

 XBOX 360.

The Elder Scrolls V

SKYRIM



18

 Bethesda

JOGANDO COMPLEMENTOS

Para jogar **Skyrim Legendary Edition**, primeiro insira o Disco 2. Assim que a instalação for concluída, remova o disco e insira o Disco 1 para iniciar o jogo. Se você já jogou Skyrim, você verá seus jogos salvos nos menus Load/Save para que você possa continuar com um personagem já existente.

Dawnguard

Assim que seu personagem atingir nível 10 ou maior, você ouvirá rumores de guardas nas principais cidades sobre uma antiga ordem de caçadores de vampiros conhecida como Dawnguard. Se o seu personagem está abaixo do nível 10 ou se você quiser encontrar a Dawnguard sozinho, você pode procurar a base deles a sudeste de Riften.

Hearthfire

Se você já completou tarefas para os Jarls de Falkreath, Hjaalmarch ou Dawnstar e ganhou a confiança deles, você irá receber uma carta do administrador das respectivas cidades avisando que há terrenos disponíveis para compra. Você precisa ter esta carta para comprar terrenos. Você vai receber um objetivo variado e um alvo de missão que aponta para o administrador ou autoridade daquele território.

Se você ainda não conquistou a confiança dos Jarls, você receberá uma carta via mensageiro assim que seu personagem atingir nível 9 ou maior. A carta incentiva seu personagem a visitar e aprender sobre os benefícios de trabalhar para os Jarls e a possibilidade de comprar terrenos. Se o seu personagem já tiver atingido nível 9 ou maior quando Hearthfire for instalado, você receberá a carta via mensageiro assim que visitar uma cidade ou assentamento.

Para comprar terrenos em um território, você precisa conquistar a confiança do Jarl. Cada território exige alguns favores específicos ou missões completadas para conquistar a confiança daquele Jarl. Após fazê-las, você receberá uma carta informando a seu personagem que o terreno está disponível para compra. Ter essa carta é necessário para a compra.

Quais são as exigências específicas para comprar terras em cada território?

- Para **Falkreath**: você precisa completar a missão **Rare Gifts** e a missão **Kill the Bandit Leader**. Você pode então comprar terrenos da administradora Nenyra.
- Para **Hjaalmarch**: você precisa completar a missão **Laid to Rest**. Você pode então comprar terrenos do administrador Aslfur.
- Para **Dawnstar**: você precisa completar a missão **Waking Nightmare** e então o favor **Kill the Giant**. Note que este favor tem como pré-requisito ser de nível 22 ou mais e já ter concluído a missão daédrica **Waking Nightmare**. Nesta altura, você pode comprar terrenos diretamente do Jarl Skald the Elder.

Dragonborn

Para começar a explorar Solstheim, vá para as docas de Windhelm e localize Gjalund Salt-Sage, um capitão naval que se dispõe a levar você para a ilha por uma pequena quantia.

A linha de missões principais de Dragonborn iniciará assim que você começar a missão do jogo original **The Horn of Jurgen Windcaller**, após consultar os Greybeards pela primeira vez. Uma vez que essa missão tenha iniciado, você vai encontrar um grupo de cultistas que vai discutir as missões de Dragonborn.

⚠️ ADVERTÊNCIA Antes de jogar este jogo, leia os manuais do console e acessórios do Xbox 360® para obter informações importantes sobre segurança e saúde. Guarde os manuais para referência futura. Para obter novos manuais do console e acessórios, visite www.xbox.com/support.

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.

ÍNDICE

Controles do Jogo, Menu Principal	2
A Tela do Jogo	3
Bússola, Menu Character [Personagem]	4
Skills [Aptidões], Aumentando suas Skills [Aptidões] e Subindo de Level [Nível].	5
Perks [Benefícios].	6
Menu Items [Itens], Favoritos	7
Menu Magic [Magia]	8
Mapas e Fast Travel [Viagem Rápida]	9
Journal [Diário].	10
Diálogos, Bartering [Negociações] e Hirelings [Mercenários]	11
Combate	13
Sneaking [Furtividade], Pickpocketing [Punga] e Lockpicking [Abrir Fechaduras].	14
Crimes e Punições.	15
Alchemy [Alquimia]	16
Enchanting [Encantamento]	17
Smithing [Forjadura]	18
Smelting [Fundição], Tanning [Curtimento] e Cooking [Culinária].	19
Cavalos, Casas, Livros e Recipientes	20
Xbox LIVE	21
Contrato de Licença do Usuário Final.	22
Informações sobre Garantia, Suporte Técnico e Atendimento ao Cliente	25

CONTROLES DO JOGO



- A** Ativar
- B** Menu Character [Personagem]
- X** Preparar/Embainhar
- Y** Pular

MENU PRINCIPAL

CONTINUE [CONTINUAR]

Continue jogando a partir de seu jogo salvo mais recente.

NEW [NOVO]

Inicie um novo jogo em Skyrim.

LOAD [CARREGAR]

Permite que você selecione um jogo salvo anteriormente a partir de uma lista.

DOWNLOADABLE CONTENT [CONTEÚDO PARA DOWNLOAD]

Visualize qualquer Conteúdo para Download que tenha obtido para Skyrim.

CREDITS [CRÉDITOS]

Visualize os créditos de Skyrim.

A TELA DO JOGO



1. BÚSSOLA

Mostra direção, locais e marcadores de missões.

2. NOME DO ALVO

Nome do personagem visado e sua barra de vida correspondente.

3. RETÍCULO

Ajuda a mirar objetos e personagens.

4. MÃO ESQUERDA OU DIREITA

Exibe suas armas ou magias equipadas. Os escudos só podem ser equipados em sua mão esquerda.

5. FAVORITOS

Uma lista dos itens do inventário marcados como favoritos.

6. CONTAGEM DE FLECHAS

Com um arco em mãos, exibe o número total de flechas equipadas.

7. ENCHANTMENT CHARGE [CARGA DE ENCANTAMENTO]

Exibe a carga restante de uma arma encantada.

8. MAGICKA

Lançar magias usa Magicka. A Magicka se regenera lentamente com o tempo; a taxa de regeneração pode ser aumentada por racial powers [poderes raciais] ou itens encantados. Dormir, esperar ou tomar poções também recupera Magicka.

9. HEALTH [VIDA]

A quantidade de dano que você pode sofrer. Dormir, esperar, tomar poções, comer ou usar magias pode recuperar Health [Vida].

10. STAMINA [VIGOR]

Sprinting [Correr rápido], usar power attacks [ataques poderosos] e bashes [empurrões] gastam Stamina [Vigor]. Stamina [Vigor] se recupera com o tempo; racial powers [poderes raciais] e itens encantados podem aumentar a taxa de recuperação. Dormir, esperar, tomar poções, comer ou usar magias pode ajudar a recuperá-lo.

BÚSSOLA



Os ícones na bússola indicam locais de interesse próximos, como dungeons [masmorras], cidades e fazendas. Os marcadores de Alvo da Missão indicam a direção de seu(s) objetivo(s) da missão atual. O marcador de Alvo Personalizado indica a direção de um alvo personalizado colocado por você no mapa-múndi.

MENU CHARACTER [PERSONAGEM]



Há quatro seções principais no Menu Character [Personagem]: Magic [Magia], Skills [Aptidões], Items [Itens] e Map [Mapa].

Acesse o Menu Character [Personagem] apertando **B**. Coloque o **L** or **R** em qualquer direção para selecionar o menu correspondente, então coloque novamente na mesma direção para entrar no menu; como opção, segure o **L** or **R** em qualquer direção para entrar rapidamente em um menu.

“Aquele que se torna imperador e acende os Dragonfires [Fogos do Dragão] é, sem dúvidas, um Dragonborn - a prova está no uso do Amuleto e no acender dos Fogos. Mas será ele Dragonborn e, assim, capaz de fazer estas coisas - ou seria o feito o sinal da benção de Akatosh descendo sobre ele? Tudo que podemos dizer é que é as duas opções e também nenhuma - um mistério divino.”

- Emelene Madrine, *The Book of the Dragonborn* [O Livro do Dragonborn]

SKILLS [APTIDÕES]



O menu Skills [Aptidões] exibe as constelações das skills [aptidões] e Perks [Benefícios] de seu personagem. O nome, level [nível] e raça de seu personagem também são exibidos.

SKILLS [APTIDÕES]

Você tem 18 skills [aptidões]. Debaxo de cada uma delas, há uma barra indicando seu progresso na skill [aptidão] correspondente. Quanto mais você usa uma skill [aptidão], mais rápido ela irá aumentar

MODIFICADORES POSITIVOS/NEGATIVOS DE ATRIBUTOS

Sua Health [Vida], Magicka [Magia] e Stamina [Vigor] são exibidos na parte inferior da tela. Os valores que aparecem em vermelho estão sendo modificados negativamente por magias, habilidades, poderes ou outros efeitos. Os valores que aparecem em verde estão sendo modificados positivamente.

BARRA DE PROGRESSO DO LEVEL [NÍVEL]

Mostra o quanto falta para seu personagem subir de level [nível].

AUMENTANDO SUAS SKILLS [APTIDÕES] E SUBINDO DE LEVEL [NÍVEL]

AUMENTANDO AS SKILLS [APTIDÕES]

Existem três formas de se aumentar uma skill [aptidão]:

- Usando-a repetidamente. Quanto menor o nível da skill [aptidão], mais rápido ela aumenta com o uso. Quanto maior for, mais tempo leva para aumentar. Você pode verificar o progresso de sua skill [aptidão] olhando a barra no Menu Skills [Aptidões].
- Treinando com outro personagem. Você pode pagar para alguns personagens aumentarem suas skills [aptidões].
- Encontrando um Skill Book [Livro de Aptidão]. Os Skill Books [Livros de Aptidão] aumentam uma skill [aptidão] em particular ao serem lidos.

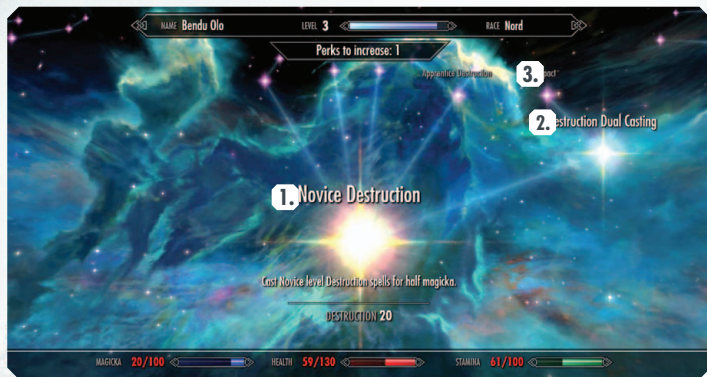
SUBINDO DE LEVEL [NÍVEL]

Para subir de level [nível], aumente várias vezes qualquer combinação de skills [aptidões]. Aumentar skills [aptidões] com valores mais altos faz com que suba de level [nível] mais rápido. Você pode verificar o quanto falta para subir de level [nível] olhando a barra no Menu Skills [Aptidões].

SUBINDO DE LEVEL [NÍVEL]

Ao subir de level [nível], é preciso escolher se quer aumentar sua Health [Vida], Magicka, ou Stamina [Vigor]. Você também pode escolher um novo Perk [Benefício]. É possível escolhê-lo imediatamente ou guardá-lo para depois.

PERKS [BENEFÍCIOS]



Os Perks [Benefícios] são habilidades especiais e aprimoramentos de suas skills [aptidões]. Ao subir de level [nível], você pode selecionar um Perk [Benefício]; é possível guardá-lo para depois. Para selecionar um Perk [Benefício], é necessário satisfazer seu requerimento de aptidão e ter quaisquer Perks [Benefícios] que sejam pré-requisitos dele. Por exemplo, para selecionar Destruction Dual Casting [Lançamento Duplo de Magia de Destruição], é necessário escolher primeiro Novice Destruction [Aprendiz de Destruição].

1. Perks [Benefícios] que escolheu (Novice Destruction [Aprendiz de Destruição])
2. Perks [Benefícios] disponíveis (Destruction Dual Casting [Lançamento Duplo de Magia de Destruição])
3. Perks [Benefícios] indisponíveis (Impact [Impacto])

CONJURATION 15 REQUIRES 20

Cada Perk [Benefício] exibe sua skill [aptidão] atual e a necessária para selecioná-lo.



Alguns Perks [Benefícios] possuem graus múltiplos e podem ser aprimorados várias vezes.

“As cidades de *Skyrim* são evidências do talento e perícia dos Nords. A mais importante delas é *Solitude*, residência do Grande Rei e capital da província; *Windhelm*, antiga e apreciada, uma joia na neve; *Markarth*, esculpida na pedra há muito e muito tempo; *Riften*, aninhada nas sombras douradas da *Fall Forest* [Floresta de Outono], de onde vêm peixes e hidroméis deliciosos; e *Whiterun*, construída ao redor do salão de *Jorrvasker*, casa dos nobres *Companions* e respeitados *Skyforge*.”

— Hrothmund Wolf-Heart, *Nords of Skyrim* [Nords de *Skyrim*]

MENU ITEMS [ITENS]



O Menu Items [Itens] exibe todos os seus itens. É possível filtrar seus itens de acordo com as seguintes categorias: All [Todos], Weapons [Armas], Apparel [Trajes], Potions [Poções], Food [Alimentos], Ingredients [Ingredientes], Books [Livros], Keys [Chaves] e Misc [Miscelânea].

CONTROLES DOS MENUS

- / — Entrar/Sair das listas
- / — Circular pelas listas
- Equipar/Usar/Ler Item
- / — Equipar Mão Esquerda/Mão Direita
- Remover Item
- Marcar Item como Favorito
- Examinar Item
- Girar Item

Carry Weight [Peso de Carga]: A quantidade de peso que pode carregar antes de ficar sobrecarregado. Seu peso de carga máximo é baseado no atributo Stamina [Vigor].

Gold [Ouro]: A quantidade de ouro que você tem.

Armor Rating [Índice de Armadura]: Os efeitos combinados de sua armadura física, efeitos mágicos de armadura ativos e quaisquer Perks [Benefícios] relevantes.

Damage [Dano]: O dano combinado da(s) arma(s) equipada(s).

FAVORITOS

Nos menus Items [Itens] ou Magic [Magia], é possível definir seus favoritos apertando sobre a arma, armadura, magia ou item desejado.

Durante o jogo, você pode acessar sua lista de favoritos apertando ou . Então, é possível navegar pela lista com e , equipar ou usar itens ou magias com ou , e trocar rapidamente suas armas entre sua mão esquerda () ou direita ().

Você também pode designar um Quick Key (Atalho) primário e um secundário segurando ou sobre os itens no menu de favoritos. Durante o jogo, troque entre os dois itens apertando ou .

MENU MAGIC [MAGIA]



SPELLS [MAGIAS]

Lançar spells [magias] com sucesso irá aumentar sua skill [aptidão] com a spell's school [escola de magia] correspondente. É possível comprar novas spells [magias] com vendedores ou aprendê-las com Spell Tomes [Tomos de Magia] que você encontra no mundo.

POWERS [PODERES]

Aperte **RB** para usar um power [poder] equipado. Cada raça começa com um [power] poder único; você pode adquirir powers [poderes] adicionais ao longo de sua aventura. Apenas um Power [Poder] pode ser equipado por vez, e a maioria só pode ser usada uma vez por dia.

SHOUTS [GRITOS]

Os Shouts [Gritos] são combinações especiais da linguagem dos dragões que produzem efeitos poderosos. Segure **RB** para usar um shout [grito] equipado. Quanto mais tempo segurar o botão, mais palavras de um shout [grito] serão pronunciadas e mais poderoso ele será. Só é possível ter um power [poder] ou shout [grito] equipado por vez.

Depois de usar um shout [grito], é preciso esperar para usá-lo novamente. Sua bússola irá piscar durante o tempo de recarga. Quando ela parar de piscar, você poderá usar um shout [grito] novamente.

As palavras individuais de cada shout [grito] precisam ser aprendidas encontrando Word Walls [Muros de Palavras] ao redor do mundo. Depois de aprender uma palavra, é preciso desbloqueá-la usando a alma de um dragão antes de poder usá-la. A alma de um dragão é absorvida no momento em que ele é morto.

“Com muita frequência, os nobres visitantes de Cyrodiil veem um pouco mais que as paisagens de Skyrim de dentro de suas carruagens. Sem dúvidas, essa província rústica e nada civilizada está longe de ser hospitaleira, mas é um local de beleza ardente e selvagem que possui belas vistas e maravilhas naturais inspiradoras a espera daqueles que tenham determinação para procurá-las e refinamento para realmente apreciá-las.”

— Marcus Carvain, *An Explorer's Guide to Skyrim* [Um Guia de um Explorador para Skyrim]

MAPAS E FAST TRAVEL [VIAGEM RÁPIDA]



WORLD MAP [MAPA-MÚNDI]

O world map [mapa-múndi] mostra toda a província de Skyrim. Use o **L** para mover-se pelo mapa, **LT/RT** para aumentar ou diminuir o zoom e **Y** para centralizar o mapa novamente em sua posição atual. Use o **R** para centralizar o mapa novamente em sua posição atual. Use o **X** para ver o mapa local.



Sua Posição: A seta mostra sua posição no mapa e a direção que está encarando.



Alvo(s) de Missão: Seu(s) Alvo(s) de Missão Atual é(ão) determinado(s) pelas Quests [Missões] ativas.



Alvo Personalizado: Você pode inserir este marcador apertando **A**.

FAST TRAVEL [VIAGEM RÁPIDA]

Realce um local no mapa e aperte **A** para viajar rapidamente. Você não pode usar fast travel [viagem rápida] a partir de interiores ou enquanto estiver em combate. Ao usar fast travel [viagem rápida], o tempo irá avançar de acordo com a distância do seu destino. Se possuir um cavalo, ele irá viajar com você. Ao viajar para cidades, seu cavalo será colocado no estábulo mais próximo.



Local Descoberto: Marcadores mais claros podem ser selecionados em fast travel [viagem rápida].



Local Conhecido: Marcadores mais escuros são conhecidos, mas não podem ser selecionados em fast travel [viagem rápida] até que você os tenha visitado.

JOURNAL [DIÁRIO]

Aperte **START** e use **LT/RT** para acessar os menus **Quests** [Missões], **Stats** [Estatísticas] e **System** [Sistema].

QUESTS [MISSÕES]

Para ativar uma quest [missão], selecione-a e aperte **A**. Ativar uma quest [missão] adiciona seu(s) marcador(es) à sua bússola, mapa-múndi e mapa local.

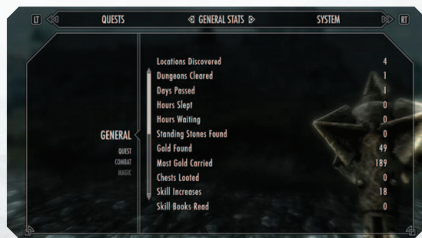
A categoria **Miscellaneous** [Miscelânea] inclui objetivos especiais que podem levar a novas quests [missões], locais e recompensas.

SHOW ON MAP [MOSTRAR NO MAPA]

Apertar **X** abre o mapa-múndi e exibe o local do alvo da missão.

GENERAL STATS [ESTATÍSTICAS GERAIS]

General Stats [Estatísticas Gerais] exibe informações sobre o progresso de seu personagem ao longo do jogo.



MENU SYSTEM [SISTEMA]

SAVE [SALVAR]

Salva o jogo manualmente a qualquer momento.

LOAD [CARREGAR]

Selecione um jogo salvo anteriormente a partir de uma lista.

SETTINGS [CONFIGURAÇÕES]

GAMEPLAY [JOGABILIDADE]

Usando esse menu, é possível ajustar a dificuldade do jogo (dificuldade do combate), alterar a sensibilidade dos controles, inverter o eixo Y, alterar as configurações de salvamento automático e ativar ou desativar a vibração.

DISPLAY [TELA]

Usando esse menu, é possível ajustar a dificuldade do jogo (dificuldade do combate), alterar a sensibilidade dos controles, inverter o eixo Y, alterar as configurações de salvamento automático e ativar ou desativar a vibração.

AUDIO [ÁUDIO]

Use esse menu para ajustar o volume dos sons.

CONTROLS [CONTROLES]

Nesse menu, é possível reconfigurar os controles do jogo.

HELP [AJUDA]

Esse menu fornece instruções adicionais sobre como jogar.

QUIT [SAIR]

Sair para o menu principal.

DIÁLOGOS, BARTERING [NEGOCIAÇÕES] E HIRELINGS [MERCENÁRIOS]



DIÁLOGO

Para conversar com alguém, aperte **A**. Para sair de uma conversa, aperte **B**.

1. Nome do Personagem
2. Tópicos ainda não discutidos
3. Tópicos já discutidos

OPÇÕES DE DIÁLOGO

A lista de tópicos que você pode discutir com esta pessoa. Pode ser necessário rolar a lista para baixo para revelar opções adicionais. Questionar certos tópicos pode revelar mais opções de diálogo. As opções de diálogo mais claras indicam tópicos que ainda não foram discutidos. As opções de diálogo mais escuras significam que o tópico já foi discutido, embora ainda possa conter outros tópicos dentro dele.

Às vezes, é necessário conseguir informações com um personagem. Opções especiais de diálogo irão aparecer, incluindo:

Persuade [Persuadir]: Convença um personagem a lhe contar algo apenas por meio da conversa. Um nível mais alto de **Speech** [Lábia] concede uma chance maior de persuasão.

Intimidate [Intimidar]: Convença alguém a falar à força. O sucesso é baseado em sua skill [aptidão] **Speech** [Lábia] e level [nível].

Bribe [Subornar]: Convença um personagem a falar usando uma quantidade de ouro.

Brawl [Brigar]: Inicie uma briga desarmada com o personagem, vença e consiga as informações necessárias. Embora nenhum dos dois possa morrer numa briga desarmada, se usar uma arma, a briga se tornará um verdadeiro combate passível de punições.

SKILL TRAINING [TREINO DE APTIDÕES]

Por um preço, alguns personagens podem treiná-lo para melhorar suas skills [aptidões]. Há um número limitado desses personagens para cada skill [aptidão], e muito poucos que podem ensinar a skill [aptidão] em níveis mais altos.



BARTERING [NEGOCIAÇÕES]

Escolher a opção barter [negociar] irá mostrar tanto seu inventário quanto o do vendedor. Os itens acima da linha divisória pertencem ao vendedor, e os abaixo dela pertencem a você.

Selecione um ou mais itens que deseje comprar da pessoa e aperte **A** para comprá-los. Também é possível vender seus itens para um vendedor selecionando-os a partir de seu inventário e apertando **A**. Um vendedor só irá comprar itens do mesmo tipo dos que ele vende. Por isso, nem todos os seus itens podem estar listados.

Os preços pelos quais você compra e vende os itens dependem de sua skill [aptidão] e Perks [Benefícios] em Speech [Lábia]. Fazer negociações aumenta sua skill [aptidão] em Speech [Lábia].

HIRELINGS [MERCENÁRIOS] E AMIGOS

É possível encontrar hirelings [mercenários] nas tavernas ao redor do mundo que podem ser contratados para lutar com você. Cada hireling [mercenário] possui uma especialidade de combate, pode receber ordens suas e também carregar itens para você.

Às vezes, seus amigos permitirão que pegue itens do inventário deles como presentes ou podem, até mesmo, concordar em se juntar à sua jornada. É possível, de vez em quando, dar presentes para eles em troca.

CONTROLANDO SEUS SEGUIDORES

Mire seu seguidor e, então, aperte e segure **A** para entrar no modo de comando. Você pode mandar seu seguidor:

- Esperar num local específico
- Usar um objeto, como uma alavanca ou cadeira
- Atacar um inimigo
- Abrir uma porta ou recipiente trancados
- E pegar itens

Nem todos os seguidores recebem ordens, e alguns podem não executar certos comandos. Tenha cuidado, pois os guardas irão responsabilizar você pelos crimes de seus seguidores.

COMBATE

Skyrim é um local perigoso até mesmo para os aventureiros mais habilidosos. Aprender o básico sobre os combates é essencial para sua sobrevivência.

ARMAS

Há muitos tipos de armas em Skyrim. O dano que você causa depende da arma em si, de sua skill [aptidão] e quaisquer Perks [Benefícios] relacionados. Os golpes de armas mais pesadas são mais lentos e podem causar menos dano num período de tempo se comparados às armas mais rápidas. As armas mais pesadas também diminuem a velocidade de seu deslocamento.

ATAQUES CORPO A CORPO

Há dois tipos de ataques: Basic Attacks [Ataques Básicos] e Power Attacks [Ataques Poderosos]. Para executar um Basic Attack [Ataque Básico], aperte **RT**. Para executar um Power Attack [Ataque Poderoso], segure **RT**. Os Power Attacks [Ataques Poderosos] gastam Stamina [Vigor] para serem executados, mas causam o dobro de dano. Eles também têm uma chance de fazer o inimigo cambalear, permitindo que você execute outros ataques. As armas mais pesadas gastam mais Stamina [Vigor] na execução de Power Attacks [Ataques Poderosos] do que as mais leves.

ARCO E FLECHA

Para atacar com um arco, segure **RT** para puxar a corda até o fim e, então, solte **RT** para disparar a flecha. Quanto mais você puxa a corda, mais dano causa. É possível cancelar um disparo apertando **X**. Existem Perks [Benefícios] da Skill [Aptidão] Archery [Arco e Flecha] que concedem habilidades como dar zoom e diminuir a velocidade do tempo. Você pode usar essas habilidades segurando **LT** enquanto mantém uma flecha pronta para o disparo.

ARMAS DE UMA E DUAS MÃOS

Certas armas, como daggers [adagas], swords [espadas], maces [maças] e war axes [machados de guerra], são one-handed weapons [armas de uma mão] e podem ser usadas juntamente com um escudo ou em dual wielding [manejo duplo]. Outras armas, como battleaxes [machados de batalha], greatswords [espadas largas] e warhammers [martelos de guerra], exigem duas mãos e não podem ser usadas com um escudo ou em dual wielding [manejo duplo]. As armas de duas mãos são mais lentas, mas causam mais dano.

BLOQUEIO

Para bloquear, segure **LT**. O bloqueio com um escudo ou arma reduz o dano recebido. Os escudos são mais eficientes para bloquear que as armas. Para executar um bash [empurrão] com seu escudo ou arma, segure **LT** e aperte **RT**. O bash [empurrão] gasta Stamina [Vigor] e faz o inimigo cambalear, dando a você uma oportunidade para atacar. Também é possível escolher um Perk [Benefício] para ganhar o Power Bash [Empurrão Poderoso], um empurrão mais forte que é executado ao segurar **RT** enquanto bloqueia.

ARMADURA

Cada parte de armadura que você veste é somada à sua proteção total, ou Armor Rating [Índice de Armadura]. Quanto maior seu Armor Rating [Índice de Armadura], mais bem protegido você está. A quantidade de proteção que recebe da armadura depende da armadura em si, de sua skill [aptidão] com o tipo de armadura em questão e quaisquer Perks [Benefícios] relacionados que tenha escolhido.

RENDIÇÃO


Se começar uma luta com um amigo ou guarda, você pode se render embainhando sua arma. Se o oponente estiver disposto, ele irá parar a luta.

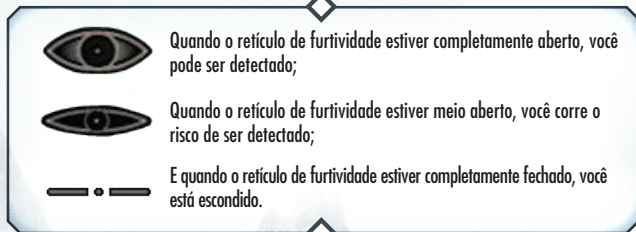
“Bloqueie, contra-ataque, empurrão! Acerte-os enquanto estiverem no chão! Eles não irão mostrar piedade, então por que você deveria mostrar? O combate consiste em atacar, em acertar seu inimigo primeiro e não abrandar jamais.”

— Eduardo Corvus, Killing - Before You're Killed [Matando - Antes de Ser Morto]

SNEAKING [FURTIVIDADE], PICKPOCKETING [PUNGA] E LOCKPICKING [ABRIR FECHADURAS]

SNEAKING [FURTIVIDADE]

Entre ou saia do modo sneak [furtivo] segurando . O modo sneak [furtivo] permite que você pratique pickpocket [punga], assim como permite executar ataques furtivos e poderosos. Seu estado de furtividade é exibido no momento em que agacha:



Quando o olho abre completamente e o retículo mostra "DETECTED [DETECTADO]", significa que um inimigo próximo o detectou e está prestes a atacá-lo. Quando o olho fecha completamente e o retículo mostra "HIDDEN [ESCONDIDO]", significa que todos os inimigos próximos perderam seu rastro e irão parar de procurá-lo.

Sua furtividade é afetada por muitos fatores:

- **Sua skill [aptidão] Sneak [Furtividade] só irá ajudá-lo quando estiver agachado.** Quando mais alta sua skill [aptidão] Sneak [Furtividade], mais fácil é permanecer escondido. Aumente sua skill [aptidão] Sneak [Furtividade] executando stealth attacks [ataques furtivos] e usando furtividade próximo de um alvo. Há alguns Perks [Benefícios] de Sneak [Furtividade] que concedem bônus adicionais de furtividade.
- **Campo de visão:** Um inimigo tem muito menos chances de detectá-lo se não puder vê-lo.
- **Escurecimento:** É mais difícil enxergá-lo em áreas mais escuras.
- **Movimentação:** Você corre o menor risco de ser detectado quando está parado e o maior quando está correndo.
- **Som:** As armas de duas mãos são as que mais fazem barulho. As armas de uma mão são mais silenciosas; adagas e arcos são silenciosos. Lançar magias produz tanto som quanto luz. As armaduras mais pesadas fazem mais barulho quando você se movimenta.

Attacking an enemy that has not detected you grants a damage bonus, the amount of which depends on the weapon and can be increased through perks.

Enemies will react to sounds in the environment, like arrow impacts or traps. You can sometimes use this to your advantage to lure an enemy out of position.

PICKPOCKETING [PUNGA]

Você precisa estar no modo sneak [furtivo] para praticar pickpocket [punga]. Aproxime-se do alvo e ative-o para acessar o inventário dele. Selecione um item dele para roubar ou um seu para plantar nele. Se for bem-sucedido, o item será adicionado a seu inventário. Se for detectado durante a tentativa de pickpocket [punga], você será denunciado pelo crime e não conseguirá o item.

Quanto maior for sua skill [aptidão] Pickpocket [Punga], menores são as chances de ser pego. Apenas olhar o inventário de um personagem não é um crime.

LOCKPICKING [ABRIR FECHADURAS]



CRIMES E PUNIÇÕES

CRIMES, BOUNTIES [RECOMPENSAS] E PRISÃO

As seguintes ações são consideradas crimes e são denunciadas se você for detectado: Roubar itens ou cavalos, pungear um item, abrir uma fechadura, invadir locais, iniciar uma luta (se defender não é considerado um crime) ou matar um personagem inofensivo.

Quando um crime é denunciado, uma Bounty [Recompensa] é oferecida por sua cabeça na cidade em que estiver. O tamanho da Bounty [Recompensa] depende da seriedade do crime que cometeu,

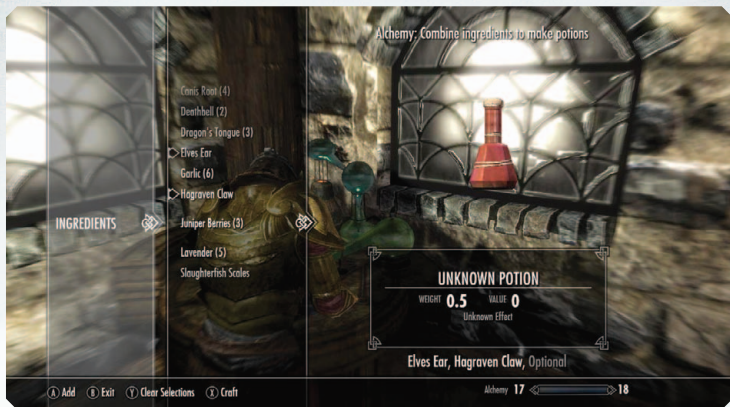
Qualquer um que o vir cometendo o crime se tornará uma testemunha. Se conseguir eliminar todas as testemunhas de um crime logo depois de ele ter sido cometido, a Bounty [Recompensa] não irá se aplicar.

Com uma Bounty [Recompensa], os guardas irão abordá-lo e prendê-lo. Se correr, eles irão atrás de você. Se conseguir fugir para uma outra cidade onde não tenha uma Bounty [Recompensa] por sua cabeça, os guardas irão ignorá-lo.

Se for pego pelos guardas, você normalmente tem as seguintes opções:

- **Pagar a Recompensa e evitar a prisão.** Todos os itens roubados que estiverem em seu inventário serão removidos, incluindo os itens que roubou enquanto estava escondido.
- **Resistir à prisão.** Os guardas irão atacá-lo se você resistir à prisão. Se conseguir fugir, a Bounty [Recompensa] por sua cabeça irá continuar existindo naquela cidade e os guardas irão prendê-lo se voltar nela. Se você se render embainhando sua arma, os guardas podem parar de atacá-lo dependendo de sua reputação, mas mesmo assim irão prendê-lo.
- **Ir para a prisão e evitar a multa.** Se for para a prisão, você pode tentar abrir a fechadura de sua cela e fugir sem ser visto. Para cumprir sua pena, ative a cama em sua cela e, assim, aparecerá do lado de fora quando o tempo de sua pena tiver acabado. O progresso de suas skills [aptidões] é perdido dependendo da duração da sentença.

ALCHEMY [ALQUIMIA]



Os ingredientes de alquimia podem ser encontrados por toda a região de Skyrim. As poções [poções] e poisons [venenos] são criados pela mistura de ingredientes que compartilham um efeito em comum nas Alchemy Workbenches [Bancadas de Alquimia]. As poções [poções] são consumidas pelo seu personagem para conceder efeitos positivos enquanto os poisons [venenos] são aplicados a suas armas para adicionar dano extra.

Quanto maior sua skill [aptidão] Alchemy [Alquimia], mais poderosos são os venenos e poções que pode criar. Você aumenta essa skill [aptidão] comendo ingredientes e criando poções e venenos.

Todos os ingredientes possuem quatro efeitos diferentes. Descubra o primeiro efeito ao comer o ingrediente e experimente combiná-lo com outros para descobrir os efeitos restantes. Se uma poção ou veneno falhar, significa que os ingredientes não possuem nenhum efeito em comum. Também é possível escolher Perks [Benefícios] que permitem descobrir mais efeitos comendo o ingrediente.

“O troll pode estar morto, mas seu trabalho ainda não terminou. Espere as chamas se apagarem e, então, examine o corpo da criatura. Se tiver sorte, encontrará alguns depósitos de gordura que valerão um bom preço na loja de um boticário. Na verdade, se conhecer bem a arte da alquimia, pode ferver a gordura e usá-la em todos os tipos de poções e tônicos.”

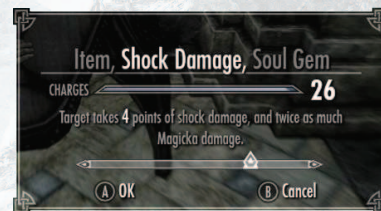
– Finn, Troll Slaying [Matando Trolls]

ENCHANTING [ENCANTAMENTO]



Enchanting [Encantamento] é a arte de aplicar efeitos mágicos às armas e armaduras. Para criar um item encantado, você precisa conhecer um enchantment [encantamento], ter em mãos uma soul gem [pedra da alma] cheia e um item equipável que não tenha um encantamento. Quanto maior sua skill [aptidão] em Enchanting [Encantamento], melhor fica o item encantado.

Os enchantments [encantamentos] são aprendidos ao destruir itens encantados. Leve itens encantados para um Arcane Enchanter [Encantador Arcano] destruí-los.



Você pode encontrar soul gems [pedras da alma] cheias pelo mundo ou criá-las usando a magia Soul Trap [Aprisionamento de Almas] para aprisionar a alma de uma criatura dentro de uma soul gem [pedra da alma] vazia.

Alguns enchantments [encantamentos] só podem ser colocados em armas enquanto outros só podem ser colocados nos tipos de itens são equipados no corpo ou até mesmo em tipos específicos. Os enchantments [encantamentos] de armas usam cargas em cada golpe e precisam ser recarregados depois de se esgotarem. O poder do encantamento e o tamanho da soul gem [pedra da alma] determinam quantas cargas a arma encantada tem.

Os encantamentos dos itens equipados no corpo são permanentes e não precisam ser recarregados.

SMITHING [FORJADURA]



Use forges [forjas] para criar novas armas e armaduras. Quanto maior sua skill [aptidão] Smithing [Forjadura], melhores serão as armas e armaduras que pode forjar. Aumente sua skill [aptidão] Smithing [Forjadura] criando ou aprimorando armas e armaduras, treinando ou lendo skill books [livros de aptidão].

Criar armas e armaduras requer componentes que podem ser encontrados no mundo, como ferro ou aço, assim como o conhecimento sobre como criar um item. Para desbloquear novas opções de arma e armadura, escolha Perks [Benefícios] da constelação de Smithing [Forjadura].

Grindstones [Pedras de Amolar]: A grindstone [pedra de amolar] aprimora o dano das armas. Para afiar uma arma, são necessários os materiais apropriados. A tamanho da melhoria depende de sua skill [aptidão] e Perks [Benefícios] em Smithing [Forjadura].



Workbenches [Bancadas de Trabalho]: Use as workbenches [bancadas de trabalho] para aprimorar o armor rating [índice de armadura] de um item. São necessários componentes para aprimorar sua armadura. A tamanho da melhoria depende de sua skill [aptidão] e Perks [Benefícios] em Smithing [Forjadura].



SMELTING [FUNDIÇÃO], TANNING [CURTIMENTO] E COOKING [CULINÁRIA]



SMELTING [FUNDIÇÃO]

Os raw ores [minérios brutos] podem ser encontrados ao redor do mundo, principalmente em minas. Em uma smelter [caldeira de fundição], você pode transformar o ore [minério] em metal ingots [lingotes de metal], necessários para forjar armas e armadura.



TANNING [CURTIMENTO]

As tanning racks [prateleiras de curtimento] secam a pele dos animais e as transformam em raw leather [couro cru]. Quanto maior o animal, mais couro uma pele irá render. O raw leather [couro cru] é cortado em leather strips [tiras de couro], usadas como componente na criação de armas e armaduras.



COOKING [CULINÁRIA]

As cooking pots [panelas] permitem que você prepare alimentos que fornecem vários efeitos temporários. Cada receita requer ingredientes culinários específicos que podem ser encontrados por toda a região de Skyrim.

CAVALOS, CASAS, LIVROS E RECIPIENTES



CAVALOS

Para montar um cavalo, aproxime-se dele e aperte **A**. Para galopar, segure **LB**. Aperte **A** enquanto estiver montado para desmontar. Para comprar um cavalo, visite o estábulo fora de qualquer grande cidade. Quando você usa fast travel [viagem rápida] para ir a uma cidade, seu cavalo é deixado no estábulo local, fora dos portões da cidade.

CASAS À VENDA

Há casas à venda em todas as grandes cidades. Depois de comprar uma, você pode mobilizá-la. Fale com o steward [procurador] do Jarl em cada grande cidade para mais informações.

LIVROS E OUTROS DOCUMENTOS

Ao ativar um livro ou documento, você pode lê-lo. Depois disso, pode colocá-lo de volta (**B**) ou pegá-lo (**A**). Use **L/R** ou **LT/RT** para virar as páginas dos livros.

Os Skill Books [Livros de Aptidão] aumentam suas skills [aptidões] na primeira vez que são lidos. Os Spell Tomes [Tomos de Magia] lhe ensinam spells [magias] e são consumidos quando você os lê.

RECIPIENTES

Os recipientes são baús, engradados, barris, penteadeiras, caixas, cadáveres e mais. Para abrir um recipiente, aperte **A**. Se o texto OPEN [ABRIR] estiver em vermelho, os itens dentro dele pertencem a outra pessoa.

ATENÇÃO! Não deixe coisas nos recipientes que não lhe pertencem! Os itens podem não estar mais lá quando voltar para buscá-los. Comprar uma casa é uma das maneiras de se ter recipientes seguros.

Xbox LIVE

No Xbox LIVE® você tem acesso a mais jogos, mais entretenimento e mais diversão. Saiba mais em www.xbox.com/live.

CONEXÃO

Antes de usar o Xbox LIVE, conecte o seu console Xbox à conexão de alta velocidade da Internet e cadastre-se para se tornar um membro do Xbox LIVE. Para mais informações sobre a conexão e como determinar se o Xbox LIVE está disponível em sua região visite www.xbox.com/live.

CONTROLE DE CONTEÚDO PELOS PAIS

Essas ferramentas flexíveis e fáceis de usar permitem que pais e responsáveis decidam a quais jogos as crianças podem ter acesso, com base na classificação de conteúdo. Os pais podem restringir o acesso a conteúdo classificado para adultos. Aprove quem da família pode interagir com outras pessoas online e como fazê-lo com o serviço Xbox LIVE, e estabeleça limites de tempo para os jogos. Para obter mais informações, acesse www.xbox.com/familysettings.

*Os serviços disponíveis no Xbox LIVE podem variar de acordo com a região. Acesse www.xbox.com/live e veja quais serviços estão disponíveis no seu país.

CONTRATO DE LICENÇA DO USUÁRIO FINAL

Este é um contrato legal ("Contrato") entre você, o usuário final ("Você") e a ZeniMax Media Inc., através da sua divisão, a Bethesda Softworks LLC ("Licenciante"). Este Contrato faz parte de um pacote do produto (o "Pacote") que inclui um ou mais discos contendo um ou mais produtos de software do Licenciante (coletivamente, o "Produto") e alguns materiais eletrônicos e / ou escritos (a "Documentação").

AO CLICAR EM "EU CONCORDO", AO INSTALAR O PRODUTO OU AO ACESSAR OU USAR O PRODUTO OU OUTRO SOFTWARE, SEJA QUAL FOR, FORNECIDO A VOCÊ NO PACOTE, VOCÊ RECONHECE QUE LEU TODOS OS TERMOS E CONDIÇÕES DO PRESENTE CONTRATO, ENTENDE-OS, E CONCORDA EM SER LEGALMENTE OBRIGADO POR ELES. VOCÊ COMPREENDE QUE, SE VOCÊ COMPROU O PACOTE DE UM REVENDEDOR AUTORIZADO DA LICENCIANTE, NEM O REVENDEDOR OU QUALQUER TERCEIRO É UM AGENTE DA LICENCIANTE E NENHUMA PARTE É AUTORIZADA A FAZER REPRESENTAÇÕES, CONDIÇÕES OU GARANTIAS, LEGAIS OU NÃO, NO NOME DA LICENCIANTE, OU ALTERAR QUALQUER DOS TERMOS OU CONDIÇÕES DESTES CONTRATO.

Se você não concordar com os termos deste Contrato, devolva imediatamente o Pacote inteiro (com o produto não utilizado na embalagem original) para a loja onde comprou para um reembolso, estando sujeito às políticas de devolução aplicáveis, incluindo quaisquer limitações e restrições à devolução. Todas as devoluções devem incluir embalagens, manuais e outros materiais fornecidos com o Pacote.

Se Você não concordar com os termos deste Contrato, Você não poderá usar o Pacote ou qualquer parte dele.

1. LICENÇA LIMITADA:

Sujeito aos termos e condições deste Contrato, Você tem o direito de usar uma cópia do Produto, na forma executável, para Seu próprio uso pessoal, não comercial. Você não poderá vender ou transferir reproduções do Produto ou da Documentação, ou qualquer outra parte do Pacote para outras partes de qualquer forma. Você concorda em não utilizar o produto de qualquer outra forma que não seja sua utilização e / ou finalidade originais.

2. PROPRIEDADE; DIREITOS AUTORAIS:

Você concorda e entende que Você está recebendo DIREITOS LICENCIADOS; nada aqui deve ser considerado como uma transferência de propriedade de qualquer software ou materiais proprietários do Licenciante ou de seus licenciados. O título e a propriedade do Pacote, incluindo o Produto (e todas as suas partes), a Documentação, patentes, marcas, direitos autorais e todas as outras propriedades intelectuais e outros direitos de propriedade que lhes são aplicáveis deverão em todos os momentos permanecer única e exclusivamente com o Licenciante e / ou seus licenciadores, e Você não deve (nem Você permitirá a terceiros) tomar qualquer medida incompatível com o referido título ou propriedade. O Produto, a Documentação e os outros componentes do Pacote são protegidos por direitos autorais dos Estados Unidos e outras leis aplicáveis e pelas disposições de tratados internacionais. Quaisquer direitos não expressamente concedidos aqui são reservados ao Licenciante e / ou seus licenciadores. Você não pode modificar ou remover quaisquer avisos de direitos proprietários do Licenciante ou de qualquer de seus licenciados.

3. OUTRAS RESTRIÇÕES:

Você pode não causar ou permitir a venda, divulgação, cópia, aluguel, licenciamento, sublicenciamento, locação, divulgação, carregamento, descarga, transmissão ou distribuição do Produto, da Documentação ou qualquer dos outros componentes do Pacote por qualquer meio ou de qualquer forma sem o consentimento prévio e por escrito do Licenciante. Você não pode (e não pode permitir a terceiros) modificar, melhorar, complementar, criar quaisquer trabalhos derivados, adaptar, traduzir, fazer engenharia reversa, decompilar, desmontar ou de qualquer forma reduzir o código do objeto de qualquer software fornecido a Você forma legível por humanos ou a utilização de partes do produto de software fornecido como parte do Pacote de forma independente do Pacote ou do Produto. Você não pode (e não pode permitir a terceiros) evitar, contornar ou desativar qualquer mecanismo, procedimento ou protocolo de segurança, ou qualquer proteção de direitos autorais, fornecido ou incluso em conexão com o Pacote ou quaisquer partes dele.

Você não deve criar quaisquer novos materiais utilizando qualquer conteúdo do Produto ("Novo Material") que quebre os direitos dos outros, ou que sejam caluniosos, difamatórios, ofensivos ou ameaçadores. Se Você distribuir ou de outra forma disponibilizar Novo Material para os outros, Você automaticamente concede a Licenciante o direito e a licença irrevogável, perpétua, isenta de royalties, sublicenciável sob todas as leis de direitos autorais e leis de direitos de propriedade intelectual para utilizar, reproduzir, modificar, adaptar, executar, exibir, distribuir e de qualquer forma explorar e / ou descartar o Novo Material (ou qualquer parte do Novo Material) de qualquer forma que a Licenciante, ou seu representante respectivo(s), bem entender. Você também renuncia e concorda em nunca fazer valer contra o Licenciante ou seus licenciados qualquer direito moral ou outros direitos similares, seja como for designado, que Você poderá ter ou a qualquer um dos Novos Materiais. Como observado abaixo, se Você cometer qualquer violação deste Contrato, a Sua licença e este Contrato serão automaticamente rescindidos, sem aviso prévio.

Sua violação deste Artigo constituirá uma violação material deste Contrato e / ou de direitos autorais e outros direitos de propriedade intelectual, leis e tratados aplicáveis e pode sujeitá-lo à responsabilidade civil e penal.

4. RESCISÃO:

Este Contrato e as licenças concedidas sob este Contrato são válidos até rescisão. Eles serão rescindidos automaticamente e sem aviso prévio em caso de não cumprimento de qualquer disposição do presente Contrato. Em caso de rescisão Você deve imediatamente deixar de utilizar o produto e destruir o produto, a documentação e outras partes do Pacote, e todas as cópias de quaisquer partes dele.

5. GERAL:

Este Contrato constitui o entendimento integral entre o Licenciante e Você em relação ao assunto aqui tratado. Qualquer alteração ao presente Contrato deverá ser por escrito, assinada pelo Licenciante e Você. Termos e condições estabelecidos em qualquer ordem de compra que diferem, entram em conflito com, ou não estão incluídos neste Contrato, não se tornarão parte do presente Contrato, salvo se especificamente aceitos por um representante autorizado da Licenciante por escrito. Você será responsável e deverá pagar e reembolsar a Licenciante se a Licenciante for obrigada a pagar qualquer venda, utilização, valor acrescentado (IVA), o consumo ou outros impostos (excluindo qualquer imposto que se baseie no lucro líquido da Licenciante), avaliação, direito da pauta, ou outra taxa ou encargo de qualquer tipo ou natureza, que seja cobrada ou imposta por qualquer autoridade governamental sobre o pacote. Nenhuma renúncia dos direitos da Licenciante será válida a menos que feitas por escrito e assinadas por um representante devidamente autorizado da Licenciante. Você entende que o Produto pode conter informações confidenciais e / ou segredos comerciais da Licenciante; Você concorda em manter e proteger essas informações confidenciais e segredos comerciais na mais estrita confiança para o benefício da Licenciante e não utilizar ou divulgá-los sem autorização expressa da Licenciante.

Todos os avisos legais de garantia e as Seções 2, 3, 5 e 6, e 8 continuarão válidos após a rescisão do presente Contrato. Se qualquer disposição deste Contrato for considerada inválida, inexecutável, ou não for compatível com as exigências da legislação local que não pode ser alterada por contrato, deve ser considerada separada deste Contrato e considerada substituída por uma cláusula de substituição, que mantém na medida do possível, os efeitos, âmbito e benefícios econômicos da disposição separada de acordo com a legislação aplicável. Todas as outras disposições permanecerão em pleno vigor e efeito.

Todos os avisos e as exigências para Licenciante deverão ser por escrito e devem ser entregues por serviço pessoal ou por correio no endereço estabelecido na presente Contrato (ou em endereço diferente concebido pelo Licenciante de tempo em tempo por escrito) - Atenção: Vice-presidente Executivo - Legal. Todas as notificações ou pedidos por correio devem ser feitos por correspondência registrada com aviso de recebimento, ou por correio expresso reconhecido nacional ou internacionalmente e será considerado completo após o recebimento.

6. CONFORMIDADE DE EXPORTAÇÃO E IMPORTAÇÃO:

Você é o único responsável pelo cumprimento das leis e regulamentos de controle de exportação dos Estados Unidos e de Sua localidade. Para o caso de você exportar o produto, a Documentação ou qualquer outra parte do Pacote a partir do país em que Você o recebeu primeiro; Você assume a responsabilidade pelo cumprimento de todas as regulamentações referentes a exportações e reexportações aplicáveis, conforme o caso.

7. SERVIÇOS DE APOIO:

Os serviços de apoio, se houver, fornecidos pela Licenciante ficam sujeitos aos termos deste Contrato e das políticas de apoio atuais da Licenciante. A Licenciante oferece todos os serviços de apoio apenas na base do "COMO ESTÁ".

8. LEI; ARBITRAGEM:

Este Contrato e Seu uso do Pacote e todas as disputas decorrentes ou relacionadas ao presente Contrato ou ao Pacote (ou parte dele) serão regidos, e qualquer arbitragem aplica-se neste âmbito, pelas leis do Estado de Maryland, EUA, excluindo-se (a) seus conflitos de princípios legais, (b) a Convenção das Nações Unidas sobre Contratos para a Venda Internacional de Mercadorias, (c) da Convenção de 1974 sobre a Prescrição na Venda Internacional de Mercadorias, e (d) qualquer protocolo que altera a Convenção de 1974. Qualquer disputa, controversia ou reclamação decorrente ou relacionada a este Contrato ou ao Pacote (ou qualquer parte dele), incluindo a sua interpretação, cumprimento ou rescisão, será resolvida por arbitragem. A arbitragem será conduzida por três (3) árbitros, um nomeado pela Licenciante, um a ser nomeado por Você e um terceiro a ser indicado pelos dois árbitros assim selecionados ou, se não puderem chegar a acordo sobre um terceiro árbitro, pelo Presidente da Associação Americana de Arbitragem ("AAA"). A arbitragem será realizada em Inglês e em conformidade com as regras de arbitragem então vigentes do AAA aplicável à disputa (como, por exemplo, as regras internacionais da AAA, se Você não for um residente dos Estados Unidos). A arbitragem, incluindo a prestação do prêmio, terá lugar em Rockville, Maryland, EUA, e Rockville, Maryland, EUA será o fórum exclusivo para resolver tais disputas, controvérsias ou reivindicações; no entanto, se Você é um residente da Comunidade Europeia, a arbitragem terá lugar em Londres, Inglaterra. A decisão dos árbitros será vinculativa às partes aqui, e as despesas da arbitragem (incluindo, sem limitação, a concessão de honorários advocatícios à parte vencedora), serão pagas como os árbitros decidirem. A decisão dos árbitros sobre se execução e decisões judiciais podem ser inscritas por qualquer tribunal de jurisdição competente. Não obstante o disposto neste Parágrafo ao contrário, a Licenciante terá o direito de instaurar um processo judicial contra Você ou qualquer pessoa agindo por, através de ou sob Você, para fazer valer direitos da Licenciante através da reforma do contrato, desempenho específico, injunção ou reparação justa similar.

INFORMAÇÕES SOBRE GARANTIA

GARANTIA LIMITADA

A Bethesda Softworks LLC, uma empresa ZeniMax Media ("Bethesda Softworks") garante a você, o comprador original deste disco e do software de jogo nele codificado ("Jogo"), que sob o uso normal o Jogo terá um desempenho substancialmente conforme descrito no manual que o acompanha durante um período de 90 dias a contar da data de compra ("Período de Garantia"). Esta Garantia Limitada: (a) não se aplica se o Jogo for usado para um negócio ou finalidade comercial; e (b) é nula se a falha do Jogo resultou de acidente, abuso, vírus ou aplicação indevida.

RECURSO EXCLUSIVO E LIMITAÇÃO DE RESPONSABILIDADE

A reclamação da garantia deve ser apresentada ao revendedor de quem você comprou o Jogo. Você deve devolver o Jogo ao seu revendedor durante o Período de Garantia, juntamente com uma cópia do recibo de venda original e uma explicação sobre a dificuldade que está você está sofrendo com o Jogo. Na sua opção, o varejista pode reparar ou substituir o Jogo. Qualquer Jogo substituto será garantido pelo restante do Período de Garantia original ou 30 dias, o que for maior. A responsabilidade da Bethesda Softworks e de seus licenciantes e fornecedores e seu recurso exclusivo será, a critério do varejista, o reparo ou a substituição do Jogo que não cumprir esta Garantia Limitada e for devidamente devolvido ao varejista. Fora dos Estados Unidos, nenhuma dessas soluções ou quaisquer serviços de suporte ao produto estão disponíveis sem a prova de compra de uma fonte internacional autorizada.

PROTEÇÃO DE GARANTIA

Para ser elegível a proteção de garantia, você deve se registrar em www.bethsoft.com dentro de 30 (trinta) dias após a compra. A ausência de registro no prazo de 30 (trinta) dias após a compra resultará na perda de sua garantia. Proteção de Garantia está disponível somente para você, o comprador original. Em caso de dúvidas a este respeito, a Bethesda Softworks se reserva o direito exclusivo de determinar a elegibilidade de garantia e reparação apropriada, se houver.

NENHUMA OUTRA GARANTIA, CONDIÇÕES OU DIREITOS.

AO MÁXIMO PERMITIDO POR LEI, BETHESDA SOFTWARES E SEUS LICENCIADOS E FORNECEDORES REJEITAM TODAS E QUAISQUER OUTRAS GARANTIAS, CONDIÇÕES E OBRIGAÇÕES, SEJAM EXPRESSAS, IMPLÍCITAS, LEGAL OU DE OUTRA FORMA, INCLUINDO, MAS NÃO SE LIMITANDO A QUALQUER GARANTIA DE COMERCIALIZAÇÃO, ADEQUAÇÃO PARA UM DETERMINADO OBJETIVO, TÍTULO, NÃO VIOLAÇÃO OU APROPRIAÇÃO INDEVIDA DOS DIREITOS DE PROPRIEDADE INTELECTUAL DE TERCEIROS.

EXCLUSÃO DE DANOS CONSEQUENCIAIS, INCIDENTAIS E CERTOS OUTROS DANOS

À máxima extensão permitida por lei, nem a Bethesda Softworks e nem seus licenciantes e fornecedores são responsáveis por qualquer: (a) danos consequentes ou incidentais, (b) danos por perda de qualquer natureza relativa a lucros cessantes, perda de dados, privacidade e confidencialidade ou falha em alcançar os resultados desejados ou para atender a qualquer direito, incluindo, mas não limitado a, qualquer dever por falta de negligência ou de esforços humanos, ou (c) danos indiretos, especiais ou punitivos; decorrentes ou relacionados de qualquer forma a violação da presente Garantia Limitada. O acima exposto aplica-se mesmo se a Bethesda Softworks ou seus licenciantes e fornecedores tenham sido alertados da possibilidade de tais perdas ou danos. Algumas jurisdições não permitem limitações sobre quanto tempo dura uma garantia implícita e / ou exclusões ou limitações de danos consequenciais ou incidentais, portanto as limitações e / ou exclusões de responsabilidade acima podem não se aplicar a você. Esta Garantia Limitada concede a você direitos específicos e você também pode ter outros direitos que variam de jurisdição para jurisdição.

SUPORTE TÉCNICO E ATENDIMENTO AO CLIENTE

Para obter suporte técnico e atendimento ao cliente, ligue para 410-568-3685, 09h00 - 17:00 EST (hora padrão da costa leste dos Estados Unidos) de segunda a sexta, exceto feriados ou visite www.bethsoft.com. Se você estiver fora dos Estados Unidos, envie o seu disco de Jogo para a Bethesda Softworks, 1370 Piccard Drive, Suite 120, Rockville, MD 20850, EUA, juntamente com uma prova de compra com data, o número do seu produto, uma breve descrição do erro ou defeito e seu endereço de retorno.



The Elder Scrolls® V: Skyrim™ © 2011 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Skyrim, Bethesda, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Uses Havok™. © Copyright 1999-2011. Havok.com Inc. (or its licensors). All Rights Reserved. See www.havok.com for details. Uses Scaleform GFX © 2009 Scaleform Corporation. All rights reserved. Uses Bink Video. Copyright ©1997-2011 by RAD Game Tools, Inc. FaceGen from Singular Inversions Inc. FaceFX Software used for facial animation. ©2002-2006, DC3 Entertainment, Inc. and its licensors. All rights reserved. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE e os logotipos Xbox são marcas comerciais do grupo de empresas Microsoft e são usados sob licença da Microsoft.

TZB11786MNP