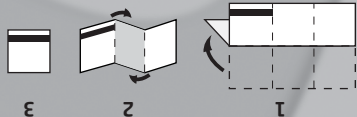


Bound by Flame



Instruções de montagem

Manual de Instruções
em Português

RECOMENDAÇÕES INICIAIS

INSTRUÇÕES DE USO

Configure o **PLAYSTATION 4** de acordo com o manual de instruções que acompanha o equipamento. Antes de iniciar o jogo, leia atentamente as informações sobre convulsões fotossensíveis, cuidados com saúde e segurança.

INICIAR O JOGO

Certifique-se que o botão Power Button (localizado na parte dianteira do console) esteja ligado (o indicador de alimentação pisca em azul e depois acende na cor branca) e insira o disco.

SALVAR O JOGO

No **PLAYSTATION 4** os dados são salvos no disco rígido do aparelho no **Close Game Utility** no menu **Game**.

SAIR DO JOGO

Pressione o **botão PS** por pelo menos 1 segundo; selecione a opção **Quit Game**.

SINOPSE DO JOGO

Crie e personalize um poderoso guerreiro, desenvolva suas habilidades (de combate, de assassinato e de magia de fogo) e invoque os poderes devastadores do demônio interior. Encontre, crie e melhore suas armas e armaduras, encontre a ajuda de numerosos companheiros para ajudá-lo a lutar. Porém suas decisões arcará com consequências pesadas, desenvolvendo vínculos especiais com seus companheiros, como romance, amizade ou rivalidade.

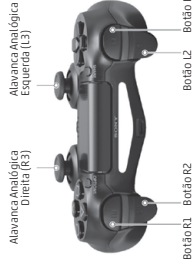
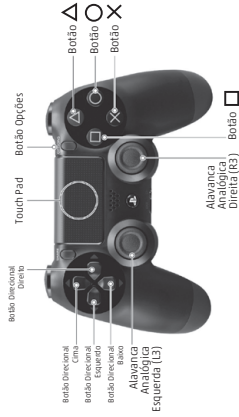


NC Games[®]
& entertainment

NC Games & Arcades C.I.E.L.F.M.

CNPJ: 01.455.929/0003-30
Av. Aruanã, 280/352 - Barueri - SP
www.ncgames.com.br

CONTROLE PS4



COMANDOS DO JOGO

CONTROLES

Analógico esquerdo / L3	Mover / Postura de cautela
Analógico direito / R3	Controle da câmera / Alvo de bloqueio
Botão L1	Menu tático
Botão L2	Atalhos para habilidades / itens
Botão R1	Mudança de postura (guerreiro / ranger)
Botão R2	Bloqueio
Direcional para cima	Visualização do mapa
Direcional Esquerda	Lâmpada de luz
Direcional para baixo	Equipamento
Direcional Direita	Busca revista
Touch Pad	Menu do jogo
Botão opções	Menu de pausa
Botão X	Confirmar / correr
Botão O	Golpe de desestabilização / esquiva
Botão □	Ataque
Botão △	Ataque circular
Segure Botão △	Cobrir ataque circular