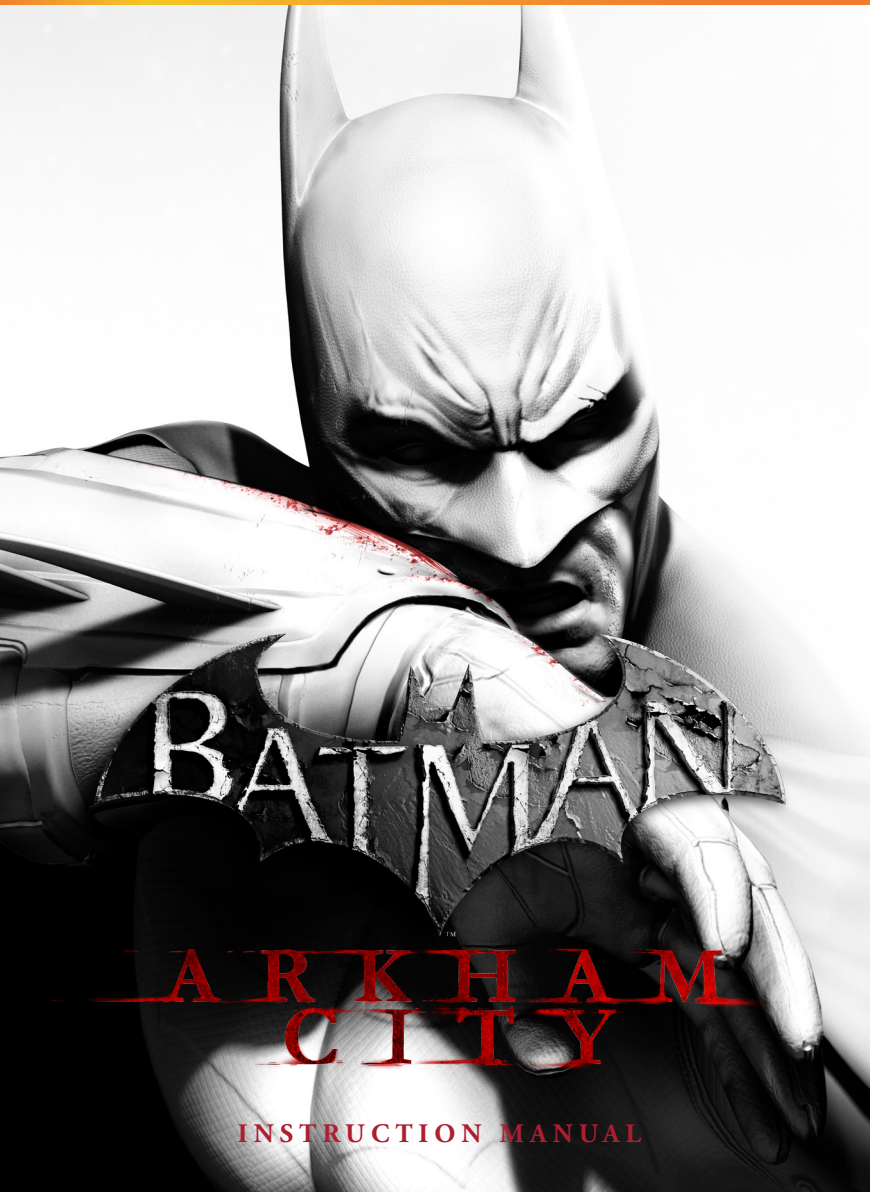




Games for Windows®
LIVE



BATMAN

ARKHAM
CITY

INSTRUCTION MANUAL

Advertências de Saúde Importantes sobre Video Games

Ataques decorrentes da fotossensibilidade

Uma pequena parcela da população pode apresentar ataques epiléticos ou convulsões quando exposta a certas imagens visuais, incluindo os flashes das luzes ou padrões que aparecem nos video games. Mesmo as pessoas que não têm histórico de ataques ou epilepsia podem ser portadoras de condição não diagnosticada que pode causar tais “ataques epiléticos convulsivos” ao se expor aos video games.

Esses ataques podem apresentar vários sintomas, incluindo vertigem, visão alterada, movimentos abruptos ou tremor nos braços ou pernas, desorientação, confusão ou perda momentânea da consciência. Os ataques também podem causar perda da consciência ou convulsões que podem ocasionar ferimentos em decorrência de queda ou choque contra objetos.

Pare imediatamente de jogar e procure um médico se você tiver algum desses sintomas. Os pais devem ficar atentos ou perguntar às crianças sobre esses sintomas—crianças e adolescentes são mais suscetíveis que os adultos a esses ataques. O risco de ataques epiléticos pode ser reduzido tomando-se algumas precauções: sentar-se mais longe da tela; usar uma tela menor, jogar em uma sala bem iluminada; e não jogar quando estiver se sentindo sonolento ou cansado.

Se você ou qualquer membro da sua família tiver histórico de ataques ou de epilepsia, consulte um médico antes de jogar.

TABELA DE CONTEÚDOS

03.....	GAME FOR WINDOWS–LIVE
04.....	O CAVALEIRO DAS TREVAS NA CIDADE
06.....	INSTRUÇÕES PRELIMINARES
07.....	CONTROLES
08.....	INICIAR O JOGO
30.....	CATWOMAN
32.....	MENU PRINCIPAL
34.....	OPÇÕES
36.....	MENU DE PAUSA
37.....	SUORTE AO CLIENTE E GARANTIA

GAMES FOR WINDOWS–LIVE

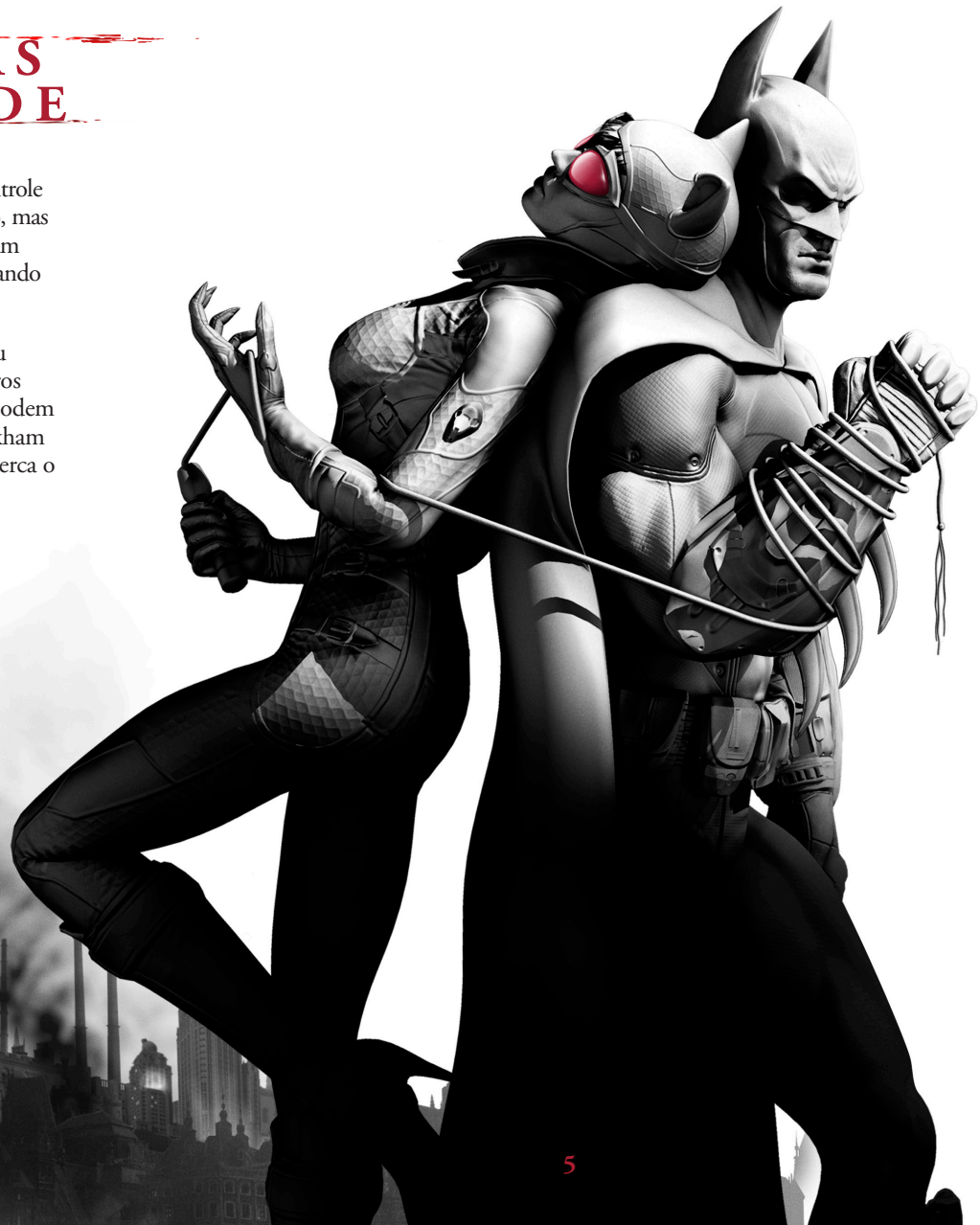
CONTROLE DE CONTEÚDO PELOS PAIS

O “Controle pelos Pais” do Windows (Windows Vista e Windows 7) permite aos pais e responsáveis restringir o acesso a jogos com conteúdo para adultos e definir limites de tempo de jogo para as crianças. Para obter mais informações, visite www.gamesforwindows.com/isyourfamilyset.

O CAVALEIRO DAS TREVAS NA CIDADE

Mais de um ano se passou desde que Joker escapou e assumiu o controle do Arkham Asylum. Batman obteve sucesso em controlar a rebelião, mas quando Joker foi recapturado, o estrago já havia sido feito. O Arkham Asylum e a Blackgate Prison foram considerados inadequados, deixando Gotham City sem um local para alojar seus criminosos.

O Prefeito Quincy Sharp, ex-diretor do Arkham Asylum, iniciou o projeto Arkham City, convertendo uma grande parte dos bairros pobres de Gotham em uma prisão gigantesca onde os internos podem andar livremente. Batman manteve um olhar vigilante sobre Arkham City desde sua inauguração, pronto para atacar caso a situação perca o controle e ameace a segurança dos cidadãos de Gotham.



INSTRUÇÕES PRELIMINARES

CONTROLES

REQUISITOS DE SISTEMA MÍNIMOS

SISTEMA OPERACIONAL: Microsoft Windows XP, Vista, ou 7.

CPU: Dual core CPU 2.4 Ghz

RAM: 2GB

GRÁFICOS: Série de 8800 da NVIDIA ou ATI 3800 series, 512 MB de memória.

SOM: Placa de som compatível Microsoft Windows XP/Vista/7 (100% Compatível com o DirectX 9.0 c).

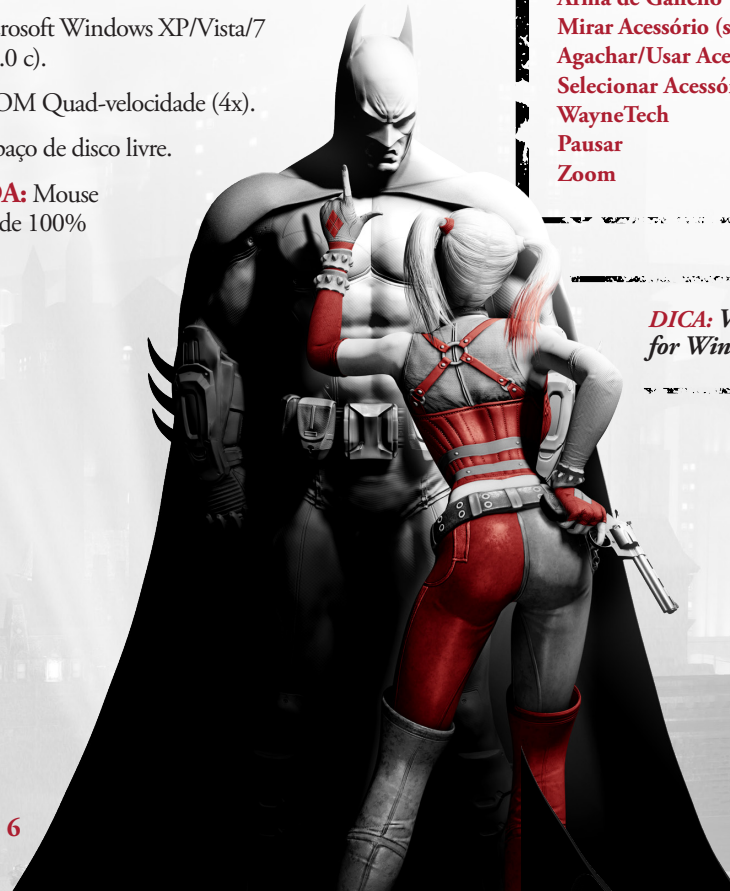
DVD-ROM: Unidade de DVD-ROM Quad-velocidade (4x).

DISCO RÍGIDO: 17.5 GB de espaço de disco livre.

DISPOSITIVOS DE ENTRADA: Mouse compatível do Windows XP/Vista/7 de 100% e o teclado.

Mover	W/S/A/D
Olhar à volta	move mouse
Correr/Esquivar	SPACE (segurar)/SPACE+SPACE
Atacar	left click
Atordoamento com a Capa	mouse wheel (click)/Q
Contra-ataque	right click
Modo Detetive	X
Arma de Gancho	F
Mirar Acessório (segurar)	right click
Agachar/Usar Acessório	LCTRL
Selecionar Acessório	mouse wheel/number keys, -, =
WayneTech	TAB
Pausar	ESC
Zoom	Z

DICA: Você também pode usar um Xbox 360 Controller for Windows para jogar o jogo.



INICIAR O JOGO

INICIAR O JOGO

TELA DO JOGO



1. XP: A barra verde no canto superior esquerdo mostra o nível de experiência (XP) do Batman. O Batman pode ganhar XP derrotando criminosos e, quando a barra verde estiver cheia, ele pode comprar uma melhoria da WayneTech.

2. VIDA/ARMADURA: A barra cinza embaixo do medidor de XP exhibe a vida de Batman. As melhorias podem ser compradas pelo menu da WayneTech que melhora a armadura do Batsuit, deixando ela mais resistente a tiros e a ataques com armas brancas.

3. BÚSSOLA: No topo da tela encontra-se a bússola. A bússola tem um indicador de direção, que mostra para onde Batman deve ir para localizar seu objetivo.

4. ACESSÓRIOS: O arsenal de Acessórios do Batman é exibido no canto inferior esquerdo da tela. Mais Acessórios serão desbloqueados durante o progresso de Batman durante a história.

5. RETÍCULA: A retícula da mira aparece sempre que houver uma saliência para Batman agarrar ou quando ele está mirando manualmente o Acessório.

INICIAR O JOGO

COMBATE



Para sobreviver no meio das ruas de Arkham City, Batman precisa utilizar todos seus treinamentos de artes marciais e instintos aguçados para nocautear seus adversários. Pressione **left click** para golpear.

Contra-atacar

Quando um inimigo está prestes a atacar Batman, um ícone de relâmpago aparecerá sobre sua cabeça. Antes que o ícone desapareça, pressione **right click** para contra-atacar.

Atordoar

Pressione **right click** para atordoar um inimigo com a capa. Durante sua confusão, Batman pode realizar um ataque nocauteante, ataque aéreo ou uma fuga rápida usando a arma de gancho. Alguns inimigos devem ser atordoados antes que possam ser atacados.

Esquivar

O Batman pode saltar sobre inimigos ou mergulhar para se esquivar dos ataques pressionando **SPACE+SPACE**.

INICIAR O JOGO

Disparo Rápido de Acessórios

Alguns dos acessórios de Batman podem ser disparados rapidamente durante um conflito sem a necessidade de mirar manualmente. Veja a seção de Acessórios do manual para obter mais detalhes das funções de cada item.

Disparo Rápido de Batarang	1+1
Disparo Rápido de Batclaw	2+2
Disparo Rápido de Gel Explosivo	3+3
Disparo Rápido de REC	4+4
Disparo Rápido de Granada Congelante	5+5

Combos

Encadeie golpes, contra-ataques, acessórios, atordoamentos e movimentos de esquiva sem receber ou errar um ataque para criar um combo.

Combos multiplicam a quantidade de XP que Batman recebe de uma batalha. O multiplicador atual é exibido sob a barra de vida de Batman. Se Batman é atacado ou demora muito para realizar o próximo golpe, o multiplicador acaba.



INICIAR O JOGO

MODO DETETIVE



Toque **X** para ativar o Modo Detetive a qualquer momento. O Modo Detetive oferece a Batman uma visão alternativa dos arredores, possibilitando que ele localize inimigos, esconderijos e pontos fracos das estruturas no ambiente.

Esconder manchas, como gárgulas e portões, e outro objeto de interesse, como câmeras de segurança e portas, aparecem na cor laranja. Inimigos com armas também aparecem laranja, enquanto que inimigos desarmados aparecem em azul. Paredes estruturalmente instáveis que Batman pode atravessar ou destruir aparecem translúcidas, com um ícone de explosão sobreposto.

No Modo Detetive, Batman também pode obter informações táticas sobre inimigos e objetos, como quais armas e equipamentos um inimigo possui ou a função específica de um painel de controle, tais como sistemas de segurança ou fechaduras.

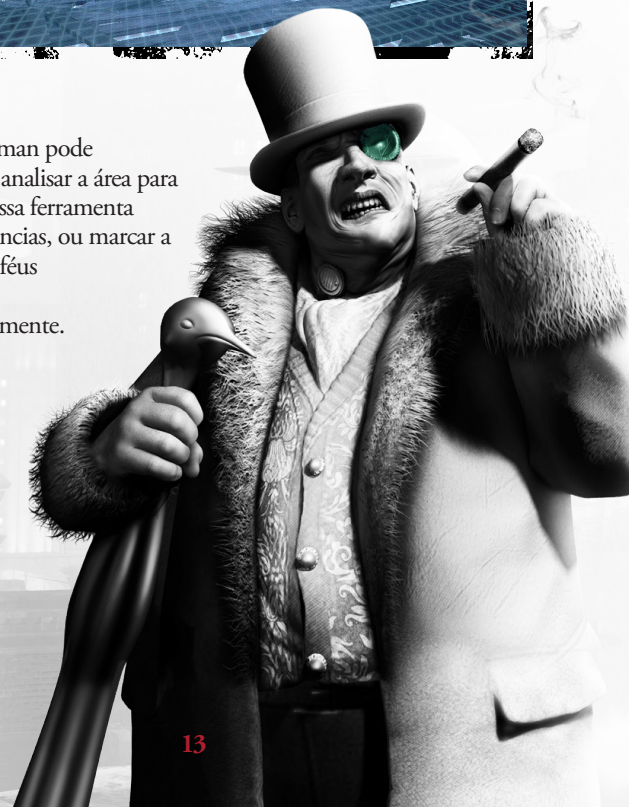
DICA: O Modo Detetive pode também ser usado para localizar pistas ocultas deixadas pelo Riddler. Preste atenção nas interrogações inconfundíveis no ambiente.

INICIAR O JOGO



Analisar

Segurando **X**, Batman pode instantaneamente analisar a área para achar pistas. Use essa ferramenta para analisar evidências, ou marcar a localização dos troféus Riddler para procurar posteriormente.



YOU ARE UNDER
CLOSE SURVEILLANCE

INICIAR O JOGO

PREDADOR INVISÍVEL



Batman treinou por anos para se tornar um especialista em caça nas escuridões e amedrontar os criminosos de Gotham City. As técnicas e ferramentas que ele desenvolveu ao passar dos anos são testadas em Arkham City.

DICA: Todos os movimentos de nocaute são iniciados pressionando **right click**.

Posições Privilegiadas

As gárgulas vigiando Arkham City tornam o local perfeito para Batman para evitar a detecção e inimigos pesquisa. Combinado com o Modo Detetive, se esconder em uma posição privilegiada é uma excelente oportunidade para planejar estrategicamente a melhor maneira de se livrar dos adversários.



INICIAR O JOGO

AVISO: Alguns inimigos estão equipados com dispositivos de varredura térmica que podem detectar a presença de Batman em uma posição privilegiada.

Tocaia/Nocaute em Tocaia

Quando em Tocaia, Batman pode se livrar de qualquer inimigo despercebido em aproximação ao se mover ao alcance. Ao se agachar, pressione **SPACE** para se esconder e pressione **right click** para iniciar o nocaute.



Nocaute Silencioso

Para nocautear um inimigo sem chamar a atenção de seus aliados, segure **LCTRL** para agachar e ande furtivamente até atrás do alvo. Uma vez dentro do alcance, pressione **right click** para iniciar o nocaute.



Nocaute Esmagador

Durante um Nocaute Silencioso, Batman pode deixar um inimigo inconsciente instantaneamente apertando **left click**. Porém, esse movimento é barulhento e atrairá inimigos próximos.

INICIAR O JOGO

Nocaute Duplo

Mova-se silenciosamente para trás de dois inimigos despercebidos e pressione **right click** para realizar um movimento de rachar a cabeça, nocauteando os dois simultaneamente.

Nocaute Invertido

Se Batman estiver em uma posição privilegiada elevada e, um inimigo andar até ficar sob ele, pressione **right click** para nocauteá-lo. Observe que esse movimento não é silencioso e atrairá inimigos próximos. Esteja preparado para se mover!



Nocaute de Grades

Se um inimigo perambula por perto enquanto Batman está escondido sob uma grade no chão, pressione **right click** para saltar e nocauteá-lo. Esse movimento é barulhento e atrairá outros inimigos para investigar a grade.



Nocaute sobre a Saliência

Ao se pendurar em uma saliência, pressione **right click** para subir e agarrar o inimigo na passagem acima, puxando-o para a beirada para nocauteá-lo. Esse nocaute é barulhento e atrairá outros inimigos.

INICIAR O JOGO

Nocaute sob a Saliência

Se Batman está de pé em uma borda ou no cimo de uma grade diretamente acima de um inimigo, ele pode se soltar e usar suas pernas para sufocar o inimigo até que ele fique inconsciente.

Nocaute pela Janela/ Parede de Madeira

Quando Batman estiver do lado oposto de uma janela ou parede enfraquecida de um inimigo, ele pode quebrá-la e nocautear instantaneamente seu oponente. Esse movimento causa muito barulho e atrairá todos os inimigos por perto.



DICA: Apenas os nocautes Silencioso, em Tocaia e Sob a Saliência são ataques silenciosos. Esteja preparado para se mover rapidamente ao realizar um dos outros nocautes.

INICIAR O JOGO

MOVIMENTAÇÃO



Use **W/S/A/D** para mover Batman pelo ambiente. Segurar **SPACE** ao se mover faz com que Batman corra. Ao correr, Batman pula e escala os objetos automaticamente.

Planar

A capa do Batman foi especificamente projetada para permitir que ele plane pelo ar por longas distâncias. Quando estiver no ar, segure **SPACE** para abrir a capa do Batman e use **W/S/A/D** para guiar sua descida.



INICIAR O JOGO

Impulso no Mergulho

Segure **LCTRL** ao planar para que Batman mergulhe reto. Use isso para aumentar a velocidade, para planar por distâncias maiores ou para bater em inimigos desavisados com um ataque brutal.



Arma de Gancho

A arma de gancho do Batman é uma ferramenta essencial para suas habilidades de movimentação. Toque **F** e Batman instantaneamente agarrará e escalará a saliência mais próxima. Pressione **LCTRL** a qualquer momento durante um agarramento para soltar o gancho. A arma de gancho pode ser melhorada para aumentar a velocidade da corda do gancho, lançando Batman alto no ar. Combinado com Planar e Impulsos no Mergulhos, Batman pode percorrer distâncias imensas sem tocar o chão.



Rasteira

Quando Batman estiver correndo, pressione **LCTRL** para realizar um chute rasteiro. Rasteira pode ser usada para passar por pequenas aberturas, remover instantaneamente grades de ventilação ou iniciar combates.



INICIAR O JOGO

Ataque de Cima

Quando Batman está acima de um inimigo, ele pode realizar um Ataque de Cima se uma imagem de morcego aparecer sobre a cabeça dele. Pressione **left click** quando a imagem aparecer para atacar o inimigo por cima.



Chute pelo Ar

Quando Batman estiver em uma posição privilegiada ou planando, ele pode iniciar um Chute pelo Ar em um inimigo à distância. Quando a imagem de morcego aparecer sobre a cabeça do inimigo, pressione **left click** que Batman planará automaticamente e atacará.



INICIAR O JOGO

ACESSÓRIOS



Batman é bem conhecido pela tecnologia de seu arsenal de luta contra o crime. Usar adequadamente os acessórios de Batman é crucial para a sobrevivência em Arkham City. O Cavaleiro das Trevas inicia com poucos acessórios, mas pode adquirir mais derrotando certos inimigos, completando missões secundárias ou comprando melhorias pela WayneTech. Acessórios são selecionados com **number keys, mouse wheel**.

Batarang

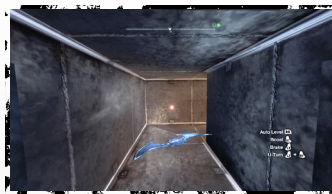
A arma característica de Batman pode ser usada para atordoar inimigos ou acertar objetos que estão fora de alcance. Segure **right click** para mirar e pressione **left click** para arremessar o Batarang. Alternativamente, toque **1+1** para disparar rapidamente um Batarang. Até três Batarangs podem ser arremessados consecutivamente.



INICIAR O JOGO

Batarang de Controle Remoto

O Batarang de Controle Remoto é útil para acertar interruptores e objetos que estão fora do alcance. O Batman pode controlar a velocidade e direção do Batarang à medida que ele voa. Esse acessório pode ser melhorado para disparar um Batarang pré-programado que voltará para si e acertará o inimigo por trás.



Nível Automático

Freio

Impulso

Efeito Bumerangue

mouse wheel (click)

right click

left click

left click + right click

Batclaw

A Batclaw é usada principalmente para interagir com objetos fora do alcance e puxá-los em direção ao Batman. Segure **right click** para mirar e pressione **left click** para disparar a Batclaw. A Batclaw pode ser melhorada para desarmar inimigos armados.



INICIAR O JOGO

Gel Explosivo

O Gel Explosivo do Batman é usado para incapacitar temporariamente inimigos ou para explodir as estruturas enfraquecidas. Segure **right click** para mirar e pressione **left click** para plantar uma carga de Gel Explosivo. Para detonar o gel, segure **right click** e pressione **mouse wheel**. Até três cargas podem ser plantadas antes da detonação.



Sequência Criptográfica

A Sequência Criptográfica pode ser útil quando Batman precisar descriptografar uma frequência segura de rádio, forçar a entrada no console de segurança ou quebrar uma trava eletrônica de uma porta. Segure **right click** para mirar, pressione **left click** para acionar a ferramenta e use **A/D** com **left click/right click** para interagir com o dispositivo.

Cortina de Fumaça

Como Cortinas de Fumaça enchem um área com uma Fumaça desorientadora. A fumaça pode ser usado defensivamente, permitindo que Batman escapar enquanto debaixo de fogo, ou ofensiva para criar confusão entre os inimigos. Segure **right click** para mirar e pressione **left click** para arremessá-la ou pressione **mouse wheel** para soltá-la nos pés de Batman.



INICIAR O JOGO

REC

(Carga Elétrica Remota)

A REC fornece eletricidade para desligar geradores e eletroímãs, liberando novas áreas ou para distrair inimigos. Ela pode também ser usada para administrar choques não letais em inimigos. Segure **right click** para mirar e pressione **left click** para disparar uma carga positiva ou **mouse wheel** para disparar uma carga negativa.



Disparador de Corda

O Disparador de Corda é uma ferramenta de movimentação que permite que Batman se mova rapidamente sobre uma área horizontal. Segure **right click** para mirar e pressione **left click** para disparar a corda para Batman atravessar. Segurar **right click** enquanto Batman atravessa permite que ele dispare outra corda e mude de direção. Esse acessório pode ser melhorado para permitir que Batman suba na corda e a use como corda-bamba. Uma vez melhorado, pressione **mouse wheel** quando estiver atravessando para andar na linha.

INICIAR O JOGO

Granada Congelante

Essas granadas, baseadas na tecnologia do Mr. Freeze, permite que Batman prenda os inimigos temporariamente ou congele a água a qualquer temperatura. Segure **right click** para mirar e pressione **left click** para lançar uma granada.

Esse acessório pode ser melhorado, permitindo que a Granada Congelante seja usada como uma mina apertando **mouse wheel**.

Granada Congelante de Longo Alcance

Essa avançada arma congelante causa uma explosão de longo alcance capaz de congelar vários inimigos no chão de uma só vez. Inimigos presos podem mover seus bustos e atacar livremente, então tome cuidado ao congelar inimigos com armas de fogo. Segure **right click** para mirar e pressione **left click** para disparar a granada de longo alcance.

INICIAR O JOGO

Disruptor

O Disruptor é usada para detonar minas remotamente ou para desativar armas de congelamento. Segure

right click para mirar e pressione

left click para desativar o dispositivo. Pode ser usado até duas vezes antes que um período de recarga seja necessário.

Esse acessório pode ser melhorado para desativar armas de fogo normais.



INICIAR O JOGO

BATCOMPUTER



Pressione **TAB** a qualquer momento para acessar o Batcomputer. Dele, Batman pode definir indicadores de direção, revisar dossiês de personagens ou acessar a WayneTech para comprar novas melhorias de acessórios e habilidades. Pressione **A/D** para alternar entre as três funções principais do Batcomputer.

INICIAR O JOGO

Mapa/Objetivos

Pela tecnologia sofisticada de satélite, Batman tem acesso ao desenho completo de Arkham City. Batman pode ver os indicadores de direção de seus objetivos atuais ou missões secundárias e indicadores de direção personalizados para se movimentar para qualquer ponto do mapa.

Realce uma área no mapa e pressione **BACKSPACE** para definir um indicador de direção personalizado. Um marcador branco aparece na bússola de Batman para guiar o caminho e um Bat-Sinal aparece nos céus de Arkham City logo acima do local do indicador de direção personalizado.

Dados do Batcomputer

Aqui Batman pode acessar arquivos de dados sobre pessoas ou histórias importantes que ele encontra em Arkham City.



INICIAR O JOGO

WayneTech

Com a interface da WayneTech, Batman pode usar a XP adquirida em combate para comprar novas habilidades ou melhorias de acessórios. Cada barra cheia de XP adquirida permite que Batman compre um item da WayneTech.



Charadas

O Riddler plantou quebra-cabeças e troféus por toda a Arkham City, com a intenção de testar a capacidade de Batman para achá-los. Essa seção do Batcomputer é usada para rastrear os troféus e quebra-cabeças em cada distrito de Arkham City. Resolva os quebra-cabeças do Riddler para desbloquear conteúdo bônus, como salas de desafio e concepções de arte.



DICA: Certos criminosos em Arkham City estão trabalhando secretamente para Riddler e aparecem com um realce verde. Isole esses malandros e interrogue-os para obter mais informações sobre as maquinções do Riddler.

CATWOMAN

Após completar a história da Catwoman no jogo principal, preste atenção se nos telhados de Arkham City há grupos de gatos ociosos para trocar de personagem. Essas áreas também são marcadas no mapa do Batcomputer com uma marca rosa da Catwoman. Aproxime-se desses felinos amigáveis e pressione **SPACE** para alternar o controle para a Catwoman.

Mover	W/S/A/D
Olhar à volta	mouse
Correr/Esquivar	SPACE (segurar)/SPACE+SPACE
Atacar	left click
Atordoar Chicote	mouse wheel (click)/Q
Contra-ataque	right click
Visão Gatuna	X
Escalar	F
Mirar Acessório (segurar)Agachar/Usar	right click
Acessório	LCTRL
Selecionar Acessório	mouse wheel (scroll)/number keys
WayneTech	TAB
Pausar	ESC
Zoom	Z



MENU PRINCIPAL

Nova História/Continuar História

Comece um novo jogo em *Batman: Arkham City* do começo ou continue uma história do último ponto de continuação salvo.

DICA: *Batman: Arkham City salva automaticamente o seu progresso em certos pontos de continuação. Quando um ícone de salvamento automático aparecer na tela, não desligue o sistema ou remova o disco.*

Estatísticas

Veja várias estatísticas de jogabilidade e seu progresso geral no jogo.

A Vingança do Riddler

Resolva os desafios feitos pelo Riddler para levar Batman aos seus limites. Muitos desses mapas são desbloqueados durante o seu progresso pela campanha. Desafios adicionais podem ser desbloqueados achando os Troféus Riddler espalhados por Arkham City.

DESAFIOS COM CLASSIFICAÇÃO: Faça os desafios de Riddler sem modificadores definidos. Compare suas habilidades com seus amigos e o mundo, usando o placar de líderes on-line.

DESAFIOS PERSONALIZADOS: Selecione um mapa e, a seguir, adicione vários modificadores para criar um desafio único.

CAMPANHAS: Lute uma série de desafios, escolhendo taticamente quais modificadores usar em cada mapa. O único requisito é que você deve usar todos os modificadores até o final da campanha.

MENU PRINCIPAL

Resumo da História

Revise seu progresso na história no jogo salvo atualmente.

Troféus de Personagem

Veja modelos de personagem 3D desbloqueados achando os Troféus Riddler no jogo principal.

Opções

Ajusta as configurações do jogo e visualiza os controles. Veja a seção de Opções do manual para obter mais detalhes.

Novo Jogo +

Comece um novo jogo com todos os acessórios e melhorias adquiridos na primeira vez que você jogou *Batman: Arkham City*, até o final. Os inimigos aparecem com configurações diferentes e a dificuldade geral é aumentada. Você deve completar a história principal pelo menos uma vez na dificuldade Normal ou Difícil para desbloquear essa opção.

Concepção Artística

Veja as concepções artísticas dos ambientes e personagens. Esses podem ser desbloqueados achando os Troféus Riddler no jogo principal.

Créditos

Veja os créditos de *Batman: Arkham City*.

OPÇÕES

OPÇÕES DO JOGO

INVERTER DIREÇÃO DA CÂMERA: Selecione para inverter os controles da câmera para cima e para baixo ao mover.

INVERTER ROTAÇÃO: Selecione para inverter os controles ao girar a câmera.

INVERTER CONTROLES DE VOO: Inverte os controles quando Batman está planando.

INVERTER CONTROLES DE VOO DO BATARANG: Inverte os controles de pilotagem do Batarang de Controle Remoto.

ASSISTÊNCIA DA CÂMERA: Selecione se você gostaria de usar o recurso de Assistência da Câmera.

DICAS: Liga ou desliga as dicas no jogo.

VIBRAÇÃO: Liga ou desliga a vibração do controle.

BRILHO: Ajusta o brilho do jogo.

OPÇÕES DE ÁUDIO

LEGENDAS: Selecione se você gostaria de exibir legendas no jogo.

VOLUME SFX: Ajusta o volume de efeitos sonoros.

VOLUME DA MÚSICA: Ajusta o volume da música de *Batman: Arkham City*.

VOLUME DOS DIÁLOGOS: Ajusta o volume de todos os diálogos no jogo.

CONTROLES

Veja os controles gerais do jogo para *Batman: Arkham City*.



MENU DE PAUSA



Pressione **ESC** a qualquer momento durante o jogo para entrar no menu de pausa.

Retomar

Retorna ao jogo atual em progresso.

Opções do Jogo

Ajusta as opções de jogabilidade e brilho.

Opções de Áudio

Ajusta as opções de volume e legendas.

Retomar

Retorna ao jogo atual em progresso.

Controles

Exibe os controles básicos do jogo.

Reiniciar

Retoma o jogo no último ponto de continuação.

Sair

Sai do jogo e retorna ao menu principal. O progresso não salvo será perdido.

CONTRATO DE LICENÇA DO USUÁRIO FINAL

Este Contrato de licença do usuário final ("Contrato") é um contrato legal entre o usuário e a WB Games Inc., uma empresa legalmente constituída nos termos das leis do Estado de Washington, com sede em 12131 13th Avenue NE, Suite 300, Kirkland, WA, Estados Unidos da América ("WB Games"), para o produto de entretenimento interativo, incluindo o software fornecido e respectivos materiais impressos e mídias (coletivamente, o "Produto"). Ao instalar, acessar, jogar ou de outro modo usar o Produto, você concorda em estar vinculado aos termos do presente Contrato. Se você não aceitar os termos do presente Contrato, não instale, acesse, jogue ou de outro modo use o Produto.

Licença de Software

A WB Games concede a você o direito e licença limitadas, irrevogáveis e não exclusivos de usar uma cópia deste Produto única e exclusivamente para seu uso pessoal. Todos os direitos não especificamente concedidos sob o presente Contrato são reservados pela WB Games. Este Produto é licenciado e não vendido. A sua licença não confere a você qualquer titularidade ou propriedade sobre este Produto, não deve ser interpretada como uma venda de quaisquer direitos relativos ao Produto. O Produto contém software fonte licenciado de terceiros. Tal software fonte deverá ser usado somente com o Produto e não deverá ser extraído do Produto para nenhuma finalidade. Todo e qualquer direito, titularidade e interesse relativo a este Produto e toda e qualquer cópia do mesmo (incluindo, entre outros, todo e qualquer título, código-fonte e compilar, tecnologia, tema, objeto, personagem, nome de personagem, história, diálogo, frase final, local, conteúdo, trabalho de arte, música etc.) são de propriedade da WB Games ou respectivos licenciadores. Este Produto está protegido pelas leis de direitos autorais dos Estados Unidos, tratados e convenções internacionais de direitos autorais e outras leis. Este Produto contém determinados materiais licenciados e os licenciadores da WB Games poderão proteger os seus direitos na eventualidade de qualquer violação ao presente Contrato.

O usuário não pode: (1) copiar o Produto na sua totalidade para um disco rígido ou outro dispositivo de armazenamento; (2) distribuir, alugar, doar ou sublicenciar o Produto no seu todo ou em parte; (3) modificar ou preparar obras derivadas do Produto; (4) transmitir o Produto através de uma rede, por telefone ou por quaisquer meios eletrônicos, nem permitir a utilização de um computador ou dispositivo por acesso remoto, exceto no decurso do seu jogo multijogador em rede do Produto através de redes autorizadas; (5) conceber ou distribuir níveis não autorizados; (6) inverter a engenharia do Produto, derivar código fonte ou de outro modo tentar reconstruir ou descobrir qualquer código fonte subjacente, ideias, algoritmos, formatos de arquivos, programação ou interfaces de interoperabilidade do Produto por qualquer meio, exceto na medida em que seja expressamente permitido por lei, não obstante qualquer disposição contratual em contrário, e apenas desde que tenha sido notificado a WB Games por escrito sobre as atividades que pretende realizar; (7) exportar ou reexportar o Produto ou qualquer cópia ou adaptação do mesmo em violação a quaisquer leis aplicáveis sem primeiro obter uma licença própria da WB Games (que a WB Games poderá ou não conceder a seu exclusivo critério) e a WB Games poderá cobrar uma taxa por tais licenças separadas.

Como a WB Games sofrerá danos irreparáveis se os termos do presente Contrato não forem especificamente impostos, o usuário aceita que a WB Games tem o direito, sem qualquer obrigação, outra garantia ou prova de danos, de se aproveitar de soluções de qualidade a respeito de qualquer violação ao presente Contrato, além de outras soluções que a WB Games possa de outro modo ter nos termos de leis aplicáveis. No caso de alguma das partes interpor um processo judicial em relação com o presente Contrato, a parte vencedora do referido processo terá direito a recuperar da outra parte todos os custos, honorários de advogados e outras despesas incorridas pela parte vencedora no processo.

Supporte ao Cliente

No caso impossível de haver um problema com o seu Produto, poderão ser necessárias algumas instruções simples para corrigir o problema. Entre em contato com o Departamento de Atendimento ao Cliente da WB Games pelo e-mail support@wbgames.com ou na Web em www.BatmanArkhamCity.com/support antes de desenvolver o Produto a ser vendido. Não envie qualquer Produto para a WB Games sem entrar em contato primeiro.

Garantia Limitada

Tanto quanto possível, a WB Games garante ao comprador original do Produto que a mídia na qual o Produto está gravado estará isento de defeitos de material e de fabricação por um período de cento e oitenta (180) dias a contar da data de compra original. Se ocorrer um defeito de material ou de fabricação durante esse período de garantia de cento e oitenta (180) dias, a WB Games reparará ou substituirá, a seu exclusivo critério, seu Produto não estar mais disponível, a WB Games poderá, a seu exclusivo critério, substituir o Produto por um produto de valor comparável. O comprador original tem direito a uma garantia apenas se a data de compra estiver registrada no recibo do ponto de venda ou se o consumidor puder comprovar (de forma satisfatória para a WB Games) que o Produto foi comprado nos últimos cento e oitenta (180) dias, para:

Para Receber Serviço de Garantia

Notifique o Departamento de Atendimento ao Cliente da WB Games sobre o problema que exige serviço de garantia ligado para (410) 568-3680 ou enviando um e-mail para support@wbgames.com. Se o técnico de suporte da WB Games não conseguir resolver o problema por telefone ou por e-mail, ele poderá autorizar você a devolver o Produto, com o risco de danos e frete e seguro pré-pagos a seu encargo, juntamente com o recibo de venda datado ou outro comprovante de compra similar, dentro do período de garantia de noventa (90) dias, para:

WB Games Support ao Cliente de Atenção

c/o e/c Technical Support
10720 Gilroy Road
Hunt Valley, MD 21031

A WB Games não é responsável por devoluções não autorizadas do Produto e reserva-se o direito de enviar essas devoluções não autorizadas de volta ao cliente.

Essa garantia limitada não será aplicável e será anulada se: (a) o defeito no Produto tiver surgido em consequência de uso abusivo, impróprio, indevido ou negligente; (b) o Produto for usado com produtos não vendidos ou licenciados pelo fabricante da plataforma apropriada ou pela WB Games (incluindo, entre outros, melhorias de jogo não licenciadas, dispositivos de cópia, adaptadores e fontes de alimentação); (c) o Produto for usado para fins comerciais (incluindo aluguel); (d) o Produto for modificado ou adulterado ou (e) o número de série do Produto tiver sido alterado, danificado ou removido.

Limitações de Garantia / Isenção de Responsabilidade

EXCETO CONFORME EXPRESSAMENTE ESTIPULADO NO PRESENTE DOCUMENTO E NA MEDIDA EM QUE SEJA PERMITIDO PELA LEI APLICÁVEL, O PRODUTO É DISPONIBILIZADO A VOCÊ NOS TERMOS DO PRESENTE CONTRATO NA FORMA EM QUE SE ENCONTRA, SEM QUALQUER GARANTIA, NA MEDIDA EM QUE SEJA PERMITIDO PELA LEI APLICÁVEL. A GARANTIA LIMITADA EXPRESSAMENTE ESTIPULADA ACIMA SUBSTITUI TODAS AS OUTRAS GARANTIAS E REPRESENTAÇÕES, EXCETO CONFORME ESTIPULADO NA GARANTIA LIMITADA ACIMA MENCIONADA. A WB GAMES RENUNCIA, POR ESTE MEIO, A TODAS AS OUTRAS GARANTIAS EXPRESSAS OU IMPLÍCITAS, CONDIÇÕES OU OUTROS TERMOS APLICÁVEIS A PRODUTOS DE ENTERTENIMENTO INTERATIVO, GARANTIAS IMPLÍCITAS, CONDIÇÕES OU OUTROS TERMOS, UTILIZAÇÃO ININTERRUPTA, COMERCIALIZAÇÃO, ADEQUAÇÃO A UM DETERMINADO FIM E NÃO VIOLAÇÃO. ALGUNS PAÍSES NÃO PERMITEM A EXCLUSÃO DE DETERMINADAS GARANTIAS IMPLÍCITAS, CONDIÇÕES OU OUTROS TERMOS, DE FORMA QUE A EXCLUSÃO CITADA ACIMA PODERIA NÃO SE APLICAR AO SEU CASO. A PRESENTE GARANTIA CONCEDE A VOCÊ DIREITOS ESPECÍFICOS E O USUÁRIO TAMBÉM PODERIA TER OUTROS DIREITOS LEGAIS QUE VARIAM DE PAÍS PARA PAÍS, SE NÃO FOR POSSÍVEL EXCLUIR ESSAS GARANTIAS, ENTÃO AS GARANTIAS APLICÁVEIS A ESTE PRODUTO DEVERÃO ESTAR LIMITADAS AO PERÍODO DE 180 DIAS DESCRITO ACIMA.

Limitação de Responsabilidade

NA MEDIDA EM QUE SEJA PERMITIDO PELA LEI APLICÁVEL, EM CIRCUNSTÂNCIA ALGUMA DEVERÁ A WB GAMES SER RESPONSABILIZADA POR QUALQUER DOS SEGUINTE DANOS: (1) DANOS FÍSICOS; (2) DANOS PATRIMONIAIS; (3) DANOS ECONÔMICOS; (4) DANOS MORAIS; (5) DANOS MATERIAIS; (6) DANOS MATERIAIS; (7) PERDA DE FUNDO DE COMÉRCIO; (8) FALHA OU AVARIA DO COMPUTADOR; (9) DANOS POR LESÕES PESSOAIS (EXCETO QUANDO ESSAS LESÕES FOREM CAUSADAS POR NEGLIGÊNCIA DA WB GAMES), RESULTANTES DA SUA POSSE, USO OU AVARIA DESTES PRODUTOS, MESMO QUE A WB GAMES TENHA SIDO AVISADA DA POSSIBILIDADE DE OCORRÊNCIA DESSES DANOS. A RESPONSABILIDADE DA WB GAMES NÃO DEVERÁ EXCEDER O PREÇO EFETIVO PAGO PELA LICENÇA DE USO DESTES PRODUTOS. ALGUNS PAÍSES NÃO PERMITEM A LIMITAÇÃO OU EXCLUSÃO DE DETERMINADAS CATEGORIAS DE DANOS, PORTANTO A LIMITAÇÃO OU EXCLUSÃO MENCIONADA ACIMA PODERIA NÃO SE APLICAR AO SEU CASO E VOCÊ TAMBÉM PODERIA TER OUTROS DIREITOS LEGAIS QUE VARIAM DE PAÍS PARA PAÍS. NESSAS CIRCUNSTÂNCIAS, A RESPONSABILIDADE DA WB GAMES DEVERÁ SER LIMITADA ATÉ O MÁXIMO PERMIDO PELA LEI APLICÁVEL. NADA NO PRESENTE CONTRATO DEVERÁ SER INTERPRETADO COMO LIMITANDO OU EXCLUINDO A RESPONSABILIDADE DA WB GAMES, QUANDO ESSA RESPONSABILIDADE NÃO PUDE SER LIMITADA OU EXCLUÍDA NOS TERMOS DA LEI APLICÁVEL.

Somente para Usuários Finais

As limitações ou exclusões de garantias de responsabilidade contidas nesse Contrato não afetam nem prejudicam os direitos estatutários de um cliente, ou seja, uma pessoa que adquira bens de outra forma que no curso de um negócio. As limitações ou exclusões de garantias, remediações ou responsabilidades contidas nesse Contrato se aplicarão a você somente na extensão em que tais limitações ou exclusões sejam permitidas sob as leis da jurisdição de sua localidade.

Genral

Os termos definidos nesse Acordo, incluindo as Limitações de Garantia/Isenção de Responsabilidade e Limitação de Responsabilidade, são elementos fundamentais da base do acordo entre a WB Games e você. A WB Games não poderá fornecer o Produto em uma base econômica sem tais limitações. Tais Limitações de Garantia/Isenção de Responsabilidade e Limitação de Responsabilidade são benéficas aos consumidores e pessoas físicas, jurídicas e jurídicas designadas da WB Games. Este Contrato representa o contrato completo relacionado a essa licença entre as partes e substituirá todos os contratos e representações anteriores entre elas com relação ao assunto aqui tratado. Este Contrato só poderá ser emendado por escrito com execução por ambas as partes. Se qualquer provisão desse Acordo for considerada ilegal, inválida ou não executável por qualquer motivo, tal provisão será, na extensão necessária, ser considerada como se não tivesse sido inserida. Se o usuário não aceitar os termos deste Acordo, não deverá ser autorizada. Se uma provisão for considerada ilegal, inválida ou não executável na extensão permitida pela lei aplicável, tal provisão será alterada somente na extensão necessária para torná-la executável. O idioma controlador desse Acordo é o inglês. Se você recebeu uma tradução em outro idioma, ela foi fornecida somente por qualquer conveniência. Este Contrato deverá ser interpretado sob as leis da Califórnia na medida em que tais leis se apliquem a contratos entre residentes da Califórnia e a serem executados dentro da Califórnia, exceto na medida em que o governo de outro país tenha uma jurisdição exclusiva sobre o assunto. Este Contrato será interpretado sob as leis localizadas em Los Angeles, Califórnia. Sem prejuízo do aqui disposto, a WB Games deverá ter o direito de fazer uma reivindicação contra um Usuário Final nos tribunais da jurisdição de domicílio de tal Usuário Final.

BATMAN: ARKHAM CITY software © Warner Bros. Entertainment Inc. Desenvolvido por Rocksteady Studios. Unreal® Engine, copyright 1998-2011 Epic Games, Inc. Unreal, Unreal Technology e o logotipo Powered by Unreal Technology são marcas comerciais ou registradas da Epic Games, Inc. Usa Scaleform GFx © 2011 Scaleform Corporation. Tron™, Tron: Evolution™ e Tron: Evolution 2™ são marcas comerciais ou registradas da Walt Disney Company. Tron: Evolution 2™ é uma marca comercial da Tronix SAS. Darkworks™ é uma marca registrada da Darkworks SA. Todas as outras marcas comerciais e copyrights são propriedade de seus respectivos donos.

BATMAN e todos os personagens, sua aparência distinta e elementos relacionados são marcas comerciais da DC Comics © 2011.

Todos os direitos reservados. LOGOTIPO DA WB GAMES, ESCUDO DA WB:™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.



(s11)

LOGOTIPO DA WB GAMES





rocksteady™

Windows, o botão Iniciar do Windows, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE e os logotipos Xbox 360 são marcas comerciais do grupo de empresas Microsoft, e os logotipos 'Jogos para Windows' e do botão Iniciar do Windows são usados sob licença da Microsoft.