



ACTIVISION®

AVISO: FOTOSSENSIBILIDADE/EPILEPSIA/CONVULSÕES

Uma porcentagem muito pequena de pessoas pode sofrer convulsões epiléticas ou desmaios quando exposta a certos padrões de luz ou a luzes intermitentes. A exposição a certos padrões ou fundos em uma tela de televisão ou ao jogar videogames pode desencadear convulsões epiléticas ou desmaios nessas pessoas. Estas condições podem desencadear sintomas ou convulsões epiléticas não detectadas anteriormente em pessoas que não têm histórico de convulsões ou epilepsias. Se você, ou alguém de sua família, tiver condição epilética ou tiver tido convulsões de qualquer tipo, consulte seu médico antes de jogar. **IMEDIATAMENTE DESCONTINUE** o uso e consulte seu médico antes de voltar a jogar, se você ou seu filho sentir algum dos seguintes problemas de saúde ou sintomas:

- tonturas
- espasmos oculares ou musculares
- desorientação
- qualquer movimento involuntário
- visão alterada
- perda de consciência
- vertigens ou convulsão.

REINICIE O JOGO SOMENTE COM A APROVAÇÃO DO SEU MÉDICO.

Use e manuseie os jogos de vídeo de forma a reduzir a probabilidade de um ataque

- Jogue em uma área bem iluminada e mantenha-se o mais longe possível da tela da televisão.
 - Evite televisões de tela grande. Utilize a menor tela de televisão disponível.
 - Evite o uso prolongado do sistema PlayStation® 3. Faça uma pausa de 15 minutos em cada hora de jogo.
 - Evite jogar quando estiver cansado ou com sono.
-

Pare de usar o sistema imediatamente se sentir qualquer dos seguintes sintomas: tonturas, náuseas ou sensação semelhante a enjoo; desconforto ou dor nos olhos, ouvidos, mãos, braços ou em qualquer outra parte do corpo. Se a condição persistir, consulte um médico.

AVISO:

Tenha cuidado ao usar a função de sensor de movimento do controlador sem fio DUALSHOCK®3. Ao usar a função de sensor de movimento do controlador sem fio DUALSHOCK®3, seja cauteloso quanto aos pontos seguintes. Se o controlador atingir uma pessoa ou objeto, isso pode causar lesões ou danos acidentais. Antes de usar, verifique se há bastante espaço ao seu redor. Ao utilizar o controlador, agarre-o firmemente para se certificar de que ele não pode escapar de sua mão. Se estiver usando um controlador que esteja conectado ao sistema PS3™ com um cabo USB, verifique se há espaço suficiente para o cabo não bater em uma pessoa ou objeto. Além disso, tome cuidado para não puxar o cabo para fora do sistema PS3™ durante a utilização do controlador.

AVISO AOS PROPRIETÁRIOS DE TELEVISORES DE PROJEÇÃO:

Não ligue o seu sistema PS3™ a um televisor de projeção sem antes consultar o manual do usuário de sua TV de projeção, a menos que ela seja do tipo LCD. Caso contrário, você poderá danificar permanentemente sua tela de TV.

MANUSEIO DE DISCO DE FORMATO PS3™:

- Não dobre, esmague ou mergulhe em líquidos.
- Não deixe sob luz solar direta ou perto de aquecedor ou outra fonte de calor.
- Certifique-se de ter um período de descanso ocasional durante um jogo mais demorado.
- Mantenha o disco limpo. Sempre segure o disco pelas bordas e mantenha-o em sua capa protetora quando ele não estiver em uso. Limpe o disco com um pano sem fiapos macio e seco, enxugando em linhas retas do centro para a borda externa. Nunca utilize solventes ou produtos de limpeza abrasivos.

Introdução	2
<i>Portal of Power</i> ™	2
Controles do jogo	3
Menus.....	4
Jogando.....	5
Modo de batalha	9
Salvar recursos.....	10
Documentação de suporte ao cliente.....	12

AVISOS:

Saída de vídeo em HD exige cabos e uma tela HD compatível, ambos vendidos separadamente.

INICIANDO

sistema PlayStation®3

Iniciando o jogo: Antes da utilização, leia atentamente as instruções fornecidas sobre o sistema de entretenimento de computador PS3™. A documentação contém informações sobre como configurar e utilizar o seu sistema, além de informações importantes sobre segurança.

Verifique se o interruptor ENERGIA PRINCIPAL (localizado na parte traseira do sistema) está ligado. Insira o disco do *Skylanders Giants*™ com a etiqueta virada para cima na ranhura do disco. Selecione o ícone do título de software do *Skylanders Giants* no menu inicial do sistema PS3™ e em seguida pressione o botão . Consulte este manual para obter informações sobre como usar o software.

Sair do jogo: Durante o jogo, pressione e segure pressionado o botão PS do controlador sem fio por pelo menos 2 segundos. Em seguida, selecione “Sair do Jogo” na tela que é exibida.

Dica

Para remover o disco, toque no botão ejetar depois de sair do jogo.



Troféus: Ganhe, compare e compartilhe os troféus que você ganha fazendo realizações de jogos internos específicos. O acesso aos troféus exige uma conta PlayStation®Network.

Dados salvos no software de formato PS3™

Os dados salvos no software de formato PS3™ são salvos no disco rígido do sistema. Os dados são apresentados em “Utilitário de Jogo Salvo” no menu do Jogo.

INTRODUÇÃO



Bem-vindo ao Mestre do Portal jovem de Skylands. Somente você, os Skylanders e os recém-retornados Skylanders Giants podem parar o mal que agora ameaça a paz dos Skylands!

Kaos está de volta, e com uma série de novos truques malvados! E você tem de descobrir os segredos que estão por trás das formas antigas e misteriosas de Arkeyan antes que Kaos o faça!

PORTAL OF POWER

Para iniciar o *Skylanders Giants™*, o *Portal of Power* deve primeiramente estar conectado ao seu PS3™. Com o PS3™ desligado, insira o *Portal of Power* na porta USB disponível. Ligue seu PS3™ e o *Portal of Power* automaticamente estará pronto para uso.



Mais informações sobre como configurar o seu *Portal of Power* podem ser encontradas no seu *Guia de Início Rápido*. É por meio do *Portal of Power* que os Skylanders podem entrar nas ilhas antigas que compõem Skylands. Após colocado no *Portal of Power*, o Skylander voltará à vida na tela e será jogável no jogo.

COLOCAÇÃO DE BRINQUEDO

Você pode colocar até 3 brinquedos no *Portal of Power* por vez, o que inclui 2 Skylanders jogáveis (somente para modo 2 jogadores) e 1 item mágico ou 1 peça de localização (vendidos separadamente).



CONTROLES DO JOGO



O *Portal of Power* e pelo menos uma miniatura do *Skylanders Giants™* ou *Skylanders Spyro's Adventure™* é exigido para iniciar um novo perfil e ir para a primeira parte do tutorial.



PS3	Ação Básica
botão START	Pausa o Jogo
botão SELECT	Mostrar o Menu Informações de Personagens
manípulo esquerdo	Movimento/Torre de Objetivo
X	Ataque Principal/Modo Juntar Cooperação
R1 / R2 / □	Segundo Ataque
○	Torre de Disparo/Retorno de Menus
L1 / L2 / ●	Ataque Especial (Quando Desbloqueado)
△	Interage com NPCs/Itens
botão de Acertos Repetidos ▲	Usa Teclas/Abre Tesouro

MENU NAVEGAÇÃO

manípulo esquerdo – Menus de navegação.

botão X – Pressione para aceitar.

botão O – Pressione para voltar ao menu anterior ou cancelar.

MENU PRINCIPAL

História – Comece a aventura de seus Skylanders em modo Único Jogador ou Cooperação.

Modo de batalha – Desafie um amigo em uma variedade de modos e arenas de batalha.

Configurações – Ajuste as Configurações Gerais (Apelidos de Visitantes), as Configurações de Áudio (Música, Voz e Efeitos) e o Layout dos Controles de visualização.

MENU PAUSA

Selecionar capítulo – Carrega o nível concluído anteriormente.

Objetivos – Exibe objetivos do nível.

Coleções – Visualiza suas coleções de Skylanders, pergaminhos da história, Skystones, elogios, encantos e vídeos.

Configurações – Ajuste as Configurações Gerais (Apelidos de Visitantes e Níveis de Dificuldade), as Configurações de Áudio (Música, Voz e Efeitos) e o Layout dos Controles de visualização.

Navio de Flynn – Volta ao navio de Flynn.

Menu principal – Retorna ao menu principal.

EXIBIÇÃO EM JOGO - MODO HISTÓRIA



- Medidor de Saúde** - O medidor verde exibe a quantidade de saúde que o seu Skylander tem. Se o medidor de vida de qualquer Skylander atingir zero, ele deve ser removido do *Portal of Power* e substituído por um Skylander diferente.
- Moeda** - Coleta várias formas de tesouro, o que lhe permitirá comprar atualizações.
- Nível e Medidor de Nível** - Mostra o nível atual de seu Skylander. Quando o medidor amarelo estiver preenchido completamente, o seu Skylander nivelará para cima. O nível máximo a que um Skylander pode chegar é 15. Os Skylanders do *Skylanders Spyro's Adventure* também podem atingir o nível 15 ao serem usados no *Skylanders Giants*.
- Pontos de Experiência** - A coleta desses pontos de experiência aumentará o seu medidor de nível.
- Símbolo Elemental** - Exibe o símbolo elemental do seu Skylander.
- Símbolo de Bônus Elemental** - Quando em uma destas áreas, se você colocar um Skylander que tem o tipo de elemento correspondente no *Portal of Power*, o Skylander ficará mais poderoso do que o normal.
- Aquisição de Saúde** - A coleta de aquisições de alimentos restaurará parte de seu medidor de nível.
- Tesouro Lendário** - Os tesouros lendários coletados aparecerão na cabine de Flynn, a bordo do Dreadyacht. Enquanto estiverem na cabine, os tesouros lendários podem ser usados para personalizar a aparência do navio!

INFO DO SKYLANDER

Pressione o botão SELECT para visualizar e gerenciar cada um de seus Skylanders na seção “Info do Skylander”. Os menus e submenus abaixo podem ser encontrados em “Info do Skylander”:

Estatísticas – Exibe suas estatísticas atuais dos Skylanders.

Chapéus – Visualiza os chapéus que o Skylander coletou; eles podem equipar ou serem removidos aqui.

Melhorias - Visualização das atualizações que o seu Skylander adquiriu.

Troféus – Define as missões individuais de seu Skylander e exibe sua classificação, que depende de quantas missões você concluiu.

Gerenciar – Permite criar um apelido, se apropriar de um Skylander, ver seu código de atualização para o site *Skylanders Universe*SM de seu Skylander ou redefinir o progresso de seu Skylander.

MELHORIAS

Enquanto no navio Cap'n de Flynn, o usuário pode visitar Perséfone das fadas e comprar atualizações com as moedas coletadas para tornar seus Skylanders mais poderosos na batalha. Você também pode atualizar com o pó das fadas que você comprar da loja de Auric.



CLASSES ELEMENTAIS

Cada Skylander possui o poder de uma entre 8 classes Elementais. As classes de elementais incluem:



Ar



Vida



Morto-vivo



Terra



Fogo



Água



Mágico



Técnico

PORTÕES DE ELEMENTAIS

Ao longo das Skylands, há portões de elementais que somente os Skylanders desse elemento podem abrir. Dentro de áreas especiais existem novos desafios colecionáveis e outras recompensas para você descobrir!

TALENTOS DE FORÇA

Os talentos de força são certos eventos nas Skylands que apenas os Giant Skylanders podem realizar. Conclua os talentos de força para obter recompensas enormes!

SKYSTONES

No modo único jogador, você pode jogar o popular jogo Skystones contra vários personagens escondidos no jogo durante todo o jogo. Para jogar Skystones, você deve jogar seus Skystones coletados em um tabuleiro próximo de seus oponentes. O objetivo do jogo é ter mais Skystones seus no tabuleiro que de seus oponentes quando o tabuleiro estiver cheio. Ao colocar pedras com mais lâminas próximas da pedra do seu oponente com menos lâminas você toma posse da pedra no tabuleiro. Depois de derrotar o seu oponente você ganhará uma das pedras favoritas dele para usar em seu próximo jogo Skystones.

NIVELAMENTO

Seus Skylanders ganharão experiência à medida que forem derrotando os inimigos. Quando o seu Skylander sobe de nível, a saúde e as estatísticas dele aumentarão também. O nível máximo a que um Skylander pode chegar é 15.

O DREADYACHT - NAVIO CAP'N DE FLYNN

O navio do Flynn está sempre em movimento, o que o torna o melhor lugar para se preparar e treinar para o próximo nível entre viagens por Skylands. O navio de Flynn está cheio de áreas úteis e outras surpresas que o ajudarão em sua jornada para deter Kaos! As áreas de interesse incluem:

Sala de jogos - Dentro da sala de jogos, fale com Auric para comprar itens de sua loja ou praticar Skystones com Dreadbeard.

Convés principal - Subir para uma aventura adicional? Fale com Cali no convés principal para participar de seus desafios heroicos especiais para testar ainda mais sua habilidade. Após ele chegar no navio, fale com Brock para testar sua força lutando nos Desafios de Arena!

JOGANDO



Sala de Cali – Colete as Rodas da Sorte espalhadas nas Skylands para usar a Luck-O-Tron, que está no quarto de Cali, e aumentar suas chances de dobrar saque, retirada de alimentos, poder e experiência.

Cabine de Perséfone – Visite Perséfone para atualizar seus Skylanders com a sua moeda coletada.

Roda do capitão – Perto da roda do capitão você pode encontrar Flynn, que o auxiliará em sua navegação nas Skylands.

Cabine de Flynn – Aqui você pode usar os lendários tesouros que você encontrou nas Skylands para atualizar o navio.

BRINQUEDOS

O Skylanders Giants pode ser jogado com as miniaturas do *Skylanders Giants* e com as miniaturas do *Skylanders Spyro's Adventure*.

Durante o jogo você pode trocar os Skylanders a qualquer momento. Os Skylanders podem ser usados em seu *Portal of Power* inicial ou como visitante no *Portal of Power* de um amigo no modo história e modo batalha. Todos os pontos de experiência, moedas e atualização são automaticamente salvos em cada brinquedo.

JOGO EM COLABORAÇÃO

Em qualquer momento no modo Adventure, um segundo jogador pode entrar no jogo pressionando o botão X no seu commando e colocação de um Skylander no *Portal of Power*. Para sair do jogo, o jogador 1 ou o jogador 2 deve remover seu Skylander do *Portal of Power* e, em seguida, pressionar botão O em seu commando.

MODO DE BATALHA

Nos vários modos de batalha, escolha entre uma variedade de arenas e lute contra seus amigos. Use itens, armadilhas e almofadas de salto a seu favor enquanto você tenta se tornar o Mestre do Portal definitivo. Desafie um amigo em quatro modos diferentes frente a frente:



MODO DE BATALHA



Arena de Luta - Batalha frente a frente entre dois Mestres de Portal em uma luta até o fim para determinar quem reinará.

Gols Celestes - Recuperar um Skyball e levá-lo à área final.

Mestre da Joia Celeste - Ser o primeiro a coletar um número definido de Sky Gems.

Pra Fora - Enviar seu oponente voando para fora do ringue!

SALVAR RECURSOS



RECURSO SALVAR BRINQUEDO

Enquanto estiver em seu *Portal of Power* inicial os seguintes itens são salvos em seus brinquedos:

- Pontos de vitória e nível de experiência
- O “apelido” que você dá ao seu Skylander
- Moeda
- Habilidades e estatísticas atualizadas
- O chapéu que seu Skylander está usando
- Classificação de busca de seu Skylander

Isso permite que você leve o seu Skylander para outro *Portal of Power* e brinque com sua própria coleção atualizada e personalizada de Skylanders. Enquanto estiver na casa de seu amigo, o seu Skylander continuará se lembrando e salvará todas as moedas e pontos de vitória que ele ganhou e coletou.

Leve seus próprios Skylanders personalizados para a casa de um amigo e ajude-os em sua busca... ou lute contra eles em Modo de Batalha!

SAUVEGARDE DO JEU

Os seus objetivos de progresso no modo história e certos tipos de colecionáveis são salvos em sua ranhura de jogo salvo em vez de serem salvos no seu brinquedo. Estes colecionáveis incluem Pergaminhos da História, Skystones, Soul Gems, Encantos e Tesouros Lendários.



ACORDO DE LICENÇA DE SOFTWARE



IMPORTANTE - LEIA CUIDADOSAMENTE: O USO DESTES PROGRAMA ESTÁ SUJEITO AOS TERMOS DA LICENÇA DE SOFTWARE ESTABELECIDOS ABAIXO. "PROGRAMA" INCLUI O SOFTWARE REFERENTE A ESTE ACORDO, A MÍDIA ASSOCIADA, TODOS OS MATERIAIS IMPRESSOS, TODA A DOCUMENTAÇÃO ONLINE OU ELETRÔNICA E TODAS AS CÓPIAS E TRABALHOS DERIVADOS DE TAL SOFTWARE E MATERIAIS. AO ABRIR ESTE PACOTE E/OU USAR O PROGRAMA, VOCÊ ACEITA OS TERMOS DESTA LICENÇA DA ACTIVISION PUBLISHING, INC. ("ACTIVISION").

LICENÇA DE USO LIMITADO. A Activision lhe concede o direito e licença não exclusivos, intransferíveis e limitados para utilizar uma cópia deste Programa única e exclusivamente para seu uso pessoal. Todos os direitos não concedidos especificamente sob este Acordo são reservados à Activision. Este Programa é licenciado em vez de vendido. Sua licença não lhe confere nenhum título ou propriedade deste Programa e não deve ser interpretada como venda de quaisquer direitos deste Programa.

PROPRIEDADE. Todos os títulos, direitos de propriedade e direitos de propriedade intelectual referentes ao Programa e a todas e quaisquer cópias dele (inclusive, mas não se limitando a, qualquer título, código de computador, temas, objetos, personagens, nomes de personagens, histórias, diálogos, frases de captura, locais, conceitos, ilustrações, animações, sons, composições musicais, efeitos audiovisuais, métodos de operação, diretrizes morais e qualquer documentação relacionada, incorporados neste Programa) são de propriedade da Activision ou de seus licenciadores. Este Programa está protegido pelas leis de direitos autorais dos Estados Unidos, tratados e convenções internacionais de direitos autorais e outras leis. Este Programa contém determinados materiais licenciados, e os licenciadores da Activision podem proteger seus direitos em caso de qualquer violação deste Acordo.

VOCÊ NÃO DEVERÁ:

- Explorar este programa ou qualquer de suas partes comercialmente, inclusive, mas não se limitando a, usá-lo em cyber café, centro de jogos de computador ou em qualquer outro site baseado no local. A Activision pode oferecer um Acordo de Licença de Local em separado para permitir que você torne este Programa disponível para uso comercial, veja abaixo as informações de contato.
- Vender, alugar, arrendar, licenciar, distribuir ou transferir este Programa, ou qualquer cópia deste Programa, sem o expresso consentimento prévio por escrito da Activision.
- Fazer engenharia reversa, obter código-fonte, modificar, descompilar, desmontar ou criar trabalhos derivados deste Programa, no todo ou em parte.
- Remover, desabilitar ou burlar quaisquer avisos de propriedade ou rótulos contidos no ou dentro do Programa.
- Piratar ou modificar (ou tentar modificar ou piratear) o Programa, ou criar, desenvolver, modificar, distribuir ou usar quaisquer programas de software, a fim de ganhar (ou permitir que outros a ganhem) vantagem deste Programa em configurações de jogo multijogador online, inclusive, mas não se limitando a, rede de área local (LAN) ou qualquer outro jogo de rede ou na internet.
- Exportar ou reexportar este Programa, qualquer cópia ou adaptação dele em violação a quaisquer leis ou regulamentos aplicáveis.

GARANTIA LIMITADA. A Activision garante ao comprador cliente original deste Programa que a mídia de gravação onde o Programa é gravado está livre de defeitos de material e de mão-de-obra por 90 dias a partir da data da compra. Se o comprador encontrar a mídia gravada do Programa defeituosa no prazo de 90 dias após a compra original, a Activision concorda em substituir gratuitamente a mídia gravada do Programa com defeito dentro desse prazo após a sua recepção da mídia gravada do Programa, enquanto o programa ainda estiver sendo fabricado pela Activision. No caso de o Programa não estar mais disponível, a Activision mantém o direito de substituí-lo por produto similar de igual ou maior valor. Esta garantia é limitada à mídia de gravação do Programa inicialmente prevista pela Activision e não é aplicável ao uso e desgaste normal. Esta garantia não será aplicável e será anulada se o defeito tiver surgido através de maus tratos, abuso ou negligência. Este remédio é o único e exclusivo remédio do comprador e substitui todas as outras garantias expressas. Quaisquer garantias implícitas sobre este produto prescritas por lei, inclusive, mas não se limitando a, garantia implícita de comercialização ou de adequação a uma finalidade específica, estão expressamente limitadas à duração do período de 90 dias descrito acima. A Activision se reserva o direito de modificar esta garantia, prospectivamente em qualquer momento e de tempos em tempos, a seu exclusivo critério.

Ao devolver o Programa para substituição de garantia, envie o disco ou cartucho original do produto, conforme o caso, apenas na embalagem de proteção e inclua: (1) uma fotocópia do seu recibo de vendas datado; (2) o seu nome e endereço de retorno digitado ou impresso claramente; (3) uma breve nota descrevendo o defeito, os problemas que você está encontrando e o sistema onde está executando o Programa; e (4) se você estiver retornando o Programa após o período de garantia de 90 dias, mas dentro de um ano após a data da compra, inclua cheque ou ordem de pagamento no valor de US\$ 20 por substituição de disco ou cartucho.

NOTA: Recomenda-se o uso de correio registrado.

Para clientes da América do Norte: Contate o Suporte ao Cliente da Activision para substituição em garantia em support.activision.com

LIMITAÇÃO DE DANOS. EM HIPÓTESE ALGUMA A ACTIVISION SERÁ RESPONSÁVEL POR DANOS ESPECIAIS, INCIDENTAIS OU CONSEQUENCIAIS RESULTANTES DE POSSE, USO OU MAU FUNCIONAMENTO DO PROGRAMA, INCLUSIVE DANOS À PROPRIEDADE, PERDA DE REPUTAÇÃO, FALHA OU MAU FUNCIONAMENTO DO COMPUTADOR E, NA EXTENSÃO PERMITIDA POR LEI, DANOS POR LESÕES PESSOAIS, MESMO QUE A ACTIVISION TENHA SIDO AVISADA DA POSSIBILIDADE DE TAIS DANOS. A RESPONSABILIDADE DA ACTIVISION NÃO EXCEDERÁ O PREÇO REAL PAGO PELA LICENÇA DE USO DESTES PROGRAMAS. ALGUNS ESTADOS/PAÍSES NÃO PERMITEM LIMITAÇÕES SOBRE A DURAÇÃO DE GARANTIA IMPLÍCITA E/OU A EXCLUSÃO OU LIMITAÇÃO POR DANOS INCIDENTAIS OU CONSEQUENCIAIS; PORTANTO, AS LIMITAÇÕES E/OU A EXCLUSÃO OU LIMITAÇÃO DE RESPONSABILIDADE ACIMA PODEM NÃO SE APLICAR A VOCÊ. ESTA GARANTIA LHE DA DIREITOS JURÍDICOS ESPECÍFICOS, E VOCÊ PODE TER OUTROS DIREITOS QUE VARIAM DE JURISDIÇÃO PARA JURISDIÇÃO.

TERMINO. Sem prejuízo de quaisquer outros direitos da Activision, este Acordo terminará automaticamente se você deixar de cumprir seus termos e condições. Nesse caso, você deve destruir todas as cópias deste Programa e todos os seus componentes.

DIREITOS RESTRITOS PELO GOVERNO DOS EUA. O Programa e a documentação foram totalmente desenvolvidos com recursos privados e são fornecidos como "Software de Computador Comercial" ou "software de computador restrito". O uso, a duplicação ou divulgação pelo governo dos EUA ou por subcontratado de governo dos EUA está sujeito às restrições estabelecidas no subparágrafo (C)(1)(ii) das cláusulas de Direitos sobre Dados Técnicos e Software de Computador contidas na DFARS 252.227-7013 ou conforme estabelecido na alínea (c) (1) e (2) das cláusulas de Direitos Restritos de Software de Computador Comercial contidas na FAR 52.227-19, conforme aplicável. O Contratado/Fabricante é a Activision Publishing, Inc., 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405.

INJUNÇÃO. No caso de a Activision sofrer danos irreparáveis pela não aplicação dos termos do presente Acordo, você especificamente concorda que a Activision tem o direito, sem vínculo ou outra prova de danos, aos remédios apropriados equitativos no que diz respeito à violação do presente Acordo, além de outros remédios que a Activision possa ter de acordo com as leis aplicáveis.

INDENIZAÇÃO. Você concorda em indenizar, defender e manter a Activision, seus parceiros, afiliadas, contratados, funcionários, diretores, funcionários e agentes protegidos contra todos os danos, perdas e despesas decorrentes direta ou indiretamente de seus atos e omissões em usar o Produto nos termos deste Acordo.

DIVERSOS. Este Acordo representa o acordo completo referente à esta licença celebrado entre as partes e substitui todos os acordos e representações anteriores entre as partes. Ele só pode ser alterado por um documento assinado por ambas as partes. Se qualquer disposição deste Acordo for considerada inválida por qualquer motivo, tal disposição será reformada apenas na medida necessária para torná-la obrigatória, e as demais disposições do presente Acordo não serão afetadas. O presente Acordo será interpretado de acordo com a lei da Califórnia no que se aplica aos acordos entre residentes registrados na Califórnia e será executado dentro da Califórnia, exceto no que for governado por lei federal, e você consente com a jurisdição exclusiva dos tribunais estaduais e federais de Los Angeles, Califórnia.

SUPORTE AO CLIENTE

Para autoajuda, visite nosso site em support.activision.com

Essa seção de suporte da web tem a informação mais atualizada disponível. Atualizamos as páginas de suporte diariamente; por isso, verifique primeiro aqui as soluções. Se você não conseguir encontrar a resposta para seu problema, ligue para o telefone abaixo. *Não contate o Suporte ao Cliente em busca de sugestões/códigos/fraudes.*

Consulte a Garantia Limitada contida dentro de nosso Acordo de Licença de Software para ver as substituições de garantia. Nossos representantes de suporte o ajudarão a determinar se a substituição é necessária. Se a substituição for necessária, emitiremos um número de RMA para processar sua substituição.

"PlayStation", "DUALSHOCK" e "SIXAXIS" são marcas comerciais registradas, e "PS3" e o logotipo da PlayStation Network são marcas comerciais da Sony Computer Entertainment Inc.

ACTIVISION®

© 2012 Activision Publishing, Inc. SKYLANDERS GIANTS, SKYLANDERS SPYRO'S ADVENTURE e PORTAL OF POWER são marcas comerciais SKYLANDERS UNIVERSE é marca de serviço e ACTIVISION é marca comercial registrada da Activision Publishing, Inc. Todas as outras marcas comerciais e nomes comerciais são de propriedade de seus respectivos proprietários.