

BATMAN

ARKHAM KNIGHT



MANUAL DE INSTRUÇÕES



Veja advertências importantes para a saúde e segurança no menu Configurações do sistema.

INICIANDO

Sistema PlayStation®4

INICIANDO UM JOGO: Antes de começar, leia com cuidado as instruções incluídas na embalagem do seu sistema PS4™. A documentação contém informações sobre a configuração e uso de seu sistema, além de recomendações sobre segurança.

Toque no botão de alimentação do sistema PS4™ para ligá-lo. O indicador de alimentação pisca em azul e então se acende em branco. Insira o disco *Batman™: Arkham Knight* no compartimento para disco, com o lado impresso voltado para cima. O jogo aparecerá na área de conteúdo da tela principal. Selecione o título do software na tela principal do sistema PS4™ e pressione o botão . Consulte este manual para informações sobre o uso do programa.

SAINDO DO JOGO: Mantenha o botão  pressionado e selecione [Fechar Aplicativo] na tela exibida.

PARA VOLTAR À TELA PRINCIPAL A PARTIR DE UM JOGO: Para voltar à tela principal durante um jogo, pressione o botão . Para voltar ao jogo, selecione-o na área de conteúdo.

PARA REMOVER O DISCO: Após sair de um jogo, toque o botão (eject).



TROFÉUS: Ganhe, compare e compartilhe troféus que você ganhou ao cumprir realizações específicas do jogo. O acesso a troféus requer uma conta da Sony Entertainment Network.

ÍNDICE

A HISTÓRIA ATÉ AGORA	3
INICIANDO	6
CONTROLES	10
NAVEGAÇÃO	12
COMBATE	15
MODO DETETIVE	21
PREDADOR	22
APARELHOS	26
TELAS DO JOGO	32
BATMÓVEL	37
DESAFIOS / MAIS PROCURADOS	45
MENUS DO JOGO	47
OPÇÕES DE JOGO	56
USO REMOTO	58
INFORMAÇÕES JURÍDICAS E CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA ..	62

A HISTÓRIA ATÉ AGORA

BATMAN™: ARKHAM ASYLUM



Depois de capturar o Coringa durante uma das tentativas do vilão de atacar a Prefeitura de Gotham, Batman escoltava seu maior inimigo até a ala de segurança máxima do Asilo Arkham. Logo ficou claro que a captura do Coringa era apenas parte de um grande plano para prender e matar o Batman dentro do Asilo Arkham. Batman teve de lutar contra vários presos integrantes de sua galeria de vilões, além de criminosos extremamente poderosos tratados com a fórmula Titan, uma versão mais potente da droga Veneno usada por Bane. O Coringa consumiu uma overdose da fórmula Titan em uma tentativa desesperada de deter Batman, mas mesmo em sua forma monstruosa, o Coringa acabou sendo derrotado no telhado do Asilo Arkham.

A HISTÓRIA ATÉ AGORA

BATMAN™: ARKHAM CITY

Um ano após a tentativa do Coringa de matar Batman no Asilo Arkham, Quincy Sharp usou seu poder como prefeito de Gotham para transformar as favelas mais notórias da cidade em uma enorme prisão: Arkham City. O prefeito Sharp deixou a prisão sob o controle do psiquiatra Dr. Hugo Strange e da corporação militar privada TYGER Security. Bruce Wayne, ao divulgar publicamente sua crítica ao projeto de Arkham City, foi detido e jogado na prisão gigante.

Recuperando o Bat-traje, entregue por Alfred por via aérea, Batman conseguiu se infiltrar no coração de Arkham City e deter o plano de Hugo Strange de dizimar Arkham City e matar todos dentro dela. Batman encontrou vários de seus antigos inimigos em Arkham City, incluindo Duas-Caras, Sr. Frio, Pinguim, Cara-de-Barro e o Coringa... que estava morrendo lentamente graças à overdose de Titan. Em sua última batalha, o Coringa acidentalmente destruiu a cura desenvolvida por Batman e pelo Sr. Frio e acabou sucumbindo à doença. O Coringa estava acabado.

A HISTÓRIA ATÉ AGORA

BATMAN™: ARKHAM KNIGHT



Muitos meses se passaram desde a morte do Coringa. Gotham City se manteve apreensiva, temendo uma disputa pelo vácuo de poder deixado pelo Palhaço Príncipe do Crime. Essa batalha nunca aconteceu. A criminalidade chegou a cair pela primeira vez na história recente de Gotham e seus cidadãos se preparavam para suspirar aliviados.

Isso até o Espantalho voltar a Gotham na véspera do Dia das Bruxas, ameaçando inundar toda a cidade com o gás do medo. Uma evacuação em massa comandada pelo DPGC levou todos os cidadãos inocentes. Somente os que podiam aproveitar o caos, a escória de Gotham, permaneceram na cidade evacuada.



Hoje, Gotham depende de apenas um homem para salvar a todos.

INICIANDO

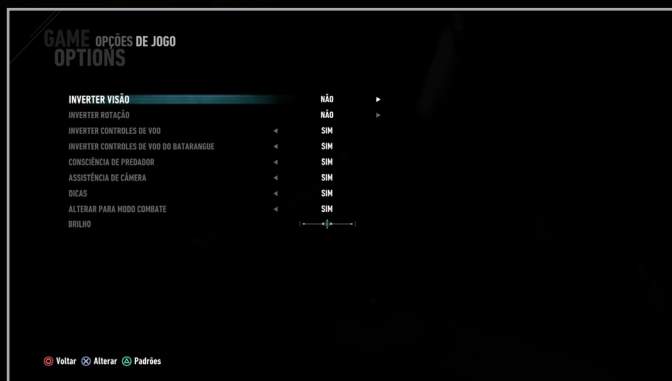
NOVA HISTÓRIA



Para começar uma Nova História, pressione  na tela inicial, selecione um espaço de jogo salvo vazio e pressione  de novo.

INICIANDO

OPÇÕES DE NOVA HISTÓRIA



1. DIFICULDADE

Escolha entre os níveis de dificuldade Fácil, Normal, Difícil e Pesadelo do Cavaleiro. A dificuldade Fácil é mais adequada para novatos no combate ao crime, pois o Batman causa mais dano aos inimigos e sofre menos dano deles. A dificuldade Normal é recomendada para Cruzados Encapuzados que gostem de um desafio; a dificuldade geral é aumentada ou diminuída gradualmente de acordo com o desempenho do jogador. A Difícil é recomendada para jogadores peritos, prontos para provarem que são o verdadeiro Cavaleiro das Trevas. A dificuldade Pesadelo do Cavaleiro só pode ser desbloqueada após o término do jogo. Esta opção constantemente ajusta o jogo para uma dificuldade ainda mais desafiadora, e pode ser alterada a qualquer momento durante o jogo no menu Opções de Jogo.

INICIANDO

2. LEGENDAS

Ligue ou desligue as legendas.

3. DICAS

Ligue ou desligue as dicas.

4. BRILHO

Ajuste o nível geral de brilho do jogo.

5. SAÍDA DE ÁUDIO

Ajuste as configurações de saída de áudio.

INICIANDO

CONTINUAR JOGO

Para continuar jogando, escolha um jogo salvo, pressione  e escolha Continuar História para jogar a partir do último ponto de verificação salvo. Qualquer jogo salvo listado no menu Selecionar Jogo Salvo indica a dificuldade, o local e a porcentagem de progresso do jogo atual.

SALVAMENTO AUTOMÁTICO



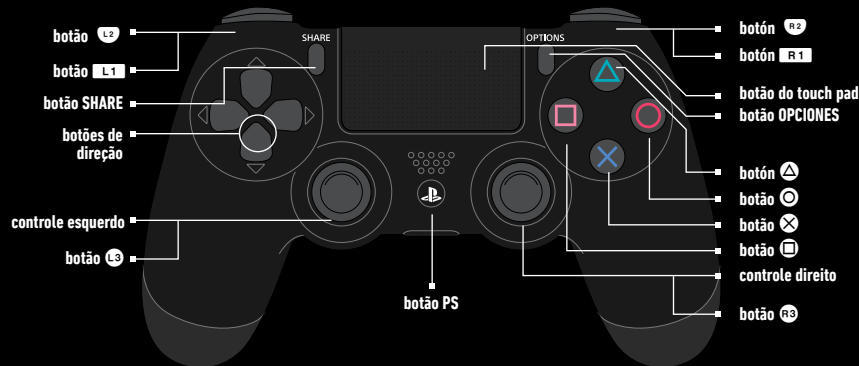
Batman™: Arkham Knight salva automaticamente o progresso do Batman no jogo. Não desligue o sistema de entretenimento de computador PlayStation®4 enquanto o ícone de salvamento automático aparecer na tela.

WBPLAY™

O WBPlay™ oferece conteúdo extra de jogo e acesso instantâneo à comunidade da WB Games. Você pode estar entre os primeiros a saber de promoções e ofertas de acesso antecipado. Para iniciar uma sessão com uma conta WBPlay™ existente ou para criar uma nova, escolha WBPlay™ no Menu Principal. Se você já tiver iniciado uma sessão com sua conta WBPlay™ e quiser encerrá-la, escolha WBPlay™ no Menu Principal e escolha a opção Desvincular conta do WBPlay™.

Para saber mais sobre o WBPlay™, visite <http://wbplay.wbgames.com/help>

CONTROLES



CONTROLES DE MENU

Navegar pelos itens do menucontrole esquerdo / botões de direção
 Selecionar item de menu.....
 Tela anterior

CONTROLES

CONTROLES DE JOGO - A PÉ

Mover.....	controle esquerdo
Olhar ao redor	controle direito
Zoom	R3
Correr / Planar.....	⊗ (pressionar)
Esquivar	controle esquerdo + ⊗, ⊗
Atacar	□
Atordoar com a Capa	○
Descer.....	R2 + ○
Contra-atacar	△
Entrar / Chamar Batmóvel	L1
Usar Arpéu.....	R1
Mirar Aparelho.....	L2 (pressionar)
Agachar	R2
Disparo Rápido do Batarangue	L2 (tocar)
Disparo Rápido do Gel Explosivo	L2 + □
Disparo Rápido da Bat-garra.....	L2 + △
Modo Detetive.....	▲ (tocar)
Análise de Ambiente.....	▲ (pressionar)
Seletor de Aparelhos.....	▼
Menu Seleção de Missão.....	►
Menu Desafios	◀
Menu de Pausa.....	botão OPTIONS
WayneTech.....	botão do touch pad

NOTA: Para mais detalhes sobre os controles do Modo de Perseguição e do Modo Combate, consulte a seção Batmóvel deste manual.

NAVEGAÇÃO

MOVIMENTO



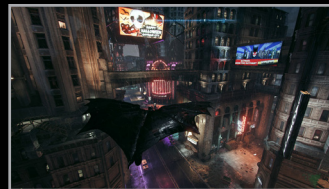
Use o controle esquerdo para que o Batman se movimente. Ao se mover, mantenha pressionado ⊗ para que o Batman corra. Ao se movimentar ou correr, o Batman escala automaticamente as bordas baixas.

AGACHAR

Segure R2 para Agachar. O Batman se move silenciosamente estando agachado, o que faz disso o método perfeito para se esgueirar e se aproximar de inimigos sem ser notado.



PLANAR



Segure ⊗ no ar para Planar usando a capa do Batman. Direcione o voo do Batman com o controle esquerdo.

NAVEGAÇÃO

MERGULHAR



O Batman precisa de velocidade para Planar por distâncias longas. Segure **R2** ao planar para usar um Mergulho e descer rapidamente na direção do solo. Solte **R2** e use o controle esquerdo para subir um pouco e continuar Planando.

NOTA: Batman pode pousar com segurança a partir de qualquer altura, mesmo durante um Mergulho.

CHUTE PLANANDO

Pressione **□** ao planar ou em tocaia acima de um inimigo, enquanto mira nele, para iniciar um Chute Planando. Com o movimento iniciado, Batman vai Planar automaticamente na direção do inimigo, derrubando-o no chão quando o ataque acertar.



NOTA: um Chute Planando não nocauteia instantaneamente um inimigo. O Batman terá de realizar um Golpe no Chão para incapacitar totalmente o inimigo caído.

ARPÉU

O Arpéu permite que Batman se desloque rapidamente para praticamente qualquer ponto em Gotham City. Pressione **R1** para disparar o Arpéu quando um ponto de mira válido aparecer na tela.

NAVEGAÇÃO

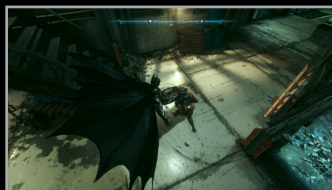
DESLIZAR NO CHÃO



O Batman pode passar por aberturas estreitas ou fazer inimigos tropeçarem ao Deslizar no Chão. Para Deslizar no Chão, pressione **R2** ao correr.

ATAQUES EM QUEDA

Quando Batman estiver acima de um inimigo, ele pode realizar um Ataque em Queda para jogá-lo no chão. Posicione a câmera na direção de um inimigo abaixo do Batman e pressione **□** para realizar um Ataque em Queda.



NOTA: Ataques em Queda não nocauteiam instantaneamente um inimigo; Batman terá de realizar um Golpe no Chão para incapacitar totalmente o inimigo caído.

COMBATE

ATACAR



Toque **□** para lançar um Ataque básico contra um inimigo. Controle a direção de um Ataque, movendo o controle esquerdo na direção de um inimigo e tocando **□**.

COMBATE

CONTRA-ATACAR



Pressione **△** quando um ícone azul-claro aparecer acima da cabeça de um inimigo para realizar um Contra-ataque. Se dois inimigos atacarem o Batman ao mesmo tempo, pressione **△** duas vezes rapidamente para Contra-atacar ambos.

O Batman também pode usar um Arremesso de Contra-ataque contra um inimigo, durante um Contra-ataque movendo o controle esquerdo na direção de um inimigo que estiver atacando, enquanto pressiona **△** no último momento possível. O inimigo será arremessado na direção do controle esquerdo.

Alguns inimigos, como os que atacam em carga, apresentam um ícone vermelho acima da cabeça deles antes de atacar. Esses ataques em cargas só podem ser evitados tocando **L2** para disparar um Batarangue ou se Esquivando do ataque (controle esquerdo + **×**, **×**).

ESQUIVAR



Toque **×**, **×** enquanto se move em qualquer direção com o controle esquerdo para Esquivar. A Esquiva é vital para evitar certos ataques ou para abrir algum espaço quando se está cercado por inimigos.

COMBATE

ATORDOAR COM A CAPA

Pressione **○** para atordoar um inimigo com a capa e incapacitá-lo temporariamente. O Batman pode lançar um ataque de Eliminação contra um inimigo atordoado pressionando rapidamente **○**. É preciso Atordoar certos inimigos com a Capa antes de atacá-los diretamente.

PEGAR E USAR ARMA

Agora o Batman pode pegar uma arma de combate corpo a corpo de um inimigo e usá-la contra ele. Pressione **×** + **○** quando for solicitado para pegar a arma e então pressione **○** para atacar. O Batman vai continuar usando a arma até que ela se quebre ou até que ele use um tipo diferente de movimento ou ataque.

APARELHOS DE DISPARO RÁPIDO

Alguns dos Aparelhos do Batman são extremamente úteis em combate, oferecendo maneiras de repelir inimigos à distância ou eliminar vários deles de uma só vez.



COMBATE

Toque **L2** a qualquer momento para dar um Disparo Rápido de Batarangue. Esse ataque é mirado automaticamente no inimigo mais próximo. Os Batarangues podem atordoar inimigos temporariamente.

Pressione **L2** + **○** para dar um Disparo Rápido de Gel Explosivo na direção em que o Batman está virado; o gel será detonado em pouco tempo. Somente uma carga de Disparo Rápido do Gel Explosivo pode ficar ativa por vez.



Pressione **L2** + **△** para dar um Disparo Rápido da Bat-garra e puxar um inimigo para perto.

GOLPES

Golpes nocauteiam um inimigo instantaneamente. São manobras essenciais para se usar quando Batman precisar incapacitar rapidamente grandes grupos de inimigos.

■ GOLPE NO CHÃO

Pressione **R2** + **△** perto de um inimigo caído para realizar um Golpe no Chão e nocauteá-lo. Os inimigos ainda podem atacar o Batman enquanto ele estiver realizando um Golpe no Chão.

Segure **R2** + **○** para levantar um inimigo caído e permitir que o Batman continue com um ataque frontal, tocando **○**.



COMBATE

GOLPE DE COMBO ESPECIAL

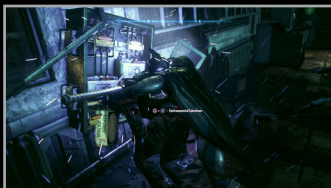


Depois de acertar 8 ataques em sequência para preencher o medidor de Combo, pressione **△ + ○** para lançar um Golpe de Combo Especial. Isso nocauteia instantaneamente um inimigo, independentemente dele já ter sofrido dano.

NOTA: depois de Derrubar um inimigo, o Batman pode Derrubar outro a cada cinco ataques em sequência, enquanto o Combo não for quebrado.

GOLPES USANDO AMBIENTE

O Batman pode usar certos objetos no ambiente, como caixas de fusíveis ou luminárias penduradas, para nocautear instantaneamente um inimigo. Posicione o Batman perto de um desses objetos e pressione **× + □** perto de um inimigo em destaque, para realizar o Golpe Usando Ambiente.



NOTA: Objetos usados no Golpe Usando Ambiente são identificados por um contorno azul.

COMBATE



GOLPES ASSISTIDOS DO BATMÓVEL

O Batman pode usar as armas do Batmóvel para ajudá-lo a combater inimigos nas ruas de Gotham. Durante um combate corpo a corpo, com o Batmóvel por perto, um medidor especial vai aparecer à direita do medidor de Combo, sendo preenchido cada vez que o Batman acertar um inimigo. Com o medidor cheio, pressione **× + □** para iniciar um Golpe Assistido do Batmóvel.

MOD0 DETETIVE



Toque **▲** para ativar o Modo Detetive quando desejar. O Modo Detetive dá ao Batman uma visão alternativa das redondezas, permitindo que ele aviste inimigos, esconderijos e fraquezas estruturais no ambiente ao seu redor.

O Modo Detetive também fornece informações táticas sobre inimigos ou objetos, como o tipo de arma ou equipamento usado pelo inimigo ou a função específica de um painel de controle.

■ ANÁLISE DE AMBIENTE

Segure **▲** para fazer uma verificação rápida da área ao redor. Isso permite que o Batman analise evidências ou marque locais de troféus do Charada que estejam fora de alcance, para que se possa voltar a eles mais tarde.

PREDADOR



Batman treinou por anos para se tornar um especialista para perseguir sem ser percebido e surgir do nada para amedrontar os criminosos de Gotham City. Ele vai precisar de cada técnica e ferramenta que desenvolveu nesses anos para sobreviver ao Dia das Bruxas em Gotham City.

PONTOS DE OBSERVAÇÃO

Os Pontos de Observação, como as gárgulas e as vigas de aço, permitem que o Batman espreite seus inimigos de cima, sem ser notado. Toque **R1** para passar de um Ponto de Observação a outro com o Arpéu.



■ GOLPES INVERTIDOS

Se um inimigo passar por baixo de um Ponto de Observação onde o Batman estiver pendurado, pressione **△** para realizar um Golpe Invertido. Certamente os inimigos vão notar um de seus companheiros pendurado pelos pés. Portanto, o Batman terá de seguir rapidamente para outra área antes de ser descoberto.

PREDADOR

GRADES DE CHÃO E VENTILAÇÕES

■ GRADES DE CHÃO

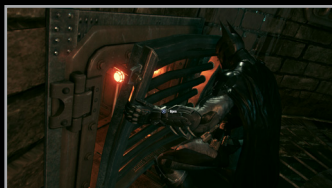


Há redes de Grades de Chão espalhadas por toda a Gotham City que permitem que Batman se esgueire e espreite. Para entrar em uma Grade de Chão, pressione **R2** + **○**. O Batman vai entrar na Grade de Chão mais próxima automaticamente, mesmo que esteja a alguns metros da entrada.

NOTA: os inimigos podem avistar o Batman em uma Grade de Chão se estiverem cientes da presença dele na área.

■ DUTOS E VENTILAÇÕES

Os Dutos se encontram em várias paredes externas e internas, geralmente conectando duas redes de Grades de Chão. O Batman pode passar com segurança entre andares superiores e inferiores, sem que os inimigos o ouçam. Ele também pode entrar em Dutos usando o Arpê, para ir diretamente a uma entrada.



O Batman pode realizar um Golpe pela Ventilação, ficando perto de uma entrada coberta e pressionando **△** quando um inimigo se aproximar.

PREDADOR

PROTEÇÃO DE CANTO

Em áreas de Predador, o Batman pode se esconder por trás de cantos e esquinas pressionando **R2** + **×**.

■ GOLPE NA PROTEÇÃO DE CANTO

Se um inimigo chegar perto de um canto ou esquina onde Batman estiver escondido, ele pode realizar um Golpe na Proteção de Canto pressionando **△** quando a indicação aparecer. Isso conta como um Golpe Silencioso.

GOLPES

■ GOLPE SILENCIOSO

Segurar **R2** faz Batman se agachar, o que o faz se mover em silêncio. Com Batman agachado, posicione-o atrás de um inimigo e pressione **△** para realizar um Golpe Silencioso.



PREDADOR

GOLPES DE MULTI-INTIMIDAÇÃO



O Golpe de Multi-intimidação permite que Batman derrote até três inimigos de uma vez. Pressione **[L2]** perto de um inimigo desavisado para iniciar o Golpe de Multi-intimidação, movimente a câmera para ver o inimigo seguinte e pressione **[L2]** de novo para continuar o Golpe.

O Batman precisa realizar um Golpe Silencioso antes que possa iniciar outro Golpe de Multi-intimidação.

GOLPE NA BORDA

Pendurado em uma borda, o Batman pode incapacitar um inimigo em silêncio ao se aproximar e pressionar rapidamente **[L2]**. Se o oponente estiver longe demais para um Golpe na Borda, o Batman usará a Bat-garra para puxar o inimigo para perto antes de realizar um Golpe Silencioso.

APARELHOS

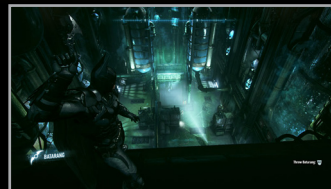
Combater o crime em Gotham não é tarefa fácil, e o Maior Detetive do Mundo tem alguns Aparelhos à disposição para ajudá-lo a cumprir seu dever. Pressione

[L2] para abrir o menu de Aparelhos, movimente o controle direito para selecionar um Aparelho e pressione **[R2]** para equipar-se com ele.



O Batman tem acesso a alguns Aparelhos no começo de sua aventura, mas é possível desbloquear Aparelhos adicionais ou melhorados ao cumprir missões e Desafios de RA ou comprando Melhorias WayneTech.

BATARANGUE



O Batarangue é uma ferramenta versátil e funciona como o ataque à distância principal do Batman. Para mirar manualmente um Batarangue, equipe-se com ele no menu Seleção de Aparelho, segure **[L2]** para mirar e pressione **[R2]** para arremessar. Toque **[L2]** para dar um Disparo Rápido do Batarangue, independentemente de com qual Aparelho o Batman estiver equipado no momento.

APARELHOS

BATARANGUE DE CONTROLE REMOTO



É possível orientar Batarangues de Controle Remoto para atingir alvos difíceis de alcançar. Segure **L2** para prepará-lo e pressione **R2** para arremessar. O Batman mantém seu controle até que ele atinja uma superfície ou alvo, ou até que o Batman seja atingido por um ataque. O Batman não manterá o controle se o aparelho voar até sair de seu alcance.

■ CONTROLES DO BATARANGUE DE CONTROLE REMOTO

Manobrar	controle esquerdo / controle direito
Frear	L2
Acelerar	R2
Meia-volta	L2 + R2
Nivelar Automaticamente	R1
Sair	○

APARELHOS

BAT-GARRA



A Bat-garra é usada para puxar objetos ou inimigos para perto do Batman. Segure **L2** para preparar a Bat-garra e pressione **R2** para disparar. O retículo de mira vai se fixar automaticamente em um alvo válido no ambiente.

GEL EXPLOSIVO

O Gel Explosivo pode destruir paredes fracas ou gerar surpresas explosivas durante um combate. Hold Segure **L2** e pressione **R2** para colocar uma carga, e então pressione **L3** para detonar o Gel Explosivo em destaque.

O Batman pode ter até três cargas de Gel Explosivo ativas por vez. As cargas são devolvidas automaticamente após a detonação.



APARELHOS

LANÇADOR DE CABO



Com o Lançador de Cabo, o Batman dispara um cabo tensionado entre dois pontos, o que o permite cobrir distâncias horizontais muito rapidamente.

Para disparar o Lançador de Cabo, segure **L2** para ativar o retículo de mira e mova o controle direito para

encontrar um ponto de conexão válido. As setas acima e abaixo do retículo de mira piscam em verde para indicar se a superfície é válida.

Com o cabo posicionado, o Batman move-se automaticamente por ele. Pressione **○** para descer do cabo ou **R1** para andar sobre ele. Ao andar sobre o cabo, pressione **△** para voltar a se mover por ele.

O Batman também pode disparar outro cabo enquanto estiver em um já posicionado, segurando **L2**. O tempo passa mais devagar quando o Batman mira. Assim, ele tem tempo suficiente para acertar o disparo.

APARELHOS

PROJÉTIL DE FUMAÇA



Com o Projétil de Fumaça equipado, o Batman pode arremessá-lo segurando **L2** para mirar e então **R2** para arremessar, ou soltá-lo a seus pés pressionando **L2** + **R1**. Um arco de mira aparece ao mirar manualmente um Projétil de Fumaça.

NOTA: o Modo Detetive é ativado automaticamente, quando o Batman entra na fumaça.

■ FUGIR

O Projétil de Fumaça permite que Batman fuja de inimigos e ganhe tempo para reavaliar a situação. Quando for avistado por criminosos armados, pressione **△** para soltar um Projétil de Fumaça. Os perseguidores vão correr para a fumaça, então trate de sair da área antes que eles cheguem.

APARELHOS

CONTROLE REMOTO DO BATMÓVEL

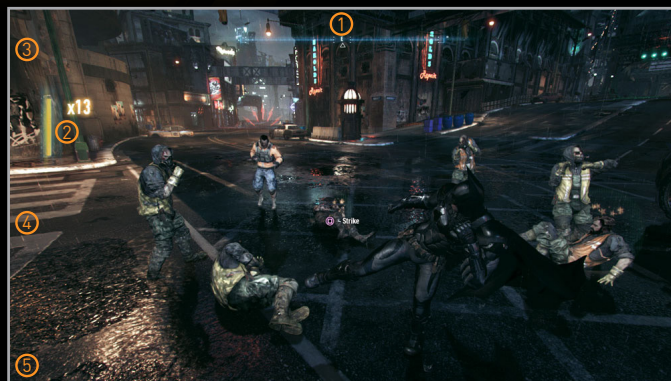


O Batman pode assumir o controle do Batmóvel a qualquer momento se equipando com o Controle Remoto do Batmóvel. O Batmóvel tem um alcance limitado durante o controle remoto. A localização atual do Batman é indicada por um Batsímbolo. Pressione **L1** a qualquer momento para sair do Controle Remoto do Batmóvel.

NOTA: o Batman vai entrar automaticamente no Batmóvel se o trouxer perto o bastante de sua posição atual.

TELAS DO JOGO

A PÉ



1. BÚSSOLA

A bússola indica a direção para a qual a Câmera está voltada. Qualquer destino ativo vai aparecer na bússola como uma marca colorida.

2. XP

A barra verde no canto superior esquerdo exibe o nível atual de experiência [XP] do Batman. O Batman pode ganhar XP derrotando criminosos. Quando a barra verde ficar cheia, ele pode comprar uma Melhoria da WayneTech.

TELAS DO JOGO

■ 3. SAÚDE / BLINDAGEM

Aqui são indicados os níveis atuais de Saúde e Blindagem do Batman. O Batman perde Blindagem (se possuir alguma) ou Saúde quando é atingido por ataques corpo a corpo ou por armas de fogo. Se perder toda a Saúde, o Batman terá de recomeçar o jogo a partir do último ponto de verificação salvo.

■ 4. CONTADOR / MEDIDOR DE COMBO

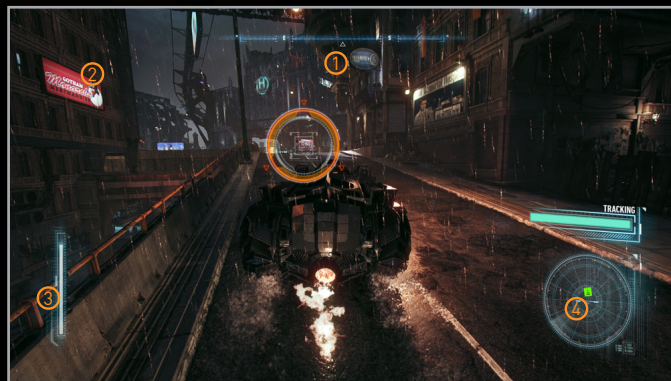
O contador de Combo aumenta conforme o Batman acerta Ataques e Contra-ataques em sequência. Quando o medidor ficar preenchido, o Batman poderá realizar um único Golpe e nocautear instantaneamente um inimigo. Combos maiores geram mais XP, mas o contador é zerado quando o Batman é atingido por um inimigo.

■ 5. APARELHO EQUIPADO

Exibe o Aparelho com que Batman está equipado no momento.

TELAS DO JOGO

BATMÓVEL - MODO DE PERSEGUIÇÃO



■ 1. BÚSSOLA

Indica a direção para a qual a Câmera está voltada. Qualquer destino ativo vai aparecer na Bússola como uma marca colorida. Setas direcionais também vão aparecer na rua, levando o Batman ao destino ativo atual.

TELAS DO JOGO

■ 2. BLINDAGEM

Indica o nível atual de Blindagem do Batman. O Batmóvel será destruído se a saúde dele acabar, forçando o Batman a recomeçar a partir do último ponto de verificação salvo.

■ 3. PÓS-COMBUSTÃO

Indica a quantidade atual de Pós-combustão disponível. A Pós-combustão oferece um aumento significativo de velocidade em pouco tempo e se recarrega automaticamente quando não é usada.

■ 4. RADAR

O radar do Batmóvel indica os veículos e drones inimigos próximos.

TELAS DO JOGO

BATMÓVEL – MODO COMBATE



■ 1. RETÍCULO

Indica para onde os sistemas de armas do Batmóvel estão mirando. Mova o retículo de mira com o controle direito.

■ 2. GERADOR DE ARMAS DO BATMÓVEL

Indica a prontidão dos sistemas de armas do Batmóvel. O medidor é preenchido conforme o Batman acerta os veículos inimigos e reduzido quando o Batmóvel é atingido.

BATMÓVEL

Desenvolvido por Lucius Fox, o Batmóvel é o principal meio de transporte do Batman pelas ruas de Gotham. No nível da rua ou não, o Batman pode chamar o Batmóvel a qualquer momento, havendo acesso para a rua, pressionando **L1**. O computador de rastreamento do Batmóvel pode encontrar o Batman em qualquer lugar em Gotham, então não hesite em usá-lo.

O Batman terá de recomeçar do último ponto de verificação salvo se o Batmóvel for destruído, mesmo não estando nele no momento. Cuidado, não há outro carro igual a ele.

DEFESA DE CHOQUE ELÉTRICO

O Batmóvel é equipado com um sistema de Defesa de Choque Elétrico que afasta inimigos a pé. Suas grades condutoras, a frontal e a traseira, causam choques automaticamente em qualquer criminoso que se aproximar do Batmóvel, afastando-o do veículo.

BATMÓVEL

ANÁLISE FORENSE E UNIDADE DE CONTENÇÃO

O Batmóvel também serve como laboratório forense móvel, equipado com algumas ferramentas especializadas que certamente vão ajudar o Batman enquanto ele tenta deter os criminosos de Gotham City. Siga as instruções na tela quando o Batman precisar usar essas ferramentas.

Localizada na traseira do veículo, a Unidade de Contenção é usada para transportar criminosos perigosos até o DPGC e também para levar civis para um local seguro.

MODO DE PERSEGUIÇÃO

Alimentado por uma célula de energia híbrida e uma turbina a jato da WayneTech, o Batmóvel pode perseguir qualquer veículo de criminosos no Modo de Perseguição. Segure **R2** para acelerar e manobrar o veículo usando o controle esquerdo.

BATMÓVEL

■ CONTROLES DO MODO DE PERSEGUIÇÃO



Manobrar	controle esquerdo
Olhar ao redor	controle direito
Olhar para trás	R3
Alternar câmera	R1
Acelerar	R2
Sair do Batmóvel	L1
Modo Combate	L2 (segurar)
Freio/Ré	□
Derrapar	R2 + □ (pressionar)

BATMÓVEL

Pós-combustão	△
Rastreador/Imobilizador	○
Ejetar para Planar	×, ×
Queimar borracha	R2 + □
Girar Batmóvel	R2 + □ + controle esquerdo
Girar Batmóvel em Pós-combustão	R2 + □ + △ + controle esquerdo

■ PÓS-COMBUSTÃO

Pressione △ para ativar a Pós-combustão do Batmóvel e gerar um aumento significativo de velocidade por um período curto de tempo. O medidor de Pós-combustão no lado esquerdo da tela é gasto enquanto você segura △. A Pós-combustão se restaura automaticamente com o tempo quando não é usada.

■ DERRAPAR



Segure □ ao acelerar para derrapar em curvas. Isso permite que o Batmóvel passe por curvas fechadas com uma perda mínima de impulso.

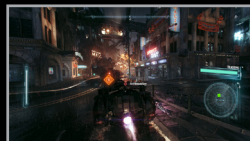
■ EJETAR

Toque × × para ativar o sistema eletromagnético de ejeção do Batmóvel, lançar o Batman no ar e começar a Planar.

BATMÓVEL

MÍSSEIS IMOBILIZADORES

O Batmóvel é equipado com Mísseis Imobilizadores não letais que podem deter qualquer veículo em movimento. Quando o Batmóvel travar a mira em um veículo inimigo, pressione **○** para disparar o Míssil Imobilizador.



NOTA: para deter um veículo blindado, pode ser preciso acertá-lo com vários Mísseis Imobilizadores.

MODOS DE COMBATE

Quando uma situação exigir um poder de fogo maior, o Batmóvel pode mudar para o Modo Combate quase instantaneamente. Seu Canhão de 60 mm é carregado com projéteis penetrantes altamente explosivos que podem derrubar drones fortemente blindados e sua Arma Vulcan é equipada com projéteis não letais de controle de tumultos que podem deter grandes grupos de criminosos.

Segure **L2** para mudar o Batmóvel para o Modo Combate.

CONTROLES DO MODO COMBATE

Modo Combate	L2 (segurar)
Mover	controle esquerdo
Mirar	controle direito
Zoom	R3
Arma Vulcan / Guincho Elétrico	R1
Canhão de Artilharia	R2
Sair do Batmóvel	L1
Barragem de Mísseis	□
Propulsores de Desvio	controle esquerdo + ×

BATMÓVEL

CANHÃO DE 60 MM



O Canhão de 60 mm do Batmóvel é a ferramenta ideal para derrubar drones blindados. Mire o retículo no alvo desejado e pressione **R2** para disparar.

NOTA: o Batman não vai disparar o Canhão de 60 mm diretamente contra criminosos. Se o Batman tentar disparar

o Canhão de 60 mm contra um inimigo a pé, o Supressor de Tumultos vai disparar um projétil não letal em seu lugar.

ARMA VULCAN E SUPRESSOR DE TUMULTOS

A Arma Vulcan é ideal para derrubar drones de blindagem leve. Pressione **R1** para disparar a Arma Vulcan ou segure **R1** para fazer disparos contínuos. Note que a Arma Vulcan é mais bem usada para rajadas controladas, pois os disparos contínuos perdem precisão com o tempo.



O Batmóvel também é equipado com a mais moderna tecnologia de supressão de tumultos, incluindo um canhão especializado, carregado com projéteis não letais. Pressione **R1** para disparar o Supressor de Tumultos contra criminosos e nocauteá-los instantaneamente.

NOTA: o Batman não ganha XP por derrubar criminosos com o Supressor de Tumultos.

BATMÓVEL

■ BARRAGEM DE MÍSSEIS



O Batmóvel também conta com um sistema de Barragem de Mísseis que pode ser usado para derrubar drones de blindagem pesada. Primeiro, é preciso carregar o sistema; o Batman precisa fazer alguns acertos com o Canhão de 60 mm para poder disparar a Barragem de Mísseis. O medidor será

reduzido se o Batmóvel for atingido pelos inimigos. Ataque os drones inimigos até que o medidor curvo embaixo do retículo seja preenchido e toque **■** várias vezes para travar a mira em vários alvos.

■ PROPULSORES DE DESVIO

O computador de combate do Batmóvel pode prever ações inimigas e projetá-las na tela, o que permite que o Batman se desvie facilmente de ataques inimigos. Pressione **ⓧ** enquanto move o controle esquerdo para se desviar em qualquer direção.



BATMÓVEL

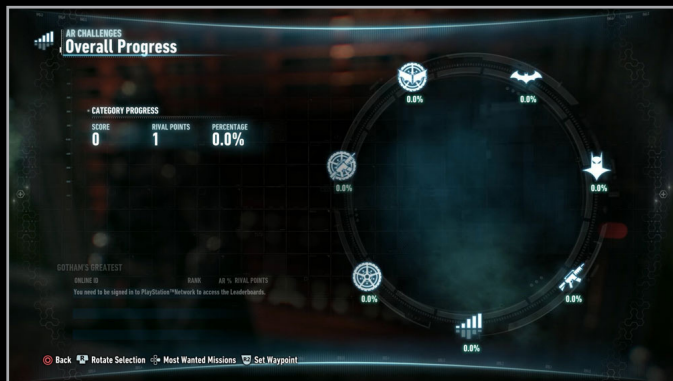
■ GUINCHO ELÉTRICO



A última ferramenta no arsenal do Batmóvel é seu Guincho Elétrico multiuso. Um retículo de mira aparece sobre qualquer alvo válido para o Guincho Elétrico. Pressione

R1 para prender o Guincho Elétrico ao objeto. Ele pode ser usado para improvisar rampas, abrir portas ou até puxar o Batmóvel para subir por paredes verticais.

DESAFIOS / MAIS PROCURADOS



DESAFIOS

Pressione ◀ para abrir o Menu de Desafios. Use o controle esquerdo ou direito para selecionar um item e pressione R2 para confirmar a escolha. Os Desafios são divididos em várias categorias, cada uma delas desenvolvida para testar os limites das habilidades do Batman.

CATEGORIAS DE PERSONAGENS

Há desafios adicionais, destacando outros personagens do universo de Batman, disponíveis como Conteúdo para Download. Confira o menu Conteúdo para Download a partir do Menu Principal para ver quais estão disponíveis.

DESAFIOS / MAIS PROCURADOS

MAIS PROCURADOS

Pressione ▶ para abrir o Menu de Mais Procurados. O Menu Mais Procurados permite ao Batman acompanhar facilmente as várias missões principais e secundárias com as quais ele se depara em Gotham City. Use o controle esquerdo ou direito para selecionar uma categoria de missão e pressione R2 para definir um Destino para o próximo objetivo ou ponto de partida nessa categoria.



Selecione a opção de baixo no menu radial para ver o progresso geral do Batman em cada categoria de Mais Procurados.

MENUS DO JOGO

MENU PRINCIPAL



NOVA HISTÓRIA / CONTINUAR HISTÓRIA

Jogue a trama desde o início ou continue uma história a partir do último ponto de verificação salvo.

EPISÓDIOS DE ARKHAM

Vivencie as histórias de outros personagens do universo de *Batman™: Arkham Knight*.

CONTEÚDO PARA DOWNLOAD

Veja os Conteúdos para Download disponíveis para *Batman™: Arkham Knight*.

MENUS DO JOGO

DESAFIOS DE RA

Enfrente vários Desafios únicos, desenvolvidos para testar os limites de cada habilidade do Batman.

EXPOSITOR

Veja as skins compradas ou desbloqueadas para o Batmóvel e para vários personagens.

EXTRAS

Veja a Sinopse da História, Artes Conceituais desbloqueadas e Créditos.

WBPlay™

Inicie a sessão com sua conta WBPlay™, usando suas credenciais WBID ou inscreva-se em uma conta WBPlay™ nova.

OPÇÕES

Ajuste as Opções de Jogo e de Áudio ou Visualize os Controles.

MENUS DO JOGO

MENU DE PAUSA



Pressione o botão OPTIONS a qualquer momento para acessar o Menu de Pausa.

CONTINUAR

Volte ao jogo.

OPÇÕES DE JOGO

Altere várias opções de jogo, incluindo a inversão de controle, as dicas e a assistência de câmera. Para mais informações, consulte a seção de Opções deste manual.

MENUS DO JOGO

OPÇÕES DE ÁUDIO

Ajuste o volume dos efeitos sonoros, da música e dos diálogos. Também é possível ligar ou desligar as legendas.

CONTROLES

Veja um diagrama de controle com uma lista de todos os controles disponíveis. Use o controle esquerdo ou o controle direito ou os botões de direção para alternar entre os diagramas de controle do Batman, do Modo de Perseguição e do Modo Combate.

REINICIAR

Reinicie o jogo a partir do último ponto de verificação salvo. Uma notificação vai aparecer indicando o tempo que se passou desde a última vez em que o jogo foi salvo.

SAIR

Saia do jogo e volte ao Menu Principal. Qualquer progresso não salvo será perdido.

MENUS DO JOGO

MAPA



Pressione o botão do touch pad durante o jogo para abrir o menu de Mapa. Os vários marcadores indicam os pontos de partida de missões e Desafios de RA. Se Batman estiver em uma missão, seu Objetivo Principal será indicado no canto superior esquerdo. O distrito atual de Gotham City é identificado no canto superior direito, junto com o Nível de Ameaça geral do distrito.

MENUS DO JOGO

DESTINOS PERSONALIZADOS

Para definir um Destino Personalizado, use o controle esquerdo para mover o retículo até o local desejado e pressione **A**. Pressione **A** de novo para remover o Destino Personalizado. Um Destino ativo aparece na Bússola como um indicador para o Batman seguir. Setas direcionais também vão aparecer nas ruas quando houver um Destino ativo e Batman estiver no Batmóvel.

CONTROLES DO MAPA

Mover mapa controle esquerdo
Girar mapa controle direito
Mais zoom **R2**
Menos zoom **L2**
Definir / remover destino **A**

BIOGRAFIAS DOS PERSONAGENS

Pressione o botão do touch pad para entrar na tela do Mapa; em seguida, pressione **R1** para ir para a tela de Biografias dos Personagens. Mais informações serão desbloqueadas a medida em que Batman encontrar personagens notáveis durante sua aventura.

MENUS DO JOGO

WAYNETECH



Pressione o botão do touch pad para entrar na tela do Mapa; em seguida, pressione **R1** para ir para o menu WayneTech. O Batman pode gastar pontos de melhoria para desbloquear habilidades de combate e Aparelhos adicionais ou para melhorar o Bat-traje V.8.03 ou o Batmóvel. Quando uma melhoria for selecionada, uma descrição breve será exibida.

MENUS DO JOGO

CONSEGUINDO MELHORIAS

Para adquirir pontos de melhoria, é preciso ganhar pontos de experiência. O medidor no lado esquerdo da tela indica quantos pontos de experiência faltam para se obter o próximo ponto de melhoria. É possível ganhar pontos de experiência por meio de várias ações de jogo, incluindo cumprir missões de Desafios de RA, encontrar Troféus do Charada e conseguir combos grandes em combate.

CATEGORIAS DE MELHORIAS WAYNETECH

COMBATE

As Melhorias de Combate oferecem ao Batman habilidades adicionais em combate corpo a corpo.

APARELHOS: HABILIDADE

As Melhorias de Aparelhos aumentam a capacidade dos vários aparelhos do Batman ou oferecem usos adicionais em situações diferentes, como ao Planar.

APARELHOS: TECNOLOGIA

Melhorias para mais Aparelhos como o Anulador, o Projétil de Fumaça e alguns outros.

MENUS DO JOGO

BAT-TRAJE

Melhoram as capacidades do próprio Bat-traje, incluindo blindagem adicional contra ataques corpo a corpo e à distância, além de recursos adicionais ao Planar.

ARMAS DO BATMÓVEL

Aumentam a eficiência das armas do Batmóvel.

BATMÓVEL

Melhoram a blindagem e as capacidades de Pós-combustão e de Ejetar para Planar do Batmóvel.

SEGREDOS DO CHARADA

Pressione o botão do touch pad para entrar na tela do Mapa; em seguida, pressione **R1** para ir para o menu de Segredos do Charada.

Toda cidade tem seus segredos, mas Gotham City tem muito mais do que o normal. O Charada espalhou vários desafios escondidos pela cidade, cada um deles desenvolvido para testar os limites das habilidades de detetive do Batman.

Charadas: charadas simples que são resolvidas ao verificar o objeto correto no ambiente.

Quebra-cabeças: enigmas mais complicados que concedem um Troféu Charada depois de resolvidos.

Segredos: itens e objetos destrutíveis especiais, escondidos entre os arranha-céus e becos de Gotham City.

OPÇÕES DE JOGO

É possível acessar as Opções de Jogo por meio do Menu Principal ou do Menu de Pausa.

INVERTER VISÃO

Troca os controles de subir e descer da câmera. Opção desligada por padrão.

INVERTER ROTAÇÃO

Troca os controles de esquerda e direita da câmera. Opção desligada por padrão.

INVERTER CONTROLES DE VOO

Troca os controles de subir e descer do Batman ao Planar. Opção ligada por padrão.

INVERTER CONTROLES DE VOO DO BATARANGUE

Troca os controles de subir e descer ao usar um Batarangue de Controle Remoto. Opção ligada por padrão.

ASSISTÊNCIA DE CÂMERA

Ativa os recursos de Assistência de Câmera durante o combate. Opção ligada por padrão.

OPÇÕES DE JOGO

DICAS

Ligue ou desligue as dicas de jogo. Opção ligada por padrão.

BRILHO

Ajuste o brilho geral do jogo.

USO REMOTO

NOTA: o uso remoto requer um sistema de entretenimento portátil sistema PlayStation®Vita. Os controles **L2**, **R2**, **L3**, **R3** são mapeados para o touch pad traseiro.

CONTROLES DO USO REMOTO

CONTROLES DE MENU

Navegar pelos itens do menu controle esquerdo / botões de direção
Selecionar item de menu 
Tela anterior 

CONTROLES DE JOGO - A PÉ

Mover controle esquerdo
Olhar ao redor controle direito
Zoom touch pad traseiro (inferior direito)
Correr (pressionar) / Planar 
Esquivar controle esquerdo + 
Atacar 
Atordoar com a Capa 
Soltar-se de borda touch pad traseiro (superior direito) + 
Contra-atacar 
Entrar / Chamar Batmóvel 
Usar Arpéu 
Mirar Aparelho touch pad traseiro (superior esquerdo) (pressionar)
Agachar touch pad traseiro (superior direito)
Disparo Rápido do Batarangue touch pad traseiro (superior esquerdo) (tocar)
Disparo Rápido do Gel Explosivo touch pad traseiro (superior esquerdo) + 

USO REMOTO

Disparo Rápido da Bat-garra	touch pad traseiro (superior esquerdo) + ▲
Modo Detetive	▲ (tocar)
Análise de Ambiente	▲ (pressionar)
Seletor de Aparelhos	▼
Menu Seleção de Missão	▶
Menu Desafios	◀
Menu de Pausa	START
WayneTech	tela (tela de toque)

■ CONTROLES DE JOGO - MODO DE PERSEGUIÇÃO

Manobrar	controle esquerdo
Olhar ao redor	controle direito
Olhar para trás	touch pad traseiro (inferior direito)
Alternar câmera	R
Acelerar	touch pad traseiro (superior direito)
Sair do Batmóvel	L
Modo Combate	touch pad traseiro (superior esquerdo) (segurar)
Freio/Ré	□
Derrapar	touch pad traseiro (superior direito) + □ (pressionar)
Pós-combustão	▲
Rastreador/Imobilizador	○
Ejetar para Planar	×, ×

USO REMOTO

Queimar borracha	touch pad traseiro (superior direito) + □
Girar Batmóvel	touch pad traseiro (superior direito) + □ + controle esquerdo
Girar Batmóvel em Pós-combustão	touch pad traseiro (superior direito) + □ + ▲ + controle esquerdo
Menu Seleção de Missão	▶
Menu Mais Procurados	◀
Menu de Pausa	START
WayneTech	tela (tela de toque)

■ CONTROLES DE JOGO - MODO COMBATE

Modo Combate	touch pad traseiro (superior esquerdo) (segurar)
Mover	controle esquerdo
Mirar	controle direito
Zoom	touch pad traseiro (inferior direito)
Supressor de Tumultos / Guincho Elétrico	R
Canhão de Artilharia	touch pad traseiro (superior direito)
Sair do Batmóvel	L
Barragem de Mísseis	□
Propulsores de Desvio	controle esquerdo + ×
Menu Seleção de Missão	▶
Menu Mais Procurados	◀
Menu de Pausa	START
WayneTech	tela (tela de toque)

INFORMAÇÕES JURÍDICAS E CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

SOFTWARE LICENSE AGREEMENT

This end user license agreement ("Agreement") is a legal agreement between you and WB Games Inc., a company duly organized under the laws of the State of Washington, with its principal offices at 12131 113th Avenue NE, Suite 300, Kirkland, WA, USA ("WB Games") for the interactive entertainment product, including the software included herewith, the associated media and any printed materials (collectively, the "Product"). By installing, accessing, playing or otherwise using the Product, you agree to be bound by the terms of this Agreement. If you do not agree to the terms of this Agreement, do not install, access, play or otherwise use the Product.

SOFTWARE LICENSE

WB Games grants to you the non-exclusive, non-transferable, revocable, limited right and license to use one copy of this Product solely and exclusively for your personal use. All rights not specifically granted under this Agreement are reserved by WB Games. This Product is licensed, not sold. Your license confers no title or ownership in this Product and should not be construed as a sale of any rights to the Product. The Product contains font software licensed from third parties. Such font software shall only be used with the Product and not extracted from the Product for any purpose. All right, title and interest in and to this Product and any and all copies thereof (including, but not limited to any and all titles, computer code, technology, themes, objects, characters, character names, stories, dialog, catch phrases, locations, concepts, artwork, music, etc.) are owned by WB Games or its licensors. This Product is protected by the copyright laws of the United States, international copyright treaties and conventions and other laws. This Product contains certain licensed materials and WB Games' licensors may protect their rights in the event of any violation of this Agreement.

You may not: (1) copy the Product in its entirety onto a hard drive or other storage device; (2) distribute, rent, lease or sublicense all or any portion of the Product; (3) modify or prepare derivative works of the Product; (4) transmit the Product over a network, by telephone or electronically using any means, or permit the use of the Product in a network, multi-user arrangement or remote access arrangement, except in the course of your network multiplayer play of the Product over authorized networks; (5) design or distribute unauthorized levels; (6) reverse engineer the Product, derive source code, or otherwise attempt to reconstruct or discover any underlying source code, ideas, algorithms, file formats, programming or interoperability interfaces of the Product by any means whatsoever, except to the extent expressly permitted by law despite a contractual provision to the contrary, and then only after you have notified WB Games in writing of your intended activities; (7) export or re-export the Product or any copy or adaptation thereof in violation of any applicable laws without first obtaining a separate license from WB Games (which WB Games may or may not grant in its sole discretion) and WB Games may charge a fee for any such separate licenses.

Because WB Games would be irreparably damaged if the terms of this Agreement were not specifically enforced, you agree that WB Games shall be entitled, without bond, other security or proof of damages, to appropriate equitable remedies with respect to breaches of this Agreement in addition to such other remedies as WB Games may otherwise have under applicable laws. In the event any litigation is brought by either party in connection with this Agreement, the prevailing party in such litigation shall be entitled to recover from the other party all the costs, attorneys' fees and other expenses incurred by such prevailing party in the litigation.



CUSTOMER SUPPORT

In the unlikely event of a problem with your Product, you may only need simple instructions to correct the problem. Please contact WB Games Customer Service Department by calling us at (410) 568-3680 or via email at support@wbgames.com before returning the Product to a retailer. Please do not send any Product to WB Games without contacting us first.

LIMITED WARRANTY

WB Games warrants to the best of WB Games' ability to the original consumer purchaser of the Product that the medium on which the Product is recorded shall be free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the original date of purchase. If a defect in materials or workmanship occurs during this ninety (90) day warranty period, WB Games will either repair or replace, at WB Games' option, the Product free of charge. In the event that the Product is no longer available, WB Games may, in its sole discretion, replace the Product with a product of comparable value. The original purchaser is entitled to this warranty only if the date of purchase is registered at point of sale or the consumer can demonstrate (to WB Games' satisfaction) that the Product was purchased within the last ninety (90) days.

To receive warranty service:

Notify the WB Games Customer Service Department of the problem requiring warranty service by calling (410) 568-3680 or emailing support@wbgames.com. If the WB Games service technician is unable to solve the problem by phone or on the web via email, he/she may authorize you to return the Product, at your risk of damage, freight and insurance prepaid by you, together with your dated sales slip or similar proof of purchase within the ninety (90) day warranty period to:

WB Games Customer Support
c/o Pole to Win International
10720 Gilroy Road
Hunt Valley, MD 21031

WB Games is not responsible for unauthorized returns of Product and reserves the right to send such unauthorized returns back to customer.

This limited warranty shall not be applicable and shall be void if: (a) the defect in the Product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect; (b) the Product is used with products not sold or licensed by the appropriate platform manufacturer or WB Games (including but not limited to, non-licensed game enhancements and copier devices, adapters and power supplies); (c) the Product is used for commercial purposes (including rental); (d) the Product is modified or tampered with; or (e) the Product's serial number has been altered, defaced or removed.

WARRANTY LIMITATIONS / DISCLAIMER

EXCEPT AS EXPRESSLY PROVIDED HEREIN AND TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW, THE PRODUCT IS MADE AVAILABLE TO YOU UNDER THIS AGREEMENT ON AN "AS IS" BASIS WITH NO WARRANTY OF ANY KIND. TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW THE EXPRESS LIMITED WARRANTY SET FORTH ABOVE IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND REPRESENTATIONS. EXCEPT AS PROVIDED IN THE LIMITED WARRANTY ABOVE, ALL OTHER EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, CONDITIONS OR OTHER TERMS APPLICABLE TO THIS PRODUCT, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, IMPLIED WARRANTIES, CONDITIONS OR OTHER TERMS OF CONDITION, UNINTERRUPTED USE, MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NON-INFRINGEMENT ARE HEREBY DISCLAIMED BY WB GAMES. SOME COUNTRIES DO NOT ALLOW THE EXCLUSION OF CERTAIN IMPLIED WARRANTIES, CONDITIONS OR OTHER TERMS, SO THE ABOVE EXCLUSION MAY NOT APPLY TO YOU. THIS WARRANTY GIVES YOU SPECIFIC LEGAL RIGHTS AND YOU MAY ALSO HAVE OTHER LEGAL RIGHTS THAT VARY FROM COUNTRY TO COUNTRY. IF ANY SUCH WARRANTIES ARE INCAPABLE OF EXCLUSION, THEN SUCH WARRANTIES APPLICABLE TO THIS PRODUCT SHALL BE LIMITED TO THE 180 DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE.

LIMITATION OF LIABILITY

TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW, IN NO EVENT SHALL WB GAMES BE LIABLE FOR ANY OF THE FOLLOWING DAMAGES: (1) DIRECT; (2) SPECIAL; (3) CONSEQUENTIAL; (4) PUNITIVE; (5) INCIDENTAL; (6) DAMAGES TO PROPERTY; (7) LOSS OF GOODWILL; (8) COMPUTER FAILURE OR

MALFUNCTION; AND (9) DAMAGES FOR PERSONAL INJURIES [EXCEPT WHERE SUCH INJURIES ARE CAUSED BY THE NEGLIGENCE OF WB GAMES] RESULTING FROM THE POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS PRODUCT. EVEN IF WB GAMES HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES, WB GAMES' LIABILITY SHALL NOT EXCEED THE ACTUAL PRICE PAID FOR THE LICENSE TO USE THIS PRODUCT. SOME COUNTRIES DO NOT ALLOW THE LIMITATION OR EXCLUSION OF CERTAIN CATEGORIES OF DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATION OR EXCLUSION MAY NOT APPLY TO YOU AND YOU MAY ALSO HAVE OTHER LEGAL RIGHTS THAT VARY FROM COUNTRY TO COUNTRY. IN SUCH INSTANCES WB GAMES' LIABILITY SHALL BE LIMITED TO THE FULLEST EXTENT PERMITTED BY THE APPLICABLE LAW. NOTHING IN THIS AGREEMENT SHALL BE CONSTRUED AS LIMITING OR EXCLUDING LIABILITY OF WB GAMES WHERE SUCH LIABILITY CANNOT BE LIMITED OR EXCLUDED UNDER APPLICABLE LAW.

CONSUMER END USERS ONLY

The limitations or exclusions of warranties and liability contained in this Agreement do not affect or prejudice the statutory rights of a consumer, i.e., a person acquiring goods otherwise than in the course of a business. The limitations or exclusions of warranties, remedies or liability contained in this Agreement shall apply to you only to the extent such limitations or exclusions are permitted under the laws of the jurisdiction where you are located.

GENERAL

The terms set forth in this Agreement, including the Warranty Limitations/Disclaimer and Limitation of Liability, are fundamental elements of the basis of the agreement between WB Games and you. WB Games would not be able to provide the Product on an economic basis without such limitations. Such Warranty Limitations/Disclaimer and Limitation of Liability inure to the benefit of WB Games' licensors, successors and assigns. This Agreement represents the complete agreement concerning this license between the parties and supersedes all prior agreement and representations between them with respect to the subject matter herein. This Agreement may be amended only by a writing executed by both parties. If any provision of this Agreement is held to be illegal, invalid or unenforceable for any reason, such provision shall, to the extent required, be deemed not to form part of this Agreement and the remaining provisions of this Agreement shall not be affected. If a provision is held to be illegal, invalid or unenforceable to the extent permitted by the applicable law, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable. The controlling language of this Agreement is English. If you have received a translation into another language, it has been provided for your convenience only. This Agreement shall be construed under California law as such law is applied to agreements between California residents entered into and to be performed within California, except as governed by federal law, and you consent to the exclusive jurisdiction of the state and federal courts located in Los Angeles, California. Notwithstanding the foregoing, WB Games shall have the right to bring a claim against a Consumer End User in the courts of the jurisdiction in which such Consumer End User is domiciled.

BATMAN™: ARKHAM KNIGHT software © 2015 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Rocksteady Studios. Unreal® Engine, copyright 1998-2015 Epic Games, Inc. Unreal, Unreal Technology and the Powered by Unreal Technology logo are trademarks or registered trademarks of Epic Games, Inc. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.



BATMAN and all characters, their distinctive likenesses, and related elements are trademarks of DC Comics © 2015. All Rights Reserved.



WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. [s15]



Unreal® Engine, copyright 1998-2013 Epic Games, Inc. Unreal, Unreal Technology and the Powered by Unreal Technology logo are trademarks or registered trademarks of Epic Games, Inc.

Para obter ajuda, visite <http://support.wbgames.com>

