



Games  
for Windows™

The Elder Scrolls® V

# SKYRIM



Bethesda

ZeniMax  
EUROPE LTD.

Scaleform



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](http://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, OC3 Entertainment, Inc. and its licensors. All rights reserved.

A Windows, a Windows Start gomb, az Xbox, az Xbox 360, az Xbox LIVE és az Xbox logó a Microsoft cégesoport védjegye, a „Games for Windows” és a Windows Start gomb logó használata a Microsoft engedélyével történt.

Bethesda

# KIEGÉSZÍTŐ TARTALOM

A kiegészítő tartalom akkor lesz elérhető, ha új vagy mentett állást indítasz. Ha már játszottál a Skyrimmel, a mentett állásaidat a Load/Save menüben találod, így már létező karakterrel folytathatod az utadat.

## Dawnguard

Ha a karaktered 10. vagy nagyobb szintű, akkor a nagyobb városokban pletykákat hallhatsz egy ősi vámpírvadász rendről, a Dawnguardról. Ha a karaktered 10. szint alatt van, vagy magad szeretnéd megtalálni a Dawnguardot, akkor keresd a főhadiszállásukat kelet-északkeletre Riftenről.

## Hearthfire

Ha már teljesítettél feladatokat Falkreath, Hjaalmarch vagy Dawnstar jarljának, és elnyerted a bizalmukat, kapsz egy levelet a megfelelő város intézőjétől, hogy birtokot vásárolhatsz. Ezt a levelet magadnál kell tartanod, hogy birtokot vehess. Kapsz egy rejtélyes célt, valamint egy küldetésélcélpontot, amely a megfelelő város intézőjéhez illetve hatóságához irányít.

Ha még nem nyerted el a jarlok bizalmát, kapsz egy levelet futárral, ha a karaktered 9. vagy nagyobb szintű. A levél arra bátorítja a karakteredet, hogy tudjon meg minél többet a nekik való munkáról, illetve annak lehetőségét is megemlíti, hogy majd birtokot is vehetsz. Ha a karaktered már 9. vagy nagyobb szintű, amikor a Hearthfire kiegészítőt feltelepíted, megkapod ezt a levelet, amint beérsz egy településre.

Ahhoz, hogy birtokot tudj vásárolni egy erődben, el kell nyerned az adott jarl bizalmát. Minden erődben speciális szívességet vagy küldetést kell teljesítened, hogy kivívd a jarl bizalmát. Ha ezzel készen vagy, kapsz egy levelet, amely arról tájékoztat, hogy van egy eladó birtok. A levél szükséges a vásárláshoz.

Mik a speciális követelmények az adott erődökben a birtokvásárláshoz?

- **Falkreath:** Teljesítened kell a Rare Gifts és a Kill the Bandit Leader szívességeket. Ezek után megveheted a birtokot Steward Nenyától.
- **Hjaalmarch:** Teljesítened kell a Laid to Rest küldetést. Ezek után megveheted a birtokot Steward Aslfurtól.
- **Dawnstar:** Teljesítened kell a Waking Nightmare küldetést és a Kill the Giant szívességet. Ne feledd, hogy ennek a szívességnek az előfeltétele a legalább 22-es szint, illetve a Waking Nightmare Daedric küldetés teljesítése. Ha mindez megvan, a birtokot közvetlenül Jarl Skald the Eldertől vásárolhatod meg.

## Dragonborn

Solstheim felfedezésének megkezdéséhez utazz a windhelmi kikötőbe, és keresd meg Gjalund Salt-Sage-et, a hajóskapitányt, aki némi ellentételezésért cserébe elvisz a szigetre.

Dragonborn szigetén a fő küldetésvonal nem sokkal azután elkezdődik, hogy elkezdted az alapjáték **The Horn of Jurgen Windcaller** nevű küldetését, miután először beszéltél a Greybeardekkal. Ha azt a küldetést elkezdted, találkozni fogsz egy csoportnyi kultistával, akik a dragonborni küldetésvonalról beszélgetnek.

# TARTALOMJEGYZÉK

FŐMENÜ . . . . .	2
A JÁTÉK IRÁNYÍTÁSA . . . . .	2
A JÁTÉK KÉPERNYŐJE . . . . .	3
KARAKTER MENÜ . . . . .	4
KÉPZETTSÉGEK . . . . .	5
KÉPZETTSÉGEID	
NÖVELÉSE ÉS SZINTLÉPÉS . . . . .	5
PERKEK (Szerzemények) . . . . .	6
TÁRGYAK MENÜ . . . . .	7
KEDVENCEK . . . . .	7
MÁGIA MENÜ . . . . .	8
NAPLÓ . . . . .	10
PÁRBESZÉD, KERESKEDELEM ÉS ZSOLDOSOK . . . . .	11
HARC. . . . .	13
SETTENKEDÉS, ZSEBMETSZÉS ÉS ZÁRNYITÁS . . . . .	14
ALKÍMIA . . . . .	16
BŰVÖLÉS. . . . .	17
KOVÁCSOLÁS . . . . .	18
LOVAK, HÁZAK, KÖNYVEK ÉS TÁROLÓK . . . . .	20
VÉGFELHASZNÁLÓI LICENSZERZŐDÉS . . . . .	21

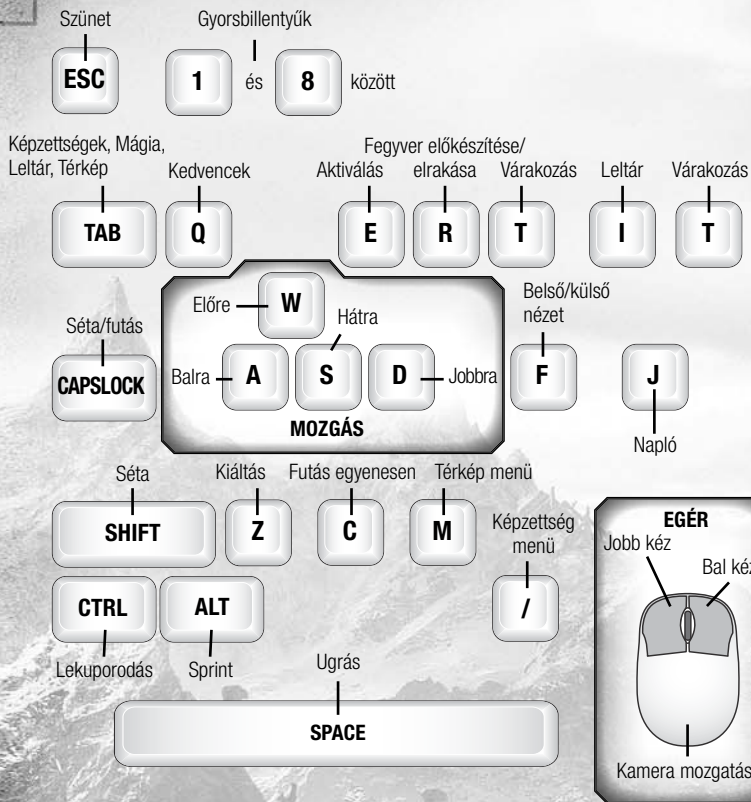
## CSALÁDI BEÁLLÍTÁSOK

A Windows Szülői felügyelet (Vista és Windows 7) szolgáltatása lehetővé teszi a szülők és gondviselők számára, hogy korlátozzák a felnőtt besorolású játékokhoz való hozzáférést, és időhatárokat adjanak meg, aminek letelte után már nem lehet játszani. További információért látogass el a [www.gamesforwindows.com/isyourfamilyset](http://www.gamesforwindows.com/isyourfamilyset) oldalra.

## TELEPÍTÉS ÉS A JÁTÉK INDÍTÁSA

A Skyrim telepítéséhez helyezd a lemezt a meghajtóba, és futtasd a **setup.exe**-t, ha nem indult el automatikusan. Kövesd a képernyőn megjelenő utasításokat a telepítés megkezdéséhez. Miután elkészültél a telepítéssel, a Start Menüből vagy az asztali parancsikontra való dupla kattintással indíthatod a játékot.

## A JÁTÉK IRÁNYÍTÁSA



## FŐMENÜ

### FOLYTATÁS

Játék folytatása a legutóbbi mentéstől.

### ÚJ JÁTÉK

Új játékot kezdesz a Skyrim elejéről.

### BETÖLTÉS

A korábban elmentett játékok listájából választhatsz.

### LETÖLTETHŐ TARTALOM

A Skyrimhez szerzett letölthető tartalmakat tekintheted meg itt.

### KÉSZÍTŐK

A Skyrim készítőinek névsora.

## A JÁTÉK KÉPERNYŐJE



### 1. IRÁNYTŰ

Megmutatja a haladási irányt, a helyszínt és a küldetés jelzőket.

### 2. CÉLPONT NEVE

A célba vett karakter neve és az egészsége.

### 3. CÉLKERESZT

Segít megcélolni az objektumokat és karaktereket.

### 4. BAL VAGY JOBB KÉZ

Megmutatja az előkészített fegyvereket vagy varázslatokat. Pajzsokat csak bal kézbe lehet venni.

### 5. KEDVENCEK

A tárgylista azon része, amelyet kedvencekként jelöltél meg.

### 6. NYÍL SZÁMLÁLÓ

Ha van egy előkészített íjad, akkor itt látod az összes előkészített nyílat.

### 7. BŰVÖLÉS TÖLTET

Megmutatja egy bűvölt fegyver hátralevő töltését.

### 8. VARÁZSERŐ

A varázslatok elmondása varázserőt igényel. A varázserő lassan töltődik; a regenerálódás sebességét faji erővel vagy bűvölt tárgyakkal lehet növelni. Alvással, várakozással és italok fogyasztásával szintén visszatölthető a varázserő.

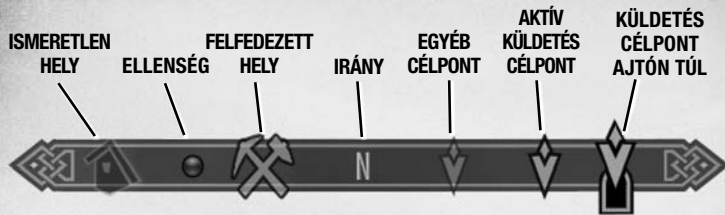
### 9. EGÉSZSÉG

Megmutatja, mennyi sebződést bírsz ki. Alvással, várakozással, italokkal, ételekkel vagy varázslatokkal helyreállíthatod az egészséged.

### 10. ERŐNLÉT

A sprint, erős támadások, lökések csökkentik az erőnlétet. Az erőnlét idővel visszatöltődik; a regenerálódás sebességét faji erővel vagy bűvölt tárgyakkal lehet növelni. Alvással, várakozással, italokkal, ételekkel vagy varázslatokkal helyreállíthatod az erőnlétet.

## IRÁNYTŰ



Az iránytű ikonjai a közelben található érdekesebb helyeket mutatják, mint az útvesztők, városok vagy farkok. A küldetés célpont jelzők megmutatják, milyen irányban található(k) az aktív küldetéses célpontja(i). Az egyéb célpont jelző egy általad a világtérképen elhelyezett jelző irányát mutatja.

## KARAKTER MENÜ



A karakter menü négy fő részre tagolódik: Mágia (Magic), Képzettségek (Skills), Tárgyak (Items) és Térkép (Map).

A karakter menüt a **Tab** lenyomásával érheted el. A **WASD** vagy a **nyílbillentyűk** lenyomásával kijelölheted a megfelelő menüt, majd egy újbóli lenyomással be is léphetsz, de lehetőség van ezek nyomva tartásával egyből belépni a megfelelő menübe is.

„Azok, akik császárokká lettek és meggyújtották a Sárkánytüzet, biztosan Sárkányszülöttek - a bizonyíték erre az Amulett viselése és Tűz meggyújtása. De vajon Sárkányszülöttségük folytán képesek rá, vagy csupán Akatosb áldásának a jele mindez, ami reájuk szállt? Csak annyit mondhatunk, hogy mindkettő és egyik sem - ez egy isteni misztérium.”

- Emelene Madrine, A Sárkányszülött Könyve  
(Emelene Madrine, The Book of the Dragonborn)

## KÉPZETTSÉGEK



A képzettségek menü a karaktered képzettségeihez és perkjeihez tartozó csillagképeket mutatja. Megjelenik továbbá a karaktered neve (Name), szintje (Level) és faja (Race) is.

### KÉPZETTSÉGEK

18 képzettséggel rendelkezel. Minden képzettség alatt van egy sáv, amely azt mutatja, milyen közel vagy annak a képzettségnek a növeléséhez. Minél többet használod, annál gyorsabban fog fejlődni.

### POZITÍV/NEGATÍV TULAJDONSÁG MÓDOSÍTÓK

A varázserőd (Magicka), egészségged (Health) és erőnléted (Stamina) a képernyő alján látható. A pirossal jelölt értékeket negatívan, a zöld értéket pozitívan befolyásolja valamilyen varázslat, képesség, erő vagy valami más hatás.

## KÉPZETTSÉGEID NÖVELTÉSE ÉS SZINTLÉPÉS

### Képzettségek növelése

Háromféleképpen lehet növelni egy képzettséget:

- Gyakran kell használni. Minél alacsonyabb a képzettség, annál gyorsabban fog fejlődni a használatból, viszont minél magasabb, annál lassabb lesz ez a fejlődés. A képzettség menüben ellenőrizheted, hol tartasz a növekedésben.
- Képezheted magad egy másik karakter segítségével. Néhány személy bizonyos összeg fejében növeli a képzettségeidet.
- Találj egy képzettségkönyvet. Az ilyen könyvek megnövelik egy bizonyos képzettségedet, ha elolvasod őket.

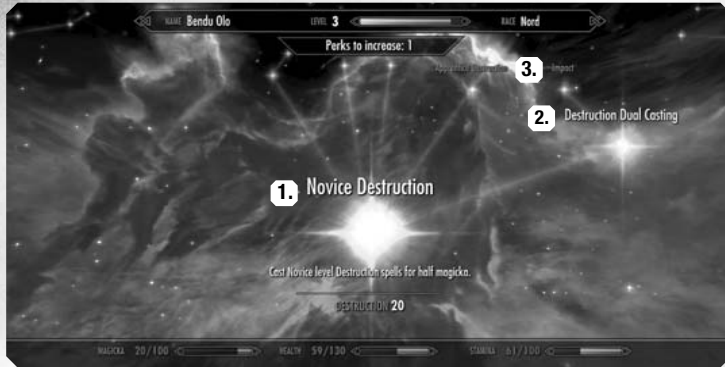
### SZINTLÉPÉS FELÉ

Szintlépéshez sokszor kell a képzettségeidet növelned, de mindegy, milyen összeállításban. A magasabb értékű képzettségek növelése gyorsabb szintlépést eredményez. A képzettség menüben ellenőrizheted, hol tartasz a szintlépés felé vezető úton.

### SZINTLÉPÉS

Mikor szintet lépsz, ki kell választanod, hogy az egészséggedet (Health), a varázserődöt (Magicka) vagy az erőnlétedet (Stamina) növeled-e. Választhatasz továbbá egy perket, de akár félreteheted későbbre is.

## PERKEK (SZERZEMÉNYEK)



A perkek olyan különleges képességek és fejlesztések, amik a képzettségeidre hatnak. Mikor szintet lépsz, választhatsz egy perket, de félreteheted későbbre is. Ahhoz, hogy kiválaszthass egyet, teljesítened kell az adott képzettség követelményét, és birtokolnod kell minden előfeltétel perket is. Például a kétkezes pusztításhoz előbb ki kell választanod az újonc pusztítást.

1. **Kiválasztott perk** (Novice Destruction)
2. **Választható perk** (Destruction Dual Casting)
3. **Nem elérhető perk** (Impact)

CONJURATION 15 REQUIRES 20

Minden perknél láthatod a jelenlegi képzettséged és a követelményét, amivel kiválaszthatod.

Enchant (0/5)

Enchantments cost 20% less magicka.

Bizonyos perkeket fejleszteni lehet, mert több fokozatuk is van.

„Égkoszorú (Skyrim) városai az északiak leleményességének és kézművességének testamentumai. Jelentősebbek közöttük Magányvára (Solitude), a Nagykirály székhelye és a tartomány fővárosa; Széltető (Windhelm), egy ősi és nagy tiszteletben tartott ékkő a hóban; Markarth, mit az élő sziklába véstek, rég elmúlt korok folyamán; Riften, amelyet a Hullóerdő (Fall Forest) arany árnyai büjtatnak, és ahol izletes hal és mézsör terem; és Fehérsprint (Whiterun), amit Jorrvaskr csarnoka, a legnemesebb Égikobó és társai otthona köré építettek.”

- Farkasszívű Hrothmund, Égkoszorú északijai (Hrothmund Wolf-Heart, Nords of Skyrim)

## TÁRGYAK MENÜ



A Tárgyak menü (Items menu) jeleníti meg az összes tárgyadat. A következő kategóriák szerint szűkítheted a megjelenítést: mind (All), fegyverek (Weapons), felszerelés (Apparel), italok (Potions), étel (Food), alapanyagok (Ingredients), könyvek (Books), kulcsok (Keys) és egyebek (Misc).

### MENÜ VEZÉRLŐK

**A** és **D** vagy **BALRA/JOBBRA NYILAK** – listákba való be- és kilépés

**W** és **S** vagy **FEL/LE NYILAK** – listán belüli navigáció

**BAL/JOBB EGÉRGOMB** – fegyver előkészítése a bal- illetve jobb kézbe

**E** vagy **ENTER** – tárgy előkészítése, használata vagy elolvasásae

**R** – tárgy eldobása

**F** – kedvenc tárgy

**Teherbírás (Carry Weight):** Az a súly, amit képes vagy cipelni anélkül, hogy túlterhelődnél. A maximális teherbírásodat az erőnlét tulajdonságod határozza meg.

**Arany (Gold):** Azt mutatja, mennyi aranyad van.

**Védőérték (Armor Rating):** A fizikai páncélad, az aktív mágikus páncélok és az ezekkel kapcsolatos perkek együttes hatása.

**Szébzsé (Damage):** A jelenlegi fegyvered vagy fegyvereid összesített szébzése.

## KEDVENCEK

A Tárgyak (Items) és Mágia (Magic) menüben megjelölheted a fegyverek, páncélok, varázslatok vagy más tárgyak közül kedvenceidet - csak válaszd ki a kívánt dolgot, és nyomd le az **F** billentyűt.

Játék közben a **Q** lenyomásával könnyedén előhívhatod kedvenceid listáját. A listán belül mozoghat a **WASD** billentyűkkel, vagy a nyilakkal, felveheted/előkészítheted a tárgyakat vagy varázslatokat az **E** vagy **ENTER** segítségével, és gyorsan cserélhetsz fegyvert a bal- (**BAL EGÉRGOMB**) vagy a jobb kezeden (**JOBB EGÉRGOMB**).

Az **F** billentyű lenyomásával előhívhatod a Leltár/Mágia menüt, majd a Kedvencek menüben az egyik számbillentyűt (1-8) kb. egy másodpercig tartó lenyomásával hozzájuk tudsz rendelni egy gyorsbillentyűt. A játék során ezen billentyű lenyomásával cserélheted a kézben lévő tárgyaidat.

## MÁGIA MENÜ



### VARÁZSLATOK (SPELLS)

A sikeres varázslatok végrehajtása növeli a képzettségedet az adott varázslat iskolájában. Varázslatokat vásárolhatsz a kereskedőktől, vagy megtanulhatsz őket a világban található varázskönyvekből.

### ERŐK (POWERS)

A **Z** gombot lenyomva használhatod az előkészített erőket. Mindegyik faj egy egyedi erővel kezd, de később, kalandozásaid során újabbakat sajátíthatsz el. Csak egy erő lehet egyszerre előkészítve, és a legtöbbjüköt naponta csak egyszer használhatod.

### KIÁLTÁSOK (SHOUTS)

A kiáltások a sárkányok nyelvén alkotott különleges szóösszetételek, amik mágikus hatalommal bírnak. A **Z** billentyűt lenyomva használhatsz egy előkészített kiáltást. Minél hosszabban tartod lenyomva a gombot, annál több szót használasz, így annál erősebb lesz maga a kiáltás. Egyszerre csak egy erőt vagy egy kiáltást készíthetsz elő.

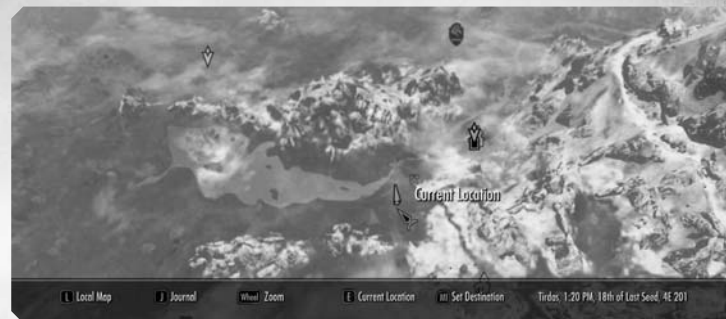
Egy kiáltás használata után várnod kell, amíg ezt újra megteheted. Az iránytű villogni fog újratöltés közben; amint ezt abbahagyja, ismét kiálthatsz.

A kiáltások szavait egyesével tanulhatsz meg a világban található szavak falai segítségével. Egy szót a megtanulása után egy sárkány lelkével fel kell oldanod, mielőtt használatba vehetnéd. A sárkányok lelkét legyőzésük után szívod magadba.

*„A cyrodiili nemes látogatók gyakran alig látnak többet Égkoszorúból, mint amennyit a járművük enged. Ez a nyers, civilizálatlan tartomány kétségkívül nem a vendégszeretetéről híres, de tájainak vad szépsége és hatalmas távlatai, és a természet inspiráló csodái alig várják, hogy valaki felfedezze és igazán értékelje őket.*

– Marcus Carvain, Egy felfedező útikönyve Égkoszorúról  
(Marcus Carvain, An Explorer's Guide to Skyrim)

## TÉRKÉPEK ÉS GYORSUTAZÁS



### VILÁGTÉRKÉP (WORLD MAP)

A világtérképen Égkoszorú (Skyrim) egész tartománya látható. Mozgasd az ikonok fölé az egérmutatót, hogy a világban található helyszínekről több információt tudj meg. Az **egeret** használva mozgathatod a térképet, a **görgő** segítségével nagyíthatod és kicsinyítheted, az **E** gombot lenyomva pedig a térkép középpontja a jelenlegi pozíciód lesz. A helyi térkép (Local Map) közvetlen környezetet mutatja, és a **L** lenyomásával kapcsolhatód ki/be.



**Játékos helyzete:** a nyíl a térképen való helyzetedet, és azt az irányt mutatja, amerre nézel.



**Küldetési célpont(ok):** az aktív küldetési célpont(oka)t az adott időben aktív küldetések alapján láthatod.



**Egyéb célpont:** a térképre kattintva egy saját jelzőt helyezhetsz el.

### GYORSUTAZÁS (FAST TRAVEL)

Kattints egy helyre a térképen, majd a gyorsutazásra (fast travel). Ez az utazási mód nem működik fedett helyről, sem pedig harc közben. Ezen utazási forma esetén a választott távolságtól függően halad előre az idő. Ha rendelkezel lóval, ő is veled utazik. Városokba való utazás esetén hátsodot a legközelebbi istállóban találod majd.



**Felfedezett hely:** A világgal jelölt helyekre gyorsutazással is eljuthatsz.



**Ismert hely:** A sötéttel jelzett helyeket már ismered, de amíg nem látogattad meg őket személyesen, nem tudsz gyorsutazással odajutni.

## NAPLÓ

A **J** billentyűt lenyomva tekintheted meg a naplódát (Journal). Felül értheted el a küldetések (Quests), a statisztikák (Stats) és a rendszer (System) menüpontokat.

### KÜLDETÉSEK

Az **ENTER** billentyű lenyomásával teheted aktívá a kiválasztott küldetést. Ezután a küldetési célpont(ok) látható(ak) lesz(nek) az iránytűn, valamint a világ- és helyi térképen is. Az egyéb kategória (Miscellaneous) különleges célokat listáz, melyek új küldetésekhez, helyekhez és jutalmakhoz vezethetnek.

### MEGJELŐS A TÉRKÉPEN

Az **X** lenyomására megjelenik a világtérkép, amelyen láthatod a küldetési cél helyét.

### ÁLTALÁNOS STATISZTIKÁK

Az általános statisztikák menüpont (General stats) a karaktered játékbeli előrehaladásával kapcsolatos információkat mutatja.

### RENDSZER MENÜ

#### MENTÉS (SAVE)

Bármikor elmentheted a játékot.

#### BETÖLTÉS (LOAD)

Az előzőleg elmentett játékok listájából választhatsz.

#### BEÁLLÍTÁSOK (SETTINGS)

##### JÁTÉKMENET (GAMEPLAY)

Ebben a menüben a játék nehézségét (game difficulty) (azaz, hogy mennyire nehéz a harc), a körültekintés érzékenységét (look sensitivity), az automatikus mentés (autosave) beállításait tudod módosítani, az Y tengelyt fordíthatod meg, valamint a rezgést (vibration) kapcsolhatod ki és be.

##### MEGJELENÍTÉS (DISPLAY)

Ebben a menüben a fényerőt (brightness) és a játék alatt folyamatosan látható kezelőpanel



(HUD) átlátszóságát állíthatod be. A célkeresztet (crosshair), a párbeszéd feliratait (dialogue subtitles), valamint az általános feliratokat (general subtitles) is itt kapcsolhatod be és ki.

##### HANG (AUDIO)

Ebben a menüpontban a hangerőt állíthatod be.

##### IRÁNYÍTÁS (CONTROLS)

Ebben a menüpontban a játék irányítását és kezelését változtathatod meg.

##### SEGÍTSÉG (HELP)

Ez a menü további tanácsokat ad a játék menetével kapcsolatban.

##### KILÉPÉS (QUIT)

A főmenübe irányít.

## PÁRBESZÉD, KERESKEDELEM ÉS ZSOLDOSOK



### PÁRBESZÉD

Társalgás kezdeményezéséhez nyomd meg az **E** billentyűt, annak befejezéséhez pedig a **TAB**-ot.

1. Karakter neve
2. Témák, amelyekről még nem beszéltek
3. Témák, amelyekről már beszéltek

### PÁRBESZÉDEK LEHETŐSÉGEI

Azon témák listája, amelyekről az adott személlyel beszélgethetsz. További lehetőségeikért lehet, hogy lejjebb kell görgetned a listát. Bizonyos témákról kérdezősködve további párbeszéd lehetőségek válnak elérhetővé. A kiemelt, világosabb lehetőségek azokat a témákat jelzik, amelyekről még nem beszélteél, a sötétebb pedig azokat, amelyeket már érintettél, bár azokon belül még lehetnek más témák.

Néha megszűj kiszedni egy kis információt bizonyos karakterekből. Ilyenkor különleges párbeszéd lehetőségek jelenhetnek meg:

**Meggyőzés (Persuade):** Csupán szavaid erejével meggyőzhetsz egy karaktert, hogy elmondjon valamit, amit tudni szeretnél. Minél magasabb a beszédképesség (Speech skill), annál nagyobb az esélyed a sikerre.

**Megfélemlítés (Intimidate):** Megfélemlítéssel is rá lehet venni egy karaktert, hogy beszéljen. A siker ebben az esetben is függ a beszédképesség szintjétől.

**Megvesztegetés (Bribe):** Van az a pénz... Egy bizonyos összegért cserébe sokan megenged a nyelve.

**Verekedés (Bribe):** Ökölharcot is kezdhetsz egy karakterrel; csak nyerd, és máris tied a kívánt információ. Bár egyik fél sem halhat meg ökölharcban, amint fegyvert rántasz, a küzdelem valódi harcra válik, és a szokásos módon bűncselekménynek számít.

### KÉPZETTSÉG FEJLESZTÉS

Némi pénzmag fejében néhány karakter vállal kiképzést. Minden képzettséghez korlátozott számú személy áll rendelkezésre, és nagyon kevesen értenek csak a magasabb szintű képzéshez.



## KERESKEDELEM

Kereskedéskor megjelenik a saját- és a kereskedő felszerelése is. A választóvonal felett található tárgyak a kereskedő tulajdonában állnak, az alatta lévők a tiéd.

Csak válaszod ki a kereskedő bármelyik portékáját, hogy megvásárolod. A saját felszerelésedből választva pedig eladhatsz neki valamit. A kereskedők csak olyan típusú árukat vásárolnak meg, amilyeneket ők is árulnak, tehát nem biztos, hogy minden tárgyad látható lesz.

A tárgyak vételi és eladási árait beszédképességed és perkjeid határozzák meg. A kereskedéssel növekszik a beszédképességed is.

## ZSOLDOSOK ÉS BARÁTOK

Szerte a világban találsz kocsmákat, bennük pedig zsoldosokat, akiket felbérelhetsz, hogy az oldaladon harcoljanak. Mindegyik zsoldos a saját harci területén járta igazán. Különböző parancsokat adhatsz nekik, többek között tárgyak cipelésére is ráveheted őket.

A barátok akár veled is tarthatnak utazásaid során, és néha azt is megengedik, hogy felszerelésükből ajándékba kapj bizonyos tárgyakat. Ezt a szívességet természetesen viszonzni is lehet.

## A KÖVETŐK UTASÍTÁSA

Célozd meg a követőt, majd tartsd lenyomva az **E** billentyűt, hogy a következő parancsokat adhasd ki:

- **Várjon egy bizonyos helyen**
- **Használjon egy körülötte található tárgyat, például emelőkart vagy széket**
- **Támadjon meg egy ellenséget**
- **Nyisson ki egy zárt ajtót vagy tárolót**
- **Vegyen fel egy körülötte található tárgyat**

Nem minden követőt utasíthatsz, és lehet, hogy néhányuk nem tud teljesíteni bizonyos parancsokat. Vedd figyelembe, hogy az örök téged tesznek felelőssé a követőid által elkövetett bűncselekményekért!

## HARC

Égkoszorú (Skyrim) a legfelkészültebb kalandozók számára is rengeteg veszélyt tartogat, így a küzdelem alapjainak megtanulása elengedhetetlen a túléléshez.

### FEGYVEREK

Sokféle fegyver található Égkoszorúban. Sebzésed függ magától a fegyvertől, a képzettségedtől, valamint a kapcsolódó perkektől. A nehezebb fegyvereket tovább tart meglendíteni, így adott időegység alatt akár kevesebbet is sebezhet, mint egy gyorsabb. A nehéz fegyverek a mozgásban is lassítanak.

### KÖZELHARCI TÁMADÁSOK

A támadásoknak két típusa létezik: normál- és erős támadás. Az előbbi gyors, ellenben kevesebbet sebez; az utóbbi ezzel szemben lassú, de többet is sebez. Normál támadás végrehajtásához kattints a **bal egérgombbal**, erős támadáshoz pedig tartsd lenyomva azt.

### IJÁSZAT

Ijjal való támadás végrehajtásához tartsd nyomva a **bal egérgombot**, amíg az íjhűrt teljesen hátra nem feszül (felajzás), majd enged el a gombot, hogy kilődd a nyilvesszőt. Időbe telik, mire az íjhűrt teljesen hátra tudod húzni. A mesterlövész (Marksman) kategóriában található perkekkel is tudod növelni az íjászat hatékonyságát, például olyan képességgel mint a célpontra való ráközelítés.

### EGY- ÉS KÉTKEZES FEGYVEREK

Bizonyos fegyvereket, mint például a törőket, kardokat, buzogányokat és csatabárdokat használhatsz pajzsral vagy duplafegyverként. Más fegyverek, mint a harci bárdok, a hosszú kardok és a harci

pörölyök két kezét igényelnek, így nem lehet őket pajzsral vagy duplakezes fegyverként használni. A kétkezes fegyverek lassabbak, de nagyobbat is sebeznek.

### BLOKKOLÁS

Egy támadás blokkolásához tartsd nyomva a **jobb egérgombot**. Egy pajzsral vagy fegyverrel történő blokkolás csökkenti a rád mért sebzés mértékét. Pajzsokkal hatékonyabban lehet blokkolni, mint fegyverekkel. Pajzsos vagy fegyveres lökéshez tartsd nyomva a **jobb egérgombot** és **kattints a ballal**. A lökés hátrátartorítja az ellenfelet, rést hagy a védelmén, és lehetőséget ad egy csapás mérésre. Alacsony erőnléttel nem tudod ellökni az ellenfelet.

### PÁNCÉLZAT

A páncélzatod minden egyes része hozzájárul a teljes védelmedhez, azaz a védőértékedhez (Armor Rating). Minél magasabb a védőértéked, annál nagyobb védettséget élvezel a támadásokkal szemben. Egy páncél védelmének mértéke függ magától a páncéltól, az adott típushoz tartozó képzettségedtől és az ide vonatkozó, általad kiválasztott perkektől.

### MEGADÁS

Ha egy barátoddal vagy örrel keveredsz harcba, megadhatod magad úgy, hogy elteszed a fegyveredet. Ha az ellenfél úgy gondolja, akkor abba hagyja a harcot.

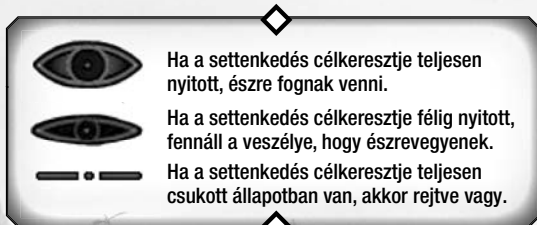
*„Blokkoj, hárits, lökj! Csapj le rájuk, ha már a földön fekszenek! Ők sem mutatnak könyörületet, akkor neked miért kéne? A harc a támadásról, az ellenfeled minél előbbi elkapásáról és a könyörtelenségről szól.”*

*- Eduardo Corvus, Ölj - mielőtt téged ölnek (Eduardo Corvus, Killing - Before You're Killed)*

## SETTENKEDÉS, ZSEBMETSZÉS ÉS ZÁRNYITÁS

### SETTENKEDÉS

A settenkedést a bal **CTRL** lenyomásával kapcsolhatod be. Settenkedés közben zsebmetszést hajthatsz végre, de így, lopakodva akár egy erős támadást is végrehajthatsz. Lekuporodás közben láthatod a settenkedési állapotod:



Ha a szem teljesen kinyílt, és a „LELEPLEZETT” (DETECTED) felirat látható, akkor egy közelben lévő ellenség észrevett, és éppen megtámadni készül. Ha a szem teljesen lecsukódik és a „REJTETT” (HIDDEN) felirat látható, akkor a közelben lévő ellenségek elveszítették a nyomodat, így nem keresnek tovább.

A settenkedésed sikerét több tényező is befolyásolja:

- **A settenkedés (Sneak) képzettséged csak lekuporodás közben segít.** Minél magasabb ez a képzettséged, annál egyszerűbb észrevétlennek maradnod. A settenkedés képzettségedet sikeres lopakodásos támadások végrehajtásával, vagy egy célpont látósugarában való elbújással növelheted. Több settenkedés perk is létezik, melyek további bónuszokat adnak.
- **Látósugár:** Egy ellenség kisebb eséllyel vesz észre, ha nem lát téged.
- **Sötétség:** Sötétebb területeken nehezebben vagy észrevehető.
- **Mozgás:** Akkor vesznek észre a legnehezebben, ha mozdulatlan vagy, és akkor a legkönnyebben, ha szaladsz.
- **Zajok:** A kétkezes fegyverek nagy zajt csapnak, az egykezesek csendesebbek, míg a török és az íjak némák. A varázslatok zajt csapnak és fényt is keltenek. A nehezebb páncéltat pedig zörög mozgáskor.

Szebszi bónuszt kapsz, ha egy olyan ellenfelet támadsz meg, aki még nem vett észre. Ennek mértéke a fegyveredtől függ, és perkekkel növelhető.

Az ellenfelek reagálni fognak a környezetük olyan zajaira, mint például a nyílbecsapódás vagy a csapdák. Ezeket akár csalásként is használhatod, hogy elmozdítsd őket az adott helyzetükből.

### ZSEBMETSZÉS

Zsebmetszés végrehajtásához settenkedned kell. Közelítsd meg a célpontot és aktiváld, hogy láthasd a felszerelését. Válaszd ki az ellopni kívánt tárgyat, vagy valamelyik nálad lévő, amit be szeretnél csempészni az illető zsebébe. Ha sikerrel jársz, a tárgy átkerül a kívánt helyre. Ha lebuksz, nem kapod meg a tárgyat, és a bűncselekményedet jelentik.

Minél magasabb a zsebmetszés képzettséged, annál kisebb eséllyel kapnak el. Egy másik karakter felszerelésének pusztá megtekintése még nem számít bűncselekménynek.

### ZÁRNYITÁS



A zár elfordításához az **A** és **D** gombot kell lenyomnod, a tolvajkulcs (lockpick) forgatásához pedig az egeret használd. Miután a tolvajkulcs elfordult, figyelj, hogy minél közelebb legyen a megfelelő helyzethez, mert annál nagyobb eséllyel fordul el a zár, mielőtt még eltörne a tolvajkulcs. A zár csak akkor fordul el teljesen és nyílik ki, ha a tolvajkulcs a megfelelő pozícióban van.

## BŰNCSELEKMÉNYEK ÉS BŰNTETÉSEK

### BŰNCSELEKMÉNYEK, BÍRSÁG ÉS BÖRTÖN

A következő tettek bűncselekmények, amiket lebukásod esetén jelentenek: tárgyak vagy lovak ellopása, zsebmetszés, zárnyitás, birtokháborítás, harc kezdeményezése (az önvédelem nem minősül bűncselekménynek), valamint egy békés karakter megölése.

Ha egy bűncselekményt jelentenek, vérdíjat tűznek ki a fejedre abban a városban, ahol épp tartózkodsz. Ennek összegét az elkövetett bűn súlyossága határozza meg.

Bárki, aki rajtakai egy bűncselekmény elkövetése közben, szemtanúvá válik. Ha röviddel az elkövetés után sikerül az összes szemtanút elnémitanod, nem lesz vérdíj a fejedre.

Ha vérdíj van a fejedre, az örök követni fognak, majd letartóztatnak. Ha megpróbálsz elfutni, ők is utánad futnak, kivéve, ha egy olyan másik városba menekülsz, ahol nem állsz körözés alatt.

Ha az örök elkapnak, általában a következő lehetőségek állnak rendelkezésedre:

- **Kifizeted a bírságot, így elkerülve a börtönt.** Minden lopott tárgyat elvesznek tőled, azokat is, amelyeket lebukás nélkül sikerült ellopnod.
- **Ellenállsz a letartóztatásnak.** Ekkor az örök megtámadnak. Ha sikerül elmenekülnöd, a vérdíj attól még a fejedre marad abban a városban, és az örök továbbra is megpróbálnak elkapni, ha visszatérsz. Ha megadod magad a kardod hüvelybe helyezésével, akkor hírnevedtől függően ők is felhagyhatnak a támadással, viszont akkor is letartóztatnak.
- **Börtönbe mész, így elkerülve a bírságot.** Ha börtönbe mész, megpróbálhatod feltörni a cellajátód rácsán levő zárat, és észrevétlenül megszökni. Ha le szeretnéd tölteni a büntetésedet, akkor aktiváld a cellában található ágyat, és máris kint találd magad. Minél több időt töltesz a börtönben, annál inkább elvesznek a képzettségeid fejlődései.

## ALKÍMIA



Alkímiai hozzávalókat Égkoszorú egész területén találhatsz. Az alkimista munkapadokon (Alchemy Workbench) hasonló hatással bíró hozzávalók összekeverésével italokat és mérgeket készíthetsz. Az italok pozitív hatást fejtenek ki a karakteredre, ha elfogyasztja őket, a mérgek pedig, ha fegyvereidre kened őket, plusz mérgező sebést okoznak.

Minél nagyobb az alkímia képzettséged (Alchemy skill), annál erősebb italokat és mérgeket készíthetsz. Ezek elkészítésével, illetve hozzávalók elfogyasztásával tudod növelni ezt a képzettséget.

Minden hozzávaló négy különböző hatással bír. Az elsőt a hozzávaló elfogyasztásával fedezheted fel, majd pedig kísérletezz azzal, hogy ezeket összekevered, és rájöhetsz a maradékra is. Ha egy ital vagy mérge rosszul sikerül, akkor a hozzávalók semmilyen közös hatással nem rendelkeztek. Kaphatsz olyan perkeket, melyek segítségével a hozzávalók elfogyasztásával több hatást is fel tudsz fedezni.

*„Lehet, hogy a troll meghalt, de a te munkád itt még nem ér véget. Várd meg, amíg elalszanak a lángok, majd vizsgálj meg a holttestét. Ha szerencséd van, némi zsírrétegre bukkanhatsz, amit igen jó áron adhatsz el egy patikusnál. Sőt, ha te magad is konyítasz valamennyit az alkímiához, le is főzheted a zsírt, hogy mindenféle italt készíts belőle.”*

– Finn, Troll gyilkolás (Finn, Troll Slaying)

## BŰVÖLÉS



A bűvölés (enchanting) a páncélat és a fegyverzet mágikus képességekkel való ellátásának művészete. Ahhoz, hogy megbűvölt tárgyat készíts, meg kell tanulnod a bűvölést, egy töltött lélekkövet kell szerezned, és egy tárgyat, ami még nincs megbűvölve. Minél magasabb a bűvölés képzettséged (Enchantment skill), annál jobb lesz a tárgy, amit készítesz.

A bűvölést megbűvölt tárgyak elpusztításával tanulhatod meg. Vidd ezeket a tárgyakat egy misztikus bűvölőhöz (Arcane Enchanter), hogy elpusztítsad őket.

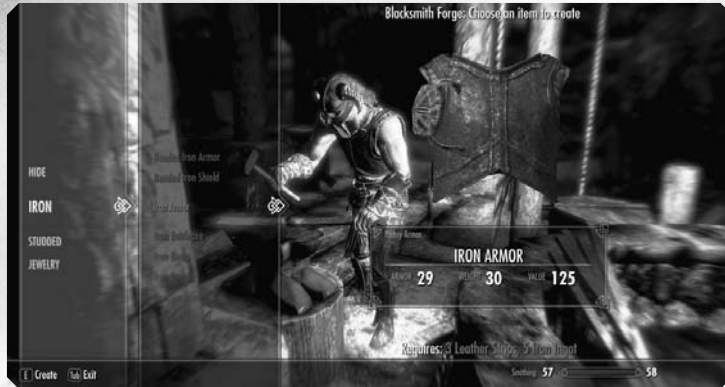


Szerte a világban találhatsz töltött lélekköveket (filled soul gem), vagy a lélekcspada (Soul Trap) varázslat használatával egy üres lélekköbe (empty soul gem) zárható egy teremtmény lelkét.

Néhány bűvölés csak fegyvereken, míg mások csak viselt, vagy bizonyos fajta viselt tárgyakon alkalmazható. A megbűvölt fegyverek minden egyes ütésekor töltetet használnak el, és így újra kell őket tölteni, ha teljesen kimerültek. Egy fegyver tölteteinek száma az erő csúszkától és a lélekköben levő lélek nagyságától függ.

A megbűvölt öltözetek tartósak, nem kell őket újratölteni.

## KOVÁCSOLÁS



A kovácsműhelyek használatával készíthetsz új fegyvereket és páncélokat. Minél magasabb a kovácslás képzettséged (Smithing Skill), annál jobb fegyvereket és páncélokat tudsz kovácsolni. Ezt a képzettségedet fegyverek, páncélok készítésével vagy fejlesztésével, kiképzéssel vagy képzettségkönyvek olvasásával emelheted.

A fegyverek és páncélok készítéséhez szükséged lesz a világban fellelhető olyan alapanyagokra, mint például a vas vagy az acél, és a tárgy elkészítéséhez szükséges tudásra. Új fegyver és páncél lehetőségekhez úgy juthatsz, ha a kovácslás képzettség csillagképéből választasz perkeket.

**Köszörűkövek:** A köszörűkövek (grindstone) növelik a fegyverek sebzését. Hogy megélezhess egy fegyvert, szükséged van a megfelelő alapanyagokra. A fejlesztés mértéke a kovácslás képzettségedtől és a perkjeidtől függ.



**Munkapadok:** Egy tárgy védőértékének növelésére használj munkapadokat (workbench). A páncélad továbbfejlesztéséhez különböző összetevőkre van szükséged. A fejlesztés mértéke a kovácslás képzettségedtől és a perkjeidtől függ.



## KOHÁSZAT, BŐRCSERZÉS ÉS FŐZÉS



### KOHÁSZAT

Nyers ércet (ore) mindenfelé találhatsz a világban, különösen bányákban. Ezt az ércet egy kohóban olyan fémöntecsekké olvaszthatod, amik a fegyverek és páncélok kovácsolásához szükségesek.



### BŐRCSERZÉS

Egy állat irháját cserzéssel lehet nyersbőrré kikészíteni. Minél nagyobb az állat, annál több bőr nyerhető az irhájából. A nyersbőrt csikokra vágják (leather strips), amik fegyverek és páncélok összetevőiként szolgálnak.



### FŐZÉS

A főzőedényekben az ehető nyersanyagokból készíthetsz ételeket, melyek különböző ideiglenes hatással bírnak. Minden recept sajátos alapanyagokat igényel, melyeket Égkőszorú földjén szerteszét találhatsz meg.

## LOVAK, HÁZAK, KÖNYVEK ÉS TÁROLÓK



### LOVAK

Ha lovagolni szeretnél, közelítsd meg a lovat, és nyomd meg az **E** billentyűt, vágtahoz pedig tartsd lenyomva a **bal ALT**-ot. A nyeregből való leszállás is **E** billentyűvel lehetséges. Ha egy lóra szeretnél szert tenni, keress fel egy istállót bármelyik nagyobb város szomszédságában. Ha gyorsutazással közelítesz meg egy várost, a lovad a helyi istállóban fog várni rád a városkapun kívül.

### ELADÓ HÁZAK

Minden nagyobb városban találhatsz eladó házakat. Ha egy ház a tulajdonodba került, be is bútorozhatod. Ezzel kapcsolatban további információt ezen városok vezetőinek intézőjétől kaphatsz.

### KÖNYVEK ÉS MÁR IRATOK

Ha aktiválsz egy könyvet vagy iratot, el is tudod olvasni őket. Ezt követően visszateheted („**TAB**”) vagy felveheted („**E**”) őket. A könyvben való előre- és hátralapozáshoz használd az **A** és **D** billentyűket.

A képzettségkönyvek (Skill Books) első olvasásukkor növelik valamelyik képzettségedet. A varázskönyvekből (Spell Tomes) varázslatokat tanulhatsz, ezek elhasználódnak az olvasás során.

### TÁROLÓK

A tárolók dobozok, ládák, hordók, halott emberek vagy lények és más effélék lehetnek. A tárolók megnyitása az **A** billentyű lenyomásával történik. Ha a „Nyitás” (OPEN) szöveg piros színű, a tárolóban lévő tárgyak valaki más tulajdonát képezik.

**VIGYÁZAT!** Ne hagyd olyan tárolóban a dolgaidat, amelyek nem a tiéd! Előfordulhat, hogy már nem lesznek ott, mire visszajössz értük. Egy ház vásárlása az egyik módja annak, hogy saját tárolókat szerezz.

## VÉGFEHASZNÁLÓI LICENCSZERZŐDÉS

Ezen végfelhasználói licencszerződés („Szerződés”) egy jogi megállapodás ön és a Warner Bros. Interactive Entertainment, egy Delaware vállalat, a Warner Bros. Home Entertainment Inc., divíziója („WBIE”) között. A vállalat fő irodája a 4000 Warner Boulevard, Burbank, California 91522 („WBIE”) címen található. A Szerződés az interaktív szórakoztató termék, ideértve a mellékelt szoftvereket, a kapcsolt média- és nyomtatott anyagokat (együttesen, a „Termék”) használatát szabályozza. A telepítéssel, hozzáféréssel, játékkal vagy a Termék egyéb módon történő felhasználásával ön beleegyezik abba, hogy ezen Szerződés minden feltétele kötelező önre nézve. Ha nem ért egyet a Szerződés feltételeivel, ne telepítse, ne férjen hozzá, ne játsszon, vagy ne használja egyéb módon a Terméket.

### Szoftverlicenc

A WBIE biztosítja az ön számára azt a nem kizárólagos, átruházhatatlan, visszavonható és korlátozott jogot, valamint licenációt, miszerint ön igénybe veheti a Szoftver egy példányát kizárólag személyes használatra. Minden, ebben a Szerződésben nem garantált jogot a WBIE fenntart magának. Ezen Termék licenccel van az Ön számára, nem pedig értékesítve.

A licenc nem ruházza át a jogcímet vagy a Termék tulajdonjogát az ön részére és nem értelmezhető a Termék bármely jogának eladásaként. A Termékkel és annak minden példányával kapcsolatos minden jog, jogcím és érdekelttség (nem kizárólagosan beleértve minden jogcímet, számítógépkódot, technológiát, témát, tárgyat, karaktert, karakternevet, történetet, párbeszédet, szöveget, helyszínt, koncepciót, grafikai anyagot, zenét, stb.) a WBIE vagy licenciaadónak tulajdona. Ezen Terméket az Egyesült Államok szerzői jogról szóló törvénye,

a nemzetközi szerzői jogi egyezmények és megállapodások és egyéb törvények védik.

Ezen termék tartalmaz bizonyos licenccelt anyagokat és a WBIE licenciaadói felléphetnek jogaik védelme érdekében ezen Szerződés bármilyen megszegése esetén. Ön nem: (1) készíthet teljes másolatot a Termékről merevlemezre vagy egyéb tárolóeszközre; (2) forgalmazhatja, adhatja bérbe, engedélyezheti a használatát a termék egyes részeinek vagy egészének; (3) változtatja meg, alkothat új terméket a Termék alapján; (4) továbbíthatja a Terméket hálózaton, telefonon vagy bármilyen egyéb elektronikus úton vagy engedélyezheti a Termék használatát egy hálózaton, többfelhasználós rendszeren, vagy távoli használatot engedélyező rendszeren, kivéve, ha az ön többjátékos hálózati játéka jogosult hálózatokon történik. (5) tervezhet vagy oszthat meg nem engedélyezett színteket; (6) fejtheti vissza a Terméket, származtathatja a forráskódot, vagy próbálhat meg egyéb módon rekonstruálni vagy felfedni a Termék bármilyen forráskódját, ötletét, algoritmusát, fájl formátumát, programozási vagy együttműködési interfészét semmilyen módon, kivéve, ha a törvény kifejezetten ezzel ellentétesen rendelkezik, a szerződésbe foglalt megállapodásokkal szemben, és csak azután, hogy írásban értesítette a WBIE vállalatot a tervezett tevékenységéről. (7) exportálhatja vagy újraexportálhatja a Terméket vagy annak bármilyen másolatát vagy adaptációját az alkalmazandó törvények megsértésével, ha nem rendelkezik egy külön licenccel a WBIE-től (amelyet a WBIE saját belátása szerint ad meg) és a WBIE díjat számíthat fel ilyen különálló licencekért.

Mivel a WBIE-t pótolhatatlan veszteségek érnék, ha ezen Szerződés feltételei nem lennének érvényre juttatva, ön beleegyezik abba, hogy a WBIE jogosult, kötelezettség nélkül, egyéb biztonsági vagy kárbizonyíték nélkül, hogy megfelelő méltányos jogorvoslatot éljen, a Szerződés megszegése esetén azon felül, amit egyébként a törvény biztosítana számára.

Ha a szerződött felek bármelyike pert indítana, a győztes fél számára a per összes költségét, ügyvédi díjakat és egyéb hirtelen felmerült kiadásokat meg kell téríteni.

## Technikai támogatás

Valószínűtlen, hogy problémája akad a termékkel, de ha ez mégis előfordulna, lehetséges, hogy csak egyszerű utasításokra van szüksége a hiba elhárításához. Kérjük, lépjen kapcsolatba a WBIE technikai támogatási részlegével e-mailen keresztül a [WBGames.Intsupport@warnerbros.com](mailto:WBGames.Intsupport@warnerbros.com) címen, vagy weben a [www.videogames.lego.com/support](http://www.videogames.lego.com/support) címen, mielőtt a visszaszivi a terméket a boltba. Kérjük, ne küldjön semmilyen terméket a WBIE-hez előzetes egyeztetés nélkül.

## Korlátozott jótállás

A WBIE garantálja a termék eredeti vásárlójának, hogy megtesz minden tőle telhetőt annak érdekében, hogy az adathordozó, amin a termék található, nem hibásodik meg az eredeti vásárlástól számított 90 napon belül. Ha mégis bekövetkezne az anyagban vagy annak megmunkálásában hiba, a WBIE kijavítja vagy kicseréli a terméket teljesen ingyen. Abban az esetben, ha a termék már nem hozzáférhető, a WBIE saját megfontolás alapján egy hasonló értékű termékkel cseréli ki. Az eredeti vásárló jogosult erre a garanciára kizárólag akkor, ha a terméket az elmúlt 90 napon vásárolta, és ezt a vásárlás helyén regisztrálták, vagy a vásárló képes (a WBIE számára kielégítő módon) bizonyítani a vásárlás idejét.

## A jótállás érvényesítése

A WBIE ügyfélszolgálatát e-mailen keresztül a [WBGames.Intsupport@warnerbros.com](mailto:WBGames.Intsupport@warnerbros.com) címen, vagy weben a [www.videogames.lego.com/support](http://www.videogames.lego.com/support) címen keresse meg, és jelezze, hogy garanciális ügyintézészt szeretne. Ha az ügyintéző nem tudja megoldani a problémát telefonon vagy e-mailen keresztül, engedélyezheti a termék cseréjét, de a kockázatot ön viseli, a szállítási- és biztosítási díjakat ön fizeti meg. A vásárlást igazoló blokkal vagy egyéb irattal együtt küldje a következő címre (a vásárlást követő 90 napon belül): e4e Business Solutions Europe Ltd, Warner Bros. Tech Support, 9th Floor Skypark 1, 8 Elliot Place, Glasgow G3 8EP, Scotland.

A WBIE nem vállal felelősséget a nem engedélyezett visszaküldésekért és fenntartja a jogot magának arra, hogy ezeket a kéréseket elutasítsa. Ez a korlátozott jótállás nem alkalmazandó és semmis, ha: (A) a hiba a termékben a nem megfelelő használat vagy gondatlanság eredménye; (B) ha a terméket olyan termékekkel használja, amit nem árulják, vagy nincs licenelve a megfelelő platformgyártó vagy a WBIE által (ideértve nem kizárólagosan a nem licencelt játékkiegészítőket és másolóeszközöket, adaptereket és tápegységeket); (C) a terméket kereskedelmi célokra használja (ideértve a bérbeadást is); (D) a terméket módosítja vagy belepiszkál; vagy a termék szériaszámát módosították, eltorzították vagy eltávolították.

## Felelősség korlátai és elállás

Az itt kifejezetten leírtak kivételével a terméket e megállapodás alapján bocsátjuk az ön rendelkezésére annak jelenlegi formájában, semmilyen jótállással. A fent leírt kifejezett korlátozott jótállás minden egyéb jótállás helyett van. A fent említettek kivételével, minden egyéb kifejezett és ki nem fejezett jótállást, ideértve, de nem kizárólagosan a jótállást a következőkért: állapot, folyamatos használat, kereskedelmi forgalomba hozatal, adott célra való megfelelés, nem megsértés; a WBIE elutasítja. Bizonyos államok nem engedélyezik a ki nem fejezett jótállás kizárását, ezért a fentiek, nem biztos, hogy önre is vonatkoznak. Ez a jótállás speciális jogokat biztosít az ön számára és lehetséges, hogy rendelkezik egyéb jogokkal is, amik államonként különbözőek. Ha bármelyik jótállás kizárása nem lehetséges, akkor ezek a jótállások a fent említett 90 napos határidőn belül érvényesek csak.

## A felelősség korlátozása

Amennyiben az alkalmazandó jog által megengedett, a WBIE semmilyen esetben sem vonható felelősségre a következő károkért: (1) közvetlen; (2) különleges; (3) következményes; (4) büntetőjogi; (5) véletlen; (6) tulajdont ért károk (7) csökkent goodwill, (8) számítógép meghibásodása vagy üzembazara és (9) személyi sérülések (kivéve, ha a sérüléseket a WBIE hanyagsága okozta), amik

a termék birtoklásából, használatából vagy meghibásodásából erednek, még akkor is, ha a WBIE értesült a károk lehetőségéről. A WBIE felelőssége nem haladhatja meg a termék használatához szükséges licenc díját. Bizonyos államokban nem engedélyezett a véletlen vagy következményes károkról való jótállás korlátozása vagy kizárása, ezért a fentiek, nem biztos, hogy önre is vonatkoznak, és lehetséges, hogy rendelkezik egyéb jogokkal is, amik államonként különbözőek. Ilyen esetekben a WBIE felelőssége a jog által megengedett lehetséges legnagyobb mértékig korlátozott.

## Általános

A jelen megállapodásban leírt feltételek, ideértve a jótállás korlátozását, az elállást és a felelősség korlátozását, alapvető elemei ezen megállapodásnak, ami a WBIE és ön között jön létre.

A WBIE nem lenne képes a terméket eladásra kínálni ezen korlátozások nélkül. A jótállás korlátozása, az elállás és a felelősség korlátozása a WBIE licenciadóinak és jogutódjainak kedveznek. A jelen megállapodás fejezi ki a felek közötti teljes megállapodást ezen licenccről és felülír minden korábbi megállapodást tekintettel az itt tárgyaltakra. Ezen megállapodás csak mindkét fél írásos beleegyezésével módosítható. Ha ezen megállapodás bármely rendelkezése végrehajthatatlan valamilyen okból, ezen rendelkezéseket át kell alakítani, de csak annyira, hogy végrehajtható legyen, és a megállapodás többi rendelkezése változatlan maradjon. A jelen megállapodás eredeti szövege angol nyelvű. Ha más nyelvre történt fordítást kapott, az kizárólag az ön kényelmét szolgálja. Ezen megállapodást a californiai törvények szerint kell értelmezni, mert ezen törvények alkalmazandók a californiai polgárok számára, kivéve a szövetségi törvényeket. Ön elfogadja a californiai Los Angeles állami és szövetségi bíróságainak kizárólagos illetékességét.



## GARANCIÁLIS INFORMÁCIÓK, KORLÁTOZOTT FELELŐSSÉGVÁLLALÁS

**Magyarországon forgalmazza:** CNG.HU Kft. 1021 Budapest; Budakeszi út 91.

E-mail: [support@cnghungary.hu](mailto:support@cnghungary.hu).

## MŰSZAKI TÁMOGATÁS ÉS VEVŐSZOLGÁLAT

Mindent megtettünk annak érdekében, hogy e termék a jelenleg elérhető hardvereszközökkel kompatibilis legyen. Ha bármilyen problémát tapasztalsz termékünk használata közben, kérjük, lépj kapcsolatba ügyfélszolgálatunkkal!

**Kapcsolat:** CNG.HU Kft. 1021 Budapest; Budakeszi út 91.

**E-mail:** [support@cnghungary.hu](mailto:support@cnghungary.hu)