizado com várias alterações cosméticas em seus trajes e aparência.

TITLES (TÍTULOS)

Novos títulos são desbloqueados ao alcançar classificações mais altas ou completar os Grinds (Missões). Escolha um título para o seu jogador e mostre a sua reputação.

MULTIJOGADOR, CONTINUAÇÃO



GANHANDO NÍVEIS E DINHEIRO

XP (PONTOS DE EXPERIÊNCIA)

Ganhe XP matando inimigos, completando objetivos e jogando partidas.

GANHANDO NÍVEIS E ITENS DESBLOQUEÁVEIS

Acumule XP no modo multiplayer para ganhar níveis. Mais itens, rajadas, armas e acessórios serão desbloqueados conforme seu nível aumenta” ou “conforme aumentar o seu nível.

CASH (DINHEIRO)

Use o dinheiro para comprar novas armas, acessórios, itens e rajadas para o seu equipamento. Você receberá um bônus em dinheiro toda vez que ganhar níveis. Complete objetivos, saqueie os mortos, obtenha sequências de mortes e vença apostas para ganhar dinheiro.

LOOTING (REVISTANDO)

Segure **O** sobre os inimigos derrotados para revistá-los e acumular dinheiro, adrenalina ou analgésicos.

WAGERS (APOSTAS)

Enquanto um jogo estiver sendo carregado, você terá uma chance de apostar em critérios específicos da partida pressionando o botão **□**.

GRINDS (MISSÕES)

As missões são desafios multiplayer que rendem XP adicionais ao serem completadas. As missões são rastreadas automaticamente e você pode analisar o seu progresso, ver as missões completadas e os prêmios recebidos no menu Grinds (Missões).

SISTEMA DE NÍVEIS DE ARMAS

Ganhar XP matando os adversários irá aumentar o nível da arma que você está usando, desbloqueando novos recursos para essa arma e seus acessórios.

ROCKSTAR GAMES

Social Club

Registre-se no Rockstar Games Social Club para receber todos os benefícios de fazer parte da comunidade Rockstar. Jogue em eventos especiais exclusivos para o Social Club, com os desenvolvedores da Rockstar, VIPs e amigos, mostre suas habilidades em eventos multiplayer transmitidos ao vivo pelo website do Social Club website, participe de desafios individuais e coletivos no jogo, compare suas estatísticas com as de seus amigos e receba recompensas exclusivas enquanto faz tudo isso! Para inscrever-se a partir do jogo, pressione o BOTÃO START no menu principal do Max Payne 3 ou visite www.rockstargames.com/socialclub



CREWS (EQUIPES)

Você pode entrar em várias equipes, mas pode ter somente uma delas ativas de cada vez. Jogar em uma equipe renderá XP adicional nas partidas, além de melhorar suas habilidades baseadas na equipe.

Crie, participe e gerencie as equipes pelo website do Social Club, seu ponto de encontro para personalizar e gerenciar todos os aspectos da sua equipe, inclusive o nome e o emblema. Você também pode participar e gerenciar as equipes pelo menu Multiplayer no jogo.

Você pode participar de mais de uma equipe ao mesmo tempo. Ao entrar em uma partida em que estiver um membro da sua equipe jogando, você irá juntar-se a ele automaticamente. Você também pode convidar jogadores com quem jogou recentemente para entrar na equipe ou se oferecer para entrar na equipe deles, usando o menu Crews.

FORME EQUIPES EM
MAX PAYNE 3



MANTENHA-AS NA ATIVA EM



CONTEÚDO PARA DOWNLOAD

Veja os conteúdos atuais e futuros para download na seção PlayStation®Network do menu principal. Você verá quais conteúdos para download já possui e poderá comprar conteúdos disponíveis na seção PlayStation®Network.



MODO ARCADE

Jogue as fases da campanha para um jogador no Modo Arcade. Corra contra o relógio para completar rapidamente as fases, causando o máximo de destruição pelo caminho. As fases do Score Attack são desbloqueadas após concluí-las na campanha para um jogador. New York Minute será desbloqueada após vencer o jogo.

Desbloqueie vários trajes para o avatar alcançando o nível platinum e ganhe XP no modo multiplayer alcançando pontuações altas nos modos arcade.

SCORE ATTACK (ATAQUE DE PONTOS)

Acumule a maior pontuação possível, executando certos tipos de tiros e mortes. Os pontos são concedidos em vários níveis para tiros no corpo, na cabeça, mortes, mortes com explosões, corpo a corpo e destruição de veículos. Multiplicadores são usados para recompensar acertos consecutivos e o uso

de vários recursos do jogo, como Shootdodge™, Bullet Time® ou disparos enquanto deitado.

NEW YORK MINUTE (MINUTO NOVA YORK)

Elimine os inimigos para acrescentar tempo; as mortes valem 3 segundos e os tiros na cabeça valem 5. Bullet Time® irá desacelerar o relógio, que é pausado durante as cenas e

as câmeras da morte final. Se o relógio chegar a zero, você morre.

Há um contador adicional que marca quanto tempo cada fase leva. Se você não conseguir chegar a um ponto de controle, o tempo adicional necessário para alcançá-lo será adicionado ao seu total.



GARANTIA LIMITADA DO SOFTWARE; CONTRATO DE LICENÇA E INFORMAÇÕES DE USO

Este documento poderá ser atualizado periodicamente. A versão mais atual será publicada em www.rockstargames.com/eula ou em www.taketwogames.com/eula. O uso continuado deste Software 30 dias após a publicação de uma versão revisada constitui a sua concordância com seus termos. ESTE SOFTWARE É LICENCIADO, NÃO VENDIDO. AO INSTALAR, COPIAR OU USAR O SOFTWARE (DEFINIDO ABAIXO), VOCÊ CONCORDA EM CUMPRIR OS TERMOS DESTA GARANTIA LIMITADA DE SOFTWARE E CONTRATO DE LICENÇA (O "CONTRATO") E OS TERMOS DEFINIDOS A SEGUIR. O "SOFTWARE" INCLUI TODO O SOFTWARE ANEXO A ESTE CONTRATO, OS MANUAIS QUE O ACOMPANHAM, EMBALAGENS E OUTROS MATERIAIS OU DOCUMENTAÇÕES POR ESCRITO OU EM ATRILHOS ELETRÔNICOS E TODA E QUALQUER CÓPIA DE TAL SOFTWARE E MATERIAIS. AO ABRIR O SOFTWARE, INSTALAR E/OU USAR O SOFTWARE E QUALQUER OUTRO MATERIAL INCLUIDO COM O SOFTWARE, VOCÊ ACEITA OS TERMOS DESTA CONTRATO COM A TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. ("LICENCIANTE"). SE VOCÊ NÃO CONCORDA COM OS TERMOS DESTA CONTRATO, NÃO TEM PERMISSÃO PARA INSTALAR, COPIAR OU USAR O SOFTWARE.

I. LICENÇA. Sujeita aos termos e condições do presente contrato, a Licenciante concede a você o direito e a licença não exclusivos, intransferíveis e limitados para usar uma cópia do software para o seu uso pessoal, não comercial, para jogar em um único computador ou unidade de jogos, a menos que de outra forma especificado na documentação do software. Os direitos adquiridos estão sujeitos ao seu cumprimento deste Contrato. O prazo da sua licença neste Contrato iniciará na data em que você instalar ou usar o Software e termina quando você descartar o Software ou a Licenciante encerrar este Contrato, o que ocorrer primeiro. A sua licença expirará imediatamente se você tentar contornar qualquer medida técnica de proteção usada em conexão com o Software. O Software é licenciado a você e você doravante concorda que nenhum título ou propriedade do Software está sendo transferido ou atribuído, e que este Contrato não deve ser interpretado como uma venda de quaisquer direitos sobre o Software. Todos os direitos não concedidos explicitamente nos termos deste Contrato são reservados pela Licenciante e, conforme aplicável, seus licenciantes.

PROPRIEDADE. A Licenciante mantém todos os direitos, títulos e interesses sobre o Software, incluindo, sem limitação, direitos autorais, denominações comerciais, segredos comerciais, nomes comerciais, direitos de propriedade, patentes, títulos, códigos de computador, obras audiovisuais, temas, personagens, nomes de personagens, histórias, diálogos, cenários, arte, efeitos sonoros, músicas e direitos morais. O Software é protegido pelas leis de direitos autorais dos EUA, além de tratados e legislações aplicáveis em todo o mundo. O Software não pode ser copiado, reproduzido ou distribuído de qualquer maneira ou em qualquer mídia, em todo ou em parte, sem o consentimento prévio e por escrito da Licenciante. Quaisquer pessoas que copiem, reproduzam ou distribuam todo ou qualquer parte deste Software, em qualquer forma ou mídia, estarão violando voluntariamente as leis de direitos autorais e estarão sujeitas a penalidades civis e criminais nos EUA ou em seus países de origem. Esteja ciente de que as violações de direitos autorais nos EUA estão sujeitas a multas de até US\$ 150.000,00 por ocorrência. O Software contém certos materiais licenciados e os licenciados da Licenciante também poderão proteger seus direitos, no caso de qualquer violação deste Contrato. Todos os direitos que não forem expressamente concedidos por este Contrato são reservados a Licenciante.

CONDIÇÕES DA LICENÇA. Você concorda em NÃO:

(a) Explorar o Software comercialmente; (b) Distribuir, alugar, licenciar, vender ou de qualquer outra forma transferir ou atribuir o Software ou qualquer cópia do Software, sem o consentimento prévio e por escrito da Licenciante ou conforme estabelecido neste Contrato; (c) Fazer uma cópia do Software ou de qualquer parte dele (exceto conforme aqui definido); (d) Disponibilizar uma cópia deste Software em uma rede para uso ou download por múltiplos usuários; (e) Executo conforme explicitamente previsto pelo Software ou por este Contrato, usar ou instalar o Software (ou permitir que outros o façam) em uma rede, para uso on-line ou em mais do que um computador ou unidade de jogo ao mesmo tempo; (f) Copiar o Software em um disco rígido ou outro dispositivo de armazenamento a fim de contornar a exigência de executar o Software a partir do CD-ROM ou DVD-ROM inclusos (esta proibição não se aplica a cópias totais ou parciais feitas pelo próprio Software durante a instalação para garantir uma execução mais eficiente); (g) Usar ou copiar o Software em um centro de jogos eletrônicos ou qualquer outro local; desde que a Licenciante seja capaz de oferecer um contrato de licença comercial baseado em local para disponibilizar o Software para uso comercial; (h) Fazer engenharia reversa, decompilar, desmontar, preparar trabalhos derivados do Software ou modificá-lo de qualquer forma, no todo ou em parte; (i) Remover ou modificar quaisquer avisos, marcas ou rótulos de propriedade contidos no Software; e (j) Transportar, exportar ou reexportar (direta ou indiretamente) para qualquer país proibido de receber este Software pelas leis de exportação dos EUA ou regulamentos relacionados ou que de outra forma viole essas leis ou regulamentos, que podem sofrer alterações periódicas.

ACESSO A RECURSOS E/OU SERVIÇOS ESPECIAIS, INCLUINDO CÓPIAS DIGITAIS. O download do Software, o resgate de um código de série único, registro do Software, assinatura de um serviço de terceiros e/ou assinatura de um serviço da Licenciante (incluindo a aceitação dos termos e políticas relevantes) podem ser necessários para acessar cópias digitais do Software ou certos conteúdos, serviços e/ou funções para download, desbloqueáveis ou on-line (coletivamente, os "Recursos Especiais"). O acesso aos Recursos Especiais é limitado a uma única conta de usuário por código serial e o acesso aos Recursos Especiais não pode ser transferido, vendido ou registrado novamente por outro usuário, a menos que de outra forma especificado. As cláusulas deste parágrafo prevalecem sobre quaisquer outros termos deste Contrato.

TRANSFERÊNCIA DE CÓPIAS PRÉ-GRAVADAS. Você pode transferir toda a cópia física do Software pré-gravado e a documentação que o acompanha para outra pessoa, de forma permanente, desde que não retenha cópias (incluindo cópias de arquivo ou back-up) do Software, da documentação que o acompanha ou de qualquer parte do Software e da documentação, e desde que o destinatário concorde com os termos deste Contrato. Os Recursos Especiais, incluindo o conteúdo que de outra forma não estaria disponível sem um código de série de uso único, não podem ser transferidos a outra pessoa sob quaisquer circunstâncias. Os Recursos Especiais podem parar de funcionar se a cópia da instalação original for apagada ou a cópia pré-gravada estiver indisponível para o usuário. O Software é apenas para uso particular. SEM PREJUÍZO DO QUANTO EXPOSTO, VOCÊ NÃO PODE TRANSFERIR QUALQUER CÓPIAS DO SOFTWARE ANTERIORES AO LANÇAMENTO.

PROTEÇÕES TÉCNICAS. O software pode incluir medidas para controlar o acesso a si e a certos conteúdos ou recursos, impedir cópias não autorizadas ou, de outras formas, tentar impedir que alguém exceda os direitos e licenças limitados concedidos por este contrato. Se o Software permite acesso aos Recursos Especiais, somente uma cópia do Software poderá acessar esses recursos em um dado momento. Termos adicionais e registro podem ser necessários para acessar serviços on-line e fazer o download de atualizações do Software e patches. Somente o Software sujeito a uma licença válida pode ser acessado para acessar serviços on-line, incluindo o download de atualizações e patches. Você não pode interferir com as medidas de controle de acesso nem tentar desativar ou contornar essas medidas. Se você desativar ou adulterar as medidas técnicas de proteção, o Software não funcionará corretamente.

CONTEÚDO CRIADO PELO USUÁRIO: O Software pode permitir que você crie conteúdos, incluindo, sem limitação, um mapa do jogo, um cenário, captura de tela de um projeto de carro ou um vídeo do seu jogo. Em troca do uso do software, e à medida em que as suas contribuições feitas com o uso do software originem interesse em direitos autorais, você doravante concede à Licenciante uma licença exclusiva, perpétua, irrevogável, plenamente transferível e sublicenciável no mundo todo para usar suas contribuições de qualquer modo e para qualquer finalidade, em conexão com o software e produtos e serviços relacionados, incluindo os direitos de reproduzir, copiar, adaptar, modificar, executar, exibir, publicar, transmitir ou, de outra forma, comunicar ao público, por quaisquer meios conhecidos ou desconhecidos, e distribuir suas contribuições sem quaisquer avisos adicionais ou compensações de qualquer tipo a você, de qualquer tipo, por toda a duração da proteção concedida aos direitos de propriedade intelectual pelas leis aplicáveis e convenções internacionais. Você doravante renuncia a quaisquer direitos morais de autoria, publicação, reputação ou atribuição em relação ao uso de tais itens pela Licenciante e pelos outros jogadores em relação ao Software e bens e serviços relacionados, sob a legislação aplicável. Esta concessão de licença à Licenciante e renúncia a quaisquer direitos morais acima continuarão válidas após o encerramento desta Licença.

CONEXÃO COM A INTERNET. O Software pode requerer uma conexão à internet para acessar recursos baseados na rede mundial, autenticar o Software ou executar outras funções. Para que certos recursos do Software funcionem adequadamente, você poderá ter que manter (a) uma conexão adequada à internet e/ou (b) uma conta válida e ativa em um serviço on-line, conforme definido na documentação do Software, incluindo, sem limitação, plataformas de jogos de terceiros, Licenciantes ou afiliadas da Licenciante. Se você não mantiver tais contas, então alguns recursos do Software podem não funcionar ou parar de funcionar adequadamente, no todo ou em parte.

II. COLETA E USO DE INFORMAÇÕES. Ao instalar e usar este Software, você consente com estes termos de coleta e uso de informações, incluindo (quando aplicável) a transferência de dados para a Licenciante e companhias afiliadas a países fora da União Europeia e da Região Econômica Europeia. Se você se conectar à internet ao usar o Software, seja pela rede de uma plataforma de jogos ou por qualquer outro método, a Licenciante poderá receber informações sobre fabricantes de hardware e fornecedores de plataformas de jogos, e poderá coletar automaticamente certas informações do seu computador ou unidade de jogo. Essas informações podem incluir, entre outras coisas, Identificações de Usuários (como gamer tags e nomes de usuário), pontuações, conquistas, desempenho do jogo, locais visitados, listas de amigos, endereço MAC do hardware, endereço IP e o seu uso de vários recursos do jogo. A intenção é que todas as informações coletadas pela Licenciante sejam anônimas e que não possam revelar a sua identidade nem constituir informações pessoais; entretanto, se você incluir informações pessoais (como o seu nome verdadeiro) no seu nome de usuário, então essa informação pessoal será transmitida automaticamente para a Licenciante e usada conforme descrito.

As informações coletadas pela Licenciante podem ser publicadas por ela em websites de acesso público, compartilhadas com fabricantes de hardware e fornecedores de plataformas, parceiros de marketing da Licenciada ou usadas pela Licenciada para qualquer outra finalidade permitida por lei. Ao usar este Software, você consente com o uso dos dados relacionados pela Licenciante, incluindo a exibição pública dos seus dados, como a identificação do seu conteúdo criado por usuário ou a exibição das suas pontuações, classificação, conquistas e outros dados do jogo. Se você não quiser que as suas informações sejam compartilhadas dessa forma, então você não deve usar o Software.

III. GARANTIA

GARANTIA LIMITADA: A Licenciante garante a você (se você é o comprador original e inicial do Software) que a mídia original na qual os softwares estão gravados não tem defeitos materiais ou de fabricação sob condições normais de uso e serviço por 90 dias após a data da compra. A Licenciante garante que este Software é compatível com um computador pessoal que atenda aos requisitos mínimos de sistema listados na documentação do Software ou que ele foi certificado pelo produtor do console de jogos como sendo compatível com o console para o qual foi lançado. Entretanto, devido a variações no hardware, software, conexões à internet e uso individual, a Licenciante não garante o desempenho deste Software especificamente no seu computador ou console. A Licenciante não oferece garantias contra a interferência com o aproveitamento do Software por você, ou de que ele atenderá aos seus requisitos, nem de que a operação do Software será ininterrupta ou livre de erros, ou que ele será compatível com software ou hardware de terceiros, nem de que quaisquer erros no Software serão corrigidos. Nenhuma orientação, verbal ou por escrita, fornecida pela Licenciante ou qualquer representante legal, constituirá uma garantia. Como algumas jurisdições não permitem a exclusão ou limitação de garantias implícitas ou a limitação de direitos estabelecidos pela lei aplicável aos consumidores, algumas ou todas as exclusões e limites acima podem não se aplicar a você.

Se por qualquer motivo você encontrar um defeito na mídia de armazenamento ou no Software durante o período da Garantia, a Licenciante concorda em substituir, gratuitamente, qualquer Software que esteja defeituoso durante o período da garantia, desde que o Software esteja sendo fabricado atualmente pela Licenciante. Se o Software não estiver mais disponível, a Licenciante reserva-se o direito de substituí-lo por um Software similar, de valor igual ou superior. Esta garantia é limitada à mídia de armazenamento e ao Software conforme fornecido pela Licenciada e não se aplica ao desgaste oriundo ou uso normal. Esta garantia não será aplicável e restará anulada se o defeito tiver surgido por abuso, maus tratos ou negligência. Quaisquer garantias implícitas previstas por lei ficam expressamente limitadas ao período de 90 dias descrito acima.

Exceto conforme acima exposto, esta garantia substitui todas as outras garantias, verbais ou por escrito, explícitas ou implícitas, incluindo qualquer garantia de mercabilidade, adequação a um propósito específico ou de não infração, e nenhuma outra representação ou garantia de qualquer espécie gerará obrigação para a Licenciada.

Ao devolver o Software sujeito à garantia limitada acima, envie o Software original somente para o endereço da Licenciante especificado abaixo e inclua: seu nome e endereço para devolução, uma fotocópia do recibo de compra com data e uma breve descrição do defeito e do sistema em que você está executando o Software.

EM NENHUMA CIRCUNSTÂNCIA A LICENCIANTE SERÁ RESPONSABILIZADA POR DANOS ESPECIAIS, INCIDENTAIS OU CONSEQUENCIAIS RESULTANTES DA POSSE, USO OU MAU FUNCIONAMENTO DO SOFTWARE, INCLUINDO, SEM LIMITAÇÃO, DANOS AO PATRIMÔNIO, PERDA DE REPUTAÇÃO, FALHA OU DEFEITO EM COMPUTADOR E, À EXTENSÃO PERMITIDA PELA LEI, DANOS POR FERIMENTOS PESSOAIS, DANOS AO PATRIMÔNIO, PERDA DE LUCROS OU INDENIZAÇÕES PUNITIVAS POR QUALQUER CAUSAS DE AÇÃO DECORRENTES OU RELACIONADAS A ESTE CONTRATO OU AO SOFTWARE, SEJA DECORRENTE DE ILÍCITO PENAL (INCLUINDO NEGLIGÊNCIA), CONTRATO, RESPONSABILIDADE ESTRITA OU DE OUTRA FORMA, E INDEPENDENTEMENTE DE A LICENCIANTE TER SIDO AVISADA SOBRE A POSSIBILIDADE DE TAIS DANOS. EM NENHUM EVENTO A RESPONSABILIDADE DA LICENCIANTE POR TODOS OS DANOS (EXCETO CONFORME EXIGIDO PELA LEI APLICÁVEL) EXCEDERÁ O PREÇO PAGO POR VOCÊ PELO USO DO SOFTWARE.

COMO ALGUNS ESTADOS/PAÍSES NÃO PERMITEM LIMITAÇÕES SOBRE A DURAÇÃO DE UMA GARANTIA IMPLÍCITA E/OU A EXCLUSÃO DE DANOS CONSEQUENTES OU INCIDENTAIS, É POSSÍVEL QUE AS LIMITAÇÕES OU EXCLUSÕES ACIMA NÃO SEJAM APLICÁVEIS A VOCÊ. ESTA GARANTIA NÃO SERÁ APLICÁVEL SOMENTE QUANDO QUALQUER CLÁUSULA ESPECÍFICA SEJA PROIBIDA POR LEI MUNICIPAL, ESTADUAL OU FEDERAL, O QUE NÃO PODE SER PREVISTO. ESTA GARANTIA DÁ A VOCÊ DIREITOS LEGAIS ESPECÍFICOS E VOCÊ TALVEZ TAMBÉM TENHA OUTROS DIREITOS QUE VARIEM DE UMA JURISDIÇÃO PARA OUTRA.

RESCISÃO: Este Contrato é válido até ser rescindido por você, pela Licenciante ou automaticamente, se você não cumprir com seus termos e condições. Após rescisão, seja qual for o motivo, você deve destruir ou devolver a cópia física do Software ao Licenciante, além de destruir permanentemente todas as cópias do Software, da documentação que o acompanha, dos materiais associados e todo e qualquer componente que esteja em sua posse ou controle, incluindo qualquer cliente, servidor ou computador em que ele tenha sido instalado.

DIREITOS RESTRITOS DO GOVERNO DOS EUA. O Software e a documentação foram desenvolvidos inteiramente com recursos particulares e são fornecidos sob a forma de "Software Comercial para Computador" ou "software restrito para computador". O uso, duplicação ou divulgação pelo Governo dos EUA ou um subcontratado do Governo dos EUA está sujeito às restrições estabelecidas pelo subparágrafo (c)(1)(ii) das cláusulas de Direitos sobre Dados Técnicos e Software de Computador do DFARS 252.227-7013 e estabelecidas no subparágrafo (c)(1) e (2) das cláusulas dos Direitos Restritos Comerciais de Software de Computador na FAR 52.227-19, conforme aplicável. O Fabricante/Contratante é o Licenciante, no endereço listado abaixo.

INDENIZAÇÕES: Você concorda que se os termos deste Contrato não forem respeitados, a Licenciante sofrerá danos irreparáveis. Portanto, você concorda que a Licenciante terá direito, sem fiança, prova de danos ou outra garantia, a receber indenização apropriada em relação a este Contrato, além de quaisquer outros remédios legais disponíveis.

INDENIZAÇÃO: Você concorda em indenizar, defender e inocular a Licenciante, seus parceiros, licenciantes, afiliados, contratados, representantes, diretores, funcionários e agentes de todos os danos, perdas e despesas oriundas direta ou indiretamente dos seus atos ou omissões no uso do Software, de acordo com os termos do Contrato.

DISPOSIÇÕES GERAIS: Este contrato representa a totalidade do entendimento entre as partes em relação a esta licença e prevalece sobre todos os acordos e representações anteriores entre eles. Ele poderá ser alterado somente mediante autorização por escrito de ambas as partes. Se qualquer cláusula deste Contrato for considerada inválida por qualquer razão, tal cláusula deve ser revista apenas na extensão necessária para que seja válida, e as cláusulas restantes não serão afetadas.

JURISDIÇÃO. Este Contrato será interpretado (sem consideração de conflitos de jurisdição) pelas leis do Estado de New York, na forma como são aplicadas aos contratos entre os moradores de New York e naquela região, exceto conforme determinado pela lei federal. A menos que mediante renúncia explícita e por escrito da Licenciada para a instância particular ou contrária à lei local, a única e exclusiva jurisdição para ações relacionadas ao assunto deste Contrato serão os tribunais estaduais e federais localizados na sede corporativa da Licenciante (Condado de New York, New York, EUA). As partes concordam com a jurisdição de tais cortes e que o processo poderá ser executado na maneira aqui definida em relação às notificações ou conforme permitido pelas leis do estado de New York ou pelas leis federais dos EUA. As partes concordam que a Convenção das Nações Unidas sobre Contratos para Venda Internacional de Bens (Viena, 1980) não deve ser aplicada a este Contrato ou a qualquer disputa ou transação dele decorrente.

SE VOCÊ TIVER DÚVIDAS SOBRE ESTA LICENÇA, ENTRE EM CONTATO VIA CORREIO PELO ENDEREÇO ROCKSTAR GAMES, 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012.

ATENDIMENTO AO CLIENTE: Se você tiver problemas ao executar um de nossos títulos, entre em contato com a nossa equipe de suporte técnico. Para podermos atendê-lo de forma mais eficiente possível, descreva as circunstâncias do seu problema, incluindo mensagens de erro, da forma mais clara que puder.

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.

©2004 - 2012 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar Studios, Max Payne e as marcas e logotipos Rockstar Games são denominações e/ou marcas registradas de Take-Two Interactive Software, Inc. nos EUA e/ou em outros países. Todas as outras denominações comerciais são de propriedade dos seus respectivos titulares. Todos os direitos reservados.

Utiliza Bink Video. Copyright © 1997-2012 RAD Game Tools, Inc. "NaturalMotion", "euphoria" e os logotipos NaturalMotion e euphoria são denominações comerciais da NaturalMotion. Todos os Direitos Reservados. Usado sob licença. Dolby e os símbolos duplo-D são marcas registradas da Dolby Laboratories. DTS e o símbolo DTS são marcas registradas de DTS, Inc., e DTS Digital Surround é denominação comercial de DTS, Inc. Inc. Bullet Time é marca registrada da Warner Bros. Entertainment, Inc. Tecnologia de codificação de áudio MPEG Layer-3 licenciada de Fraunhofer IIS e Thomson. Este produto contém tecnologia de software licenciada por GameSpy Industries, Inc. © 1999-2012 GameSpy Industries, Inc. GameSpy e o design "Powered By GameSpy" são denominações comerciais de GameSpy Industries, Inc.



37606-2