



XBOX 360

XBOX
LIVE

UFC 2009

UNDISPUTED™

MANUAL DE INSTRUÇÕES



⚠ AVISO Antes de utilizar este produto, leia o Manual de Instruções da Xbox 360® e os manuais de quaisquer periféricos onde encontrará informações de segurança importantes e avisos de saúde. Guarde todos os manuais para referência futura. Para obter manuais de substituição, consulte www.xbox.com/support ou telefone para o número de Suporte a Clientes Xbox: (ver lado interior da contracapa).

Aviso Importante de Saúde Relativamente à Utilização de Videojogos

Ataques de Epilepsia Fotossensível

Um número muito reduzido de pessoas pode ter um ataque epiléptico ao serem expostas a determinadas imagens visuais, incluindo luzes ou padrões intermitentes que poderão aparecer em videojogos. Mesmo pessoas sem quaisquer antecedentes de tais ataques ou de epilepsia poderão sofrer de sintomas não diagnosticados que podem provocar estes “ataques de epilepsia fotossensível” ao verem videojogos.

Estes ataques poderão ter diversos sintomas, incluindo tonturas, alterações da visão, espasmos nos olhos ou na cara, espasmos ou tremor nos braços ou nas pernas, desorientação, confusão ou perda de consciência passageira. Os ataques podem também provocar a perda de consciência ou convulsões que podem resultar em ferimentos devido a quedas ou no embate em objectos próximos.

Pare de jogar imediatamente e consulte um médico se observar algum destes sintomas. Os encarregados de educação devem observar os seus filhos ou consultá-los relativamente aos sintomas acima descritos — as crianças e adolescentes têm maior probabilidade do que os adultos de sofrerem desses ataques. O risco de ataques de epilepsia fotossensível pode ser reduzido ao ter em atenção as seguintes recomendações: Sente-se a uma distância maior do ecrã; utilize um ecrã mais pequeno; jogue numa sala bem iluminada; não jogue quando se sentir sonolento ou fatigado.

Se tiver um historial, ou se houver um historial na sua família, de ataques ou epilepsia, consulte um médico antes de jogar.

O que é o sistema PEGI?

O sistema de classificação etária PEGI protege os menores de jogos não adequados para a sua idade específica. Note que NÃO se trata de um guia para as dificuldades dos jogos. O PEGI é composto por duas partes e permite que os encarregados de educação e pessoas que adquiram jogos para crianças possam tomar uma decisão informada apropriada para a idade do jogador a quem se destina o jogo. A primeira parte consiste na classificação etária:-



A segunda parte consiste em ícones (símbolos) que indicam o tipo de conteúdos presentes no jogo. Consoante o jogo, poderão existir vários desses ícones. A classificação etária do jogo reflecte a intensidade destes conteúdos. São estes os ícones:-



VIOLENCIA



LINGUAGEM FORTE



MEDO



CONTEÚDO SEXUAL



DROGAS



DISCRIMINAÇÃO



JOGOS DE AZAR



pegionline.eu

Para mais informações, visite www.pegi.info e pegionline.eu

Índice

Controlador Xbox 360	2
Ligar a Xbox LIVE	2
Controlos de jogo	3
Controlos detalhados	5
Em pé	5
Clinch	6
No chão	7
Submissão	7
Controlos avançados	8
Dicas rápidas	9
Regras	12
Menu principal	13
On-line	14
Contrato de licença	15
Garantia limitada	17
Notas	18
Assistência ao cliente	21



Ultimate Fighting Championship®, Ultimate Fighting®, UFC®, The Ultimate Fighter®, Submission®, As Real As It Gets®, Zuffa™, The Octagon™ and the eight-sided competition mat and cage design are registered trademarks, trademarks, trade dress or service marks owned exclusively by Zuffa, LLC in the United States and other jurisdictions. All other marks referenced herein may be the property of Zuffa, LLC or other respective owners.

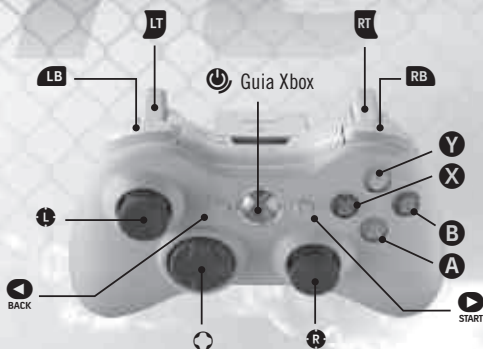
Any use of the preceding copyrighted program, trademarks, trade dress, or other intellectual property owned by Zuffa, LLC is strictly prohibited without the express written consent of Zuffa. All rights are hereby expressly reserved.

Game and Software © 2009 THQ Inc. © 2009 Zuffa, LLC. All Rights Reserved. Developed by YUKE'S Co., Ltd. YUKE'S Co., Ltd. and its logo are trademarks and/or registered trademarks of YUKE'S Co., Ltd. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. Uses Bink Video. Copyright © 1997–2009 by RAD Game Tools, Inc. Wwise © 2006–2009 Audiokinetic Inc. All rights reserved. Portions of this software are included under license © 2008 Scaleform Corporation. All rights reserved. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, trade dress, service marks, logos and copyrights are property of their respective owners.

This game is dedicated to the memories of Charles "Mask" Lewis Jr. and Evan Tanner. True MMA pioneers.

DISPUTED™

Controlador Xbox 360



Xbox LIVE

Joga com qualquer pessoa, a qualquer hora e em qualquer lugar no Xbox LIVE®. Cria o teu perfil (o teu gamercard). Conversa com os teus amigos. Transfere conteúdos (séries de televisão, trailers, filmes em alta definição, demos de jogos, conteúdos de jogo exclusivos e jogos tipo arcade) no Mercado Xbox LIVE. Envia e recebe mensagens de voz e texto. Utiliza o LIVE com a Xbox 360 e o Windows®. Joga, conversa e transfere conteúdos no teu computador e na Xbox 360. O LIVE oferece o acesso perfeito a tudo que procuras e às pessoas que conheces, tanto no teu computador como no televisor. Liga-te e junta-te à revolução.

Ligar

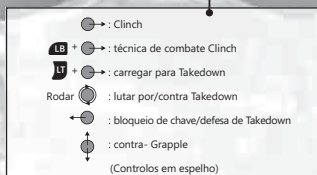
Antes de poder utilizar o Xbox LIVE, deve ligar a sua consola Xbox 360 a uma ligação Internet de banda larga ou de alta velocidade e subscrever o serviço Xbox LIVE. Para determinar se o Xbox LIVE se encontra disponível na sua área e para obter informações acerca de como se ligar ao Xbox LIVE, visite a página www.xbox.com/live/countries.

Restrições de Acesso

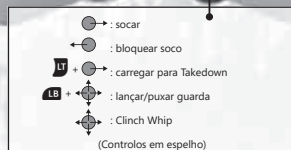
Com estas ferramentas simples e flexíveis, os encarregados de educação podem decidir os jogos aos quais os jogadores jovens podem aceder com base na classificação do respectivo conteúdo. Os encarregados de educação podem vedar o acesso a conteúdos classificados com adultos. Aprove quem e como a sua família interage com outras pessoas online com o serviço Xbox LIVE. Defina também durante quanto tempo eles podem jogar. Para mais informações, visite www.xbox.com/familysettings.

Controlos de jogo

EM PÉ



CLINCH



Controlos de jogo (cont.)

CHAVE NO CHÃO*

LB Modificador
de técnica de combate

L1 Premir rapidamente
para ficar em pé
(apenas em posição de
superioridade)



ou : Minor transition para a esquerda

ou : Minor transition para a direita

ou : Major transition para a esquerda

ou : Major transition para a direita

Tocar em ou : Transition Reversal

Manter ou : bloqueio de transição

* Os botões de face e ombros são idênticos aos da posição em pé

SUBMISSION

L1 Premir rapidamente
para soltar
submission

Pausa

Lutar por/contra
submission
(força bruta)



Premir rapidamente : iniciar Submission

Rodar : lutar por/contra Submission
(técnica)

Controlos de jogo

Em pé

Navegação	Empurrar L
Passo	Premir rapidamente L
Correr	Premir L + empurrar L em qualquer direcção
Soco esquerdo fraco à cabeça	Premir X
Soco esquerdo fraco à cabeça	Premir Y
Soco esquerdo fraco ao corpo	Manter LT + premir X
Soco direito fraco ao corpo	Manter LT + premir Y
Pontapé esquerdo fraco ao corpo	Premir A
Pontapé direito fraco ao corpo	Premir B
Pontapé esquerdo fraco às pernas	Manter LT + premir A
Pontapé direito fraco às pernas	Manter LT + premir B
Soco esquerdo forte à cabeça	Empurrar L na direcção do adversário + premir X
Soco direito forte à cabeça	Empurrar L na direcção do adversário + premir Y
Soco esquerdo forte ao corpo	Manter LT + empurrar L na direcção do adversário + premir X
Soco direito forte ao corpo	Manter LT + empurrar L na direcção do adversário + premir Y
Pontapé esquerdo forte ao corpo	Empurrar L na direcção do adversário + premir A
Pontapé direito forte ao corpo	Empurrar L na direcção do adversário + premir B
Pontapé esquerdo forte às pernas	Manter LT + Empurrar L na direcção do adversário + premir A
Pontapé direito forte às pernas	Manter LT + Empurrar L na direcção do adversário + premir B
Modificador de técnica de combate	Manter LB
Guarda alta	Manter RB
Guarda baixa	Manter RT
Contador de golpes altos	Empurrar R para cima
Contador de golpes baixos	Empurrar R para baixo
Tentativa de Clinch	Empurrar R na direcção do adversário

Controlos detalhados (cont.)

Em pé (cont.)


Tentativa de Takedown	Manter LT + empurrar R na direcção do adversário
Bloqueio de Clinch/Takedown	Manter R na direcção oposta à do adversário
Luta para Takedown	Rodar R
Provocação	↑ , ↓ , ← ou → no ○
Pause Menu (Menu de pausa)	START

Clinch

Navegação	Empurrar L
Soco esquerdo	Premir X
Soco direito	Premir Y
Pontapé esquerdo	Premir A
Pontapé direito	Premir B
Modificador de altura de ataque	Manter LT
Guarda alta	Manter RB
Guarda baixa	Manter RT
Contador de golpes altos	Empurrar R para cima
Contador de golpes baixos	Empurrar R para baixo
Tentativa de Takedown	Manter LT + empurrar R na direcção do adversário
Socar	Empurrar R na direcção do adversário
Bloqueio de soco	Empurrar R na direcção oposta à do adversário
Luta para Takedown	Rodar R
Tentativa de lançamento	Manter LB + empurrar R para cima, para baixo, para a esquerda ou para a direita
Soltar Clinch (quando numa posição dominante)	Premir L
Pause Menu (Menu de pausa)	START

Controlos detalhados (cont.)

No chão

Soco esquerdo fraco à cabeça	Premir X
Soco direito fraco à cabeça	Premir Y
Soco esquerdo fraco ao corpo	Manter LT + premir X
Soco direito fraco ao corpo	Manter LT + premir Y
Soco esquerdo forte à cabeça	Empurrar L na direcção do adversário + premir X
Soco direito forte à cabeça	Empurrar L na direcção do adversário + premir Y
Joelho esquerdo fraco ao corpo (quando aplicável)	Premir A
Joelho direito fraco ao corpo (quando aplicável)	Press B
Modificador de técnica de combate	Manter LB
Guarda alta (quando aplicável)	Manter RB
Guarda baixa (quando aplicável)	Manter RT
Tentativa de submissão	Premir rapidamente R
Transição ligeira	Consulta a secção Controlos de Jogo para mais detalhes sobre como executar uma Transição Ligeira
Major Transition	Consulta a secção Controlos de Jogo para mais detalhes sobre como executar uma Transição Significativa
Bloqueio de transição	Empurrar R na direcção do adversário ou na direcção oposta
Transition Reversal	Premir rapidamente R na direcção do adversário ou na direcção oposta
Pause Menu (Menu de pausa)	 START

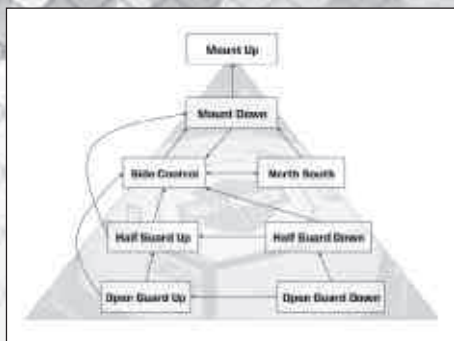
Submissão

Tentativa de submissão	Premir rapidamente R
Soltar submissão	Premir rapidamente L
Technical Escape	Rodar R
Brute Force Escape	Premir repetidamente X + Y + A + B
Pause Menu (Menu de pausa)	 START

Jogo no chão

Um dos aspectos mais importantes de *UFC® 2009 Undisputed™* é o do jogo no chão. Nas artes marciais mistas, aprender o jogo no chão é essencial para a vitória, mas pode não ser tão fácil de compreender como o ataque tradicional.

O jogo no chão pode ser encarado como uma pirâmide, ordenada



em termos de vantagem do lutador ofensivo. No fundo da pirâmide estão as Open Guards, nas quais o lutador ofensivo apenas possui um nível marginal de vantagem sobre o lutador defensivo. De todas as Posições no chão, o lutador ofensivo inflige o menor número de danos a partir daqui. À medida que o lutador ofensivo sobe na pirâmide através da execução de Transições, alcança golpes e Submissões mais potentes, acabando em Mount Up, a mais vantajosa de todas as Posições no chão. Daqui, a vitória do lutador ofensivo está praticamente garantida e o lutador defensivo fica quase impotente e sem poder de resposta. Para sobreviver, o lutador defensivo tenta frequentemente executar Transições próprias, que podem ajudá-lo a descer ainda mais na pirâmide, regressar à posição em pé, ou até inverter a situação e colocá-lo na Posição ofensiva.

A utilização destes conhecimentos contra o adversário é crucial para te tornares num lutador perfeito. Sem eles, ficarás perdido no Octagon™ em oposição aos verdadeiros artistas marciais mistos.

Combos (Combinações)

UFC® 2009 Undisputed™ inclui um sistema de combinações expansivo que permite a execução conjunta e linear de ataques de forma a criar combinações. Para uma lista completa de combinações, consulta a Combo List (Lista de combinações) de cada lutador individual localizada no Pause Menu (Menu de pausa).




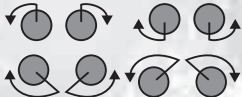

Stamina (Vigor) e Energy (Energia)

Vigor é uma expressão do Atributo Cardiovascular do lutador e é também o valor máximo de Energia de um lutador num dado momento. A energia pode ser vista como o combustível necessário para executar acções no jogo, como Golpes e Transições. A relação entre Vigor e Energia pode ser vista desta forma: Vigor é um recipiente e Energia é o conteúdo desse recipiente.






Dicas rápidas

Como posso...?		Controlos
Dar socos e pontapés?	 	<p>X: soco esquerdo Y: soco direito</p> <p>Utilizar RT para fazer com que os socos ataquem o corpo.</p> <p>A: pontapé esquerdo B: pontapé direito</p> <p>Utilizar RT para fazer com que os pontapés ataquem as pernas.</p>
Bloquear?		<p>Utilizar RB para bloquear os ataques altos.</p> <p>Utilizar RT para bloquear os ataques baixos.</p>
Utilizar movimentos especiais?	  	<p>Utilizar Golpes Técnicos como um Superman Punch mantendo premido LB e premindo um botão de soco (X ou Y). Os Ataques Especiais baseiam-se na Técnica de Golpe do Lutador.</p> <p>Utilizar Lançamentos Técnicos como Lançamentos de Wrestling mantendo premido LB e premindo o manípulo direito em qualquer direcção quando num Clinch. Os Lançamentos Especiais baseiam-se na Técnica de Chave do Lutador.</p> <p>Utilizar as Transições Técnicas como a Rubber Guard mantendo premido LB enquanto executas uma Transição Ligeira no R.</p>  <p>As Transições Especiais baseiam-se na Técnica de Chave do Lutador.</p>

Dicas rápidas (cont.)

<p>Aplicar um golpe final?</p>		<p>Utilizar os Golpes Fortes contra a cabeça do adversário para obter um KO.</p> <p>L para a frente + soco/pontapé (X / Y / A / B) Ou Tocar em L em qualquer direcção + soco/pontapé (X / Y / A / B)</p>
<p>Deitar alguém ao chão?</p>		<p>M + R na direcção do adversário para carregar para um Takedown.</p> <p>Rodar R enquanto carregas para obter o Takedown.</p> <p>Rodar R enquanto o adversário carrega para resistir ao Takedown.</p>
<p>Terminar o combate no chão?</p>		<p>Ficar em cima numa Posição Up (Open Guard Up, Half Guard Up, Full Posture, Mount Up), utilizando as Transições Ligeiras e as Transições Significativas com R.</p>  <p>Executar Golpes Fortes quando estás numa Posição Up ou premir rapidamente R para iniciar uma submissão para terminar o combate.</p>
<p>Executar uma submissão?</p>		<p>Premir rapidamente R enquanto estás por cima numa Posição Up para iniciares uma submissão. Rodar R para terminares a submissão e fazeres o adversário abandonar.</p> <p>Segurar o soco do adversário enquanto estás por baixo em Open Guard Up ou Half Guard Up premindo o botão R. Rodar R para terminar a submissão e fazer o adversário abandonar.</p>

Dicas rápidas (cont.)

<p>Sair de cima do adversário quando estou no chão?</p>		<p>Premir rapidamente [L1] quando estás por cima do adversário para ficares em pé. Mas tem cuidado, o teu adversário pode bloquear as tuas Posições Inferiores (Open Guard Down, Half Guard Down, Mount Down).</p>
<p>Tirar um adversário de cima de mim quando estou no chão?</p>	 	<p>Primeiro, utilizar uma Transição Ligeira para puxar o adversário para uma Posição Inferior (Half Guard Down, Mount Down) com [L1].</p>  <p>Depois, utilizar uma Transição Significativa em [L2] para inverteres a tua posição ou ficares em pé.</p> 
<p>Ficar em pé quando estou sozinho?</p>		<p>Empurrar [L1] para cima, para baixo ou na direcção do adversário.</p>
<p>Onde está situada a minha Barra de Saúde?</p>		<p><i>UFC® 2009 Undisputed™</i> não utiliza Barras de Saúde porque os KO podem acontecer a qualquer momento.</p> <p>Tens uma Barra de Energy/Stamina (Energia/Vigor). Esta barra indica a capacidade actual do lutador (Energia) e a capacidade geral (Vigor) para combater eficazmente.</p> <p>Podes activar e desactivar esta barra no Options Menu (Menu de opções) ou no Pause Menu (Menu de pausa).</p>

Dicas rápidas (cont.)

Por que razão o meu lutador se desloca por vezes muito lentamente?



O teu lutador ficou sem energia devido a ter atacado com demasiada agressividade e/ou ter sofrido demasiados golpes. Tenta defender para dares ao teu lutador uma hipótese de descansar e recuperar alguma Energia.

Regras

Classes de peso

- Pesos leves – entre as 145 e as 155 libras.
- Pesos Welter – entre as 155 e as 170 libras.
- Pesos médios – entre as 170 e as 185 libras.
- Pesos médios pesados – entre as 185 e as 205 libras.
- Pesos pesados – entre as 205 e as 265 libras.

Duração dos combates

- Todos os combates não incluídos em campeonatos têm a duração de dois ou três assaltos.
- Todos os combates incluídos em campeonatos têm cinco assaltos.
- Os assaltos duram cinco minutos.
- Ocorre um período de descanso de um minuto entre cada assalto.

Infracções

O jogador não pode cometer infracções no *UFC® 2009 Undisputed™*.

Formas de vencer

1. Submeter o adversário.
2. Deixar o adversário KO.
3. KO técnico quando o árbitro interrompe o encontro.
4. Decisão por cartazes de pontuação, incluindo:
 - Decisão unânime** – todos os juízes elegem o mesmo lutador para vencedor.
 - Decisão dividida** – um juiz escolhe um lutador, os outros dois juízes escolhem o outro lutador.
 - Decisão maioritária** – dois dos três juízes escolhem o mesmo lutador para vencedor, ao passo que o outro juiz decide que houve um empate no combate.
5. Derrota por penalização.

Regras (cont.)

Empates

Os empates apenas podem ocorrer quando o combate entra em decisão e está sujeito às seguintes condições:

1. **Empate unânime** – todos os juízes declaram o combate empatado.
2. **Empate maioritário** – dois dos três juízes declaram o combate empatado.
3. **Empate dividido** – um dos juízes escolhe um lutador, um juiz escolhe o outro lutador e um juiz declara o combate empatado.

O árbitro pode reiniciar o assalto se os lutadores chegarem a um impasse e não conseguirem melhorar a sua posição nem terminar.

Main Menu (Menu principal)

Realçar as opções do Main Menu (Menu principal) com **↑/↓** e premir **A** para confirmares a tua selecção. **B** faz com que regresse ao ecrã de título e todos os progressos não guardados serão perdidos.



Exhibition (Exibição)

Utilizar o ecrã de Selecção de Lutador do Modo de Exibição para seleccionares o teu lutador para o Exhibition Mode (Modo de exibição). Este ecrã apresenta a Overall Rating (Classificação geral) de cada lutador. Utilizar **↑/↓** para navegar entre os lutadores disponíveis. Utilizar **X** para alternar entre o ecrã de Estado de cada lutador, que inclui as Stats (Estatísticas) e Atributos de cada lutador, além de detalhes como a alcunha ou os recordes de vitórias/derrotas de cada lutador.

Main Menu (Menu principal) (cont.)

Career (Carreira)

Construir o teu próprio lutador perfeito, desde o zero. Seleccionar a aparência, técnicas de combate, capacidades e pontos fortes do teu lutador, e atirares-te de cabeça para o Octagon™ contra os melhores lutadores do planeta. Gerir o teu horário de treinos, subir na classificação e treinar em campos famosos, tendo sempre em mente o derradeiro objectivo de entrar na ilustre UFC® Hall of Fame.

Tutorial (Manual de aprendizagem)

Ficar por dentro de todos os meandros das MMA, ou relembra um elemento individual da jogabilidade no Modo de Guia completo.

Classic Fights (Combates clássicos)

Reviver a história tal como aconteceu ou reescrevê-la ao teu gosto no Classic Fights Mode (Modo de combates clássicos).

Create a Fighter (Criar um lutador)

Criar um lutador personalizado utilizando secções do sistema Create A Fighter (CAF) (Criar um lutador).

Options (Opções)

Nos Options menus (Menus de opções), pode alterar as Definições de Jogabilidade e Opções de Som.

Game Progress (Progresso no jogo)

Utilizar o Game Progress menu (Menu de progresso no jogo) para ver vários detalhes e estatísticas acumuladas ao longo do jogo. Ver os feitos alcançados, tanto os bloqueados como os desbloqueados, no Menu Achievement (Feitos).

On-line

Entrar on-line com a tua conta Xbox LIVE e desafiar potenciais estrelas mundiais do UFC® para uma hipótese de ficarem na história. Compete em Desafios Classificáveis para subires nas Tabelas Classificativas ou apenas para te divertires num desafio não classificável. Consulta Os Meus Recordes para veres os teus recordes de vitórias/derrotas on-line e o teu progresso em Lenda.

Contrato de licença

A sua utilização do ficheiro constitui prova da sua aceitação destes termos.

1. PROPRIEDADE. O Software é e continuará a ser um produto licenciado da THQ e dos seus fornecedores. A THQ e os seus fornecedores conservarão a propriedade de todas as patentes, copyrights, marcas comerciais, nomes de marcas, segredos profissionais e outros direitos de propriedade relacionados ou pertencentes ao Software. Excepto no que diz respeito ao estipulado na Secção 2, o utilizador não possui qualquer direito, título ou interesse em ou em relação ao Software. O Software é-lhe licenciado, não vendido, para utilização apenas sob os termos deste Contrato. Se concordar em respeitar todos os termos deste Contrato, apenas deterá o suporte multimédia no qual o Software foi facultado e não o Software em si.

2. CONCESSÃO DE LICENÇA. A THQ concede-lhe o direito não exclusivo e não transmissível de utilizar uma cópia do Software no país no qual adquiriu o Software para seu uso pessoal. Todos os outros direitos encontram-se expressamente reservados pela THQ. Não lhe é permitido: (a) instalar o Software em vários computadores, vender em regime de “time-sharing” o Software, ou disponibilizá-lo a várias pessoas, (b) proceder a engenharia inversa ou descompilação do Software, ou (c) exportar o Software. Pode fazer uma cópia do Software apenas com a finalidade de ter uma cópia de segurança do mesmo, desde que reproduza nessa cópia todos os avisos de copyright e quaisquer outras legendas de confidencialidade e propriedade que estejam na cópia original do Software. Compreende que a THQ ou os seus fornecedores podem actualizar o Software em qualquer momento e que, ao fazê-lo, não incorre em qualquer obrigação de lhe fornecer essas actualizações no seguimento deste Contrato.

4. LIMITAÇÃO DE RESPONSABILIDADE. EM CASO ALGUM IRÁ A THQ AGREGAR RESPONSABILIDADE EM LIGAÇÃO COM ESTE CONTRATO E O SOFTWARE, INDEPENDENTEMENTE DE A FORMA DE ACÇÃO NA BASE DESSA RESPONSABILIDADE (QUER POR CONTRATO, DELITO OU OUTRO) EXCEDER OS MONTANTES DE LICENÇA RECEBIDOS PELA THQ PELO SOFTWARE. NENHUM FORNECEDOR DA THQ TERÁ QUALQUER RESPONSABILIDADE MEDIANTE ESTE CONTRATO. EM CASO ALGUM SERÁ A THQ OU OS FORNECEDORES DA THQ RESPONSÁVEIS POR DANOS INDIRECTOS, EXEMPLARES, ESPECIAIS, CONSEQUENCIAIS OU INCIDENTAIS DE QUALQUER TIPO (INCLUINDO, SEM LIMITAÇÕES, A PERDA DE LUCROS), MESMO QUE A THQ OU O SEU FORNECEDOR TENHA SIDO AVISADO DA POSSIBILIDADE DE TAIS DANOS. ALGUMAS JURISDIÇÕES NÃO PERMITEM A LIMITAÇÃO OU EXCLUSÃO DA RESPONSABILIDADE POR DANOS CONSEQUENCIAIS OU INCIDENTAIS, PELO QUE A ANTERIOR LIMITAÇÃO OU EXCLUSÃO PODE NÃO SE APLICAR AO SEU CASO. A THQ NÃO SERÁ RESPONSÁVEL POR QUAISQUER RECLAMAÇÕES DE TERCEIROS RELACIONADAS COM O SOFTWARE. A GARANTIA LIMITADA, AS SOLUÇÕES LIMITADAS E AS PROVISÕES DE RESPONSABILIDADE LIMITADAS CONTIDAS NESTE CONTRATO SÃO PARTES FUNDAMENTAIS DA BASE DO NEGÓCIO THQ AQUI INCLUÍDO, E A THQ NÃO LHE PODERIA DISPONIBILIZAR O SOFTWARE SEM ESTAS LIMITAÇÕES. ALGUMAS JURISDIÇÕES NÃO AUTORIZAM A LIMITAÇÃO OU EXCLUSÃO DA RESPONSABILIDADE, PELO QUE A RENÚNCIA ANTERIOR PODE NÃO SE APLICAR AO SEU CASO, PELO QUE A DURAÇÃO DESSA LIMITAÇÃO OU EXCLUSÃO DA RESPONSABILIDADE ESTÁ LIMITADA A NOVENTA (90) DIAS DESDE A DATA EM QUE RECEBE O SOFTWARE. ESTA GARANTIA DÁ-LHE DIREITOS LEGAIS ESPECÍFICOS. PODE POSSUIR OUTROS DIREITOS LEGAIS QUE VARIAM DE JURISDIÇÃO PARA JURISDIÇÃO.

5. RESCISÃO. Pode rescindir este Contrato em qualquer momento. Este Contrato termina automaticamente assim que violar qualquer um dos termos deste Contrato. Após a rescisão, tem de destruir o Software e a cópia de segurança, se for o caso, que fez no seguimento deste Contrato.

THQ (UK) Limited

Ground Floor, Block A, Dukes Court, Duke Street, Woking, Surrey, GU21 5BH

Garantia limitada

CERTIFICADO DE GARANTIA

Queremos felicitá-lo pela aquisição deste produto.

Para eventuais anomalias, temos ao seu dispor um Serviço de Assistência Técnica.

Para usufruir das condições expressas neste certificado de garantia observe, por favor, os seguintes pontos:

- Ao adquirir este produto, exija sempre uma prova de compra.
- Em caso de avaria do produto, deverá proceder ao seu envio, acompanhado da respectiva prova de compra, para os nossos Serviços Técnicos, na morada a seguir indicada. A falta de prova de compra implica o débito da reparação.

ECOFILMES, S.A.

AVENIDA DO BRASIL, 866 P.O. Box 60 3700-069 São João da Madeira Codex

A presente garantia estende-se por um período de 1 mês, determinado pela data de compra. Esta garantia cobre qualquer defeito de fabrico, em cujo caso se procederá à sua troca, sem encargos. Esta garantia ficará sem efeito se a avaria for provocada por uso incorrecto, pancadas, exposição prolongada ao Sol e riscos.

A garantia não cobre os gastos de envio para reparação.

A garantia considera-se nula quando:

1º - Tiver expirado o seu prazo de validade;

2º - Se verificar não vir acompanhada da respectiva prova de compra.

Fora de garantia:

Os jogos não têm reparação.

DISPUTED™



Additional Software Notices

Copyright © 1994–2008 Lua.org, PUC-Rio.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS," WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Ogg Vorbis © 2009, Xiph.Org Foundation

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
- Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
- Neither the name of the Xiph.org Foundation nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE FOUNDATION OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

Massive Disclosure

This game incorporates technology of Massive Incorporated ("Massive") that enables in-game advertising, and the display of other similar in-game objects, which are uploaded temporarily to your personal computer or game console and replaced during online game play. As part of this process, Massive may collect your Internet protocol address and other basic anonymous information, and will use this information for the general purposes of transmitting and measuring in-game advertising. Massive does not store or use any of this information for the purpose of discovering your personal identity. For additional details regarding Massive's in-game advertising practices, and to understand your options with respect to in-game advertising and data collection, please see Massive's privacy policy at http://www.massiveincorporated.com/site_network/privacy.htm. The trademarks and copyrighted material contained in all in-game advertising are the property of the respective owners. Portions of this product are © 2007 Massive Incorporated. All rights reserved.

UNDI

AUSTRALIA

Technical Support and Games Hotline
1902 222 448

Call costs \$2.48 (incl GST) per minute
Higher from mobile/public phones

DEUTSCHLAND

Tel. 09001 505511

(€ 0,99/Min. aus dem deutschen Festnetz, ggf.
abweichende Preise aus dem Mobilfunknetz)
für **spielinhaltliche** Fragen
Mo. -Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. 01805 605511

(€ 0,14/Min. aus dem deutschen Festnetz, ggf.
abweichende Preise aus dem Mobilfunknetz)
für **technische** Fragen
Mo. -Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: <http://support-formular.thq.de>
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

ESPAÑA

Correo: THQ Interactive Entertainment España S.L.U.,
Avenida de Europa 19, Edificio I 1º B,
Pozuelo de Alarcón, 28224 Madrid, ESPAÑA,
Tlf. 91 799 18 75 (De Lunes a Viernes de 10.00 a
14.00 horas y de 16.00 a 19.00 horas)

El precio de la llamada es el precio de una llamada convencional sujeto a los precios establecidos por cada compañía telefónica.

Visita nuestra web:

Registra tu juego en www.thq-games.es para
acceder a los trucos, al material exclusivo de los
juegos, las preguntas frecuentes y al soporte técnico
online.

FRANCE

Trucs et astuces : 08 92 68 24 27 (0.34€ la minute)

ITALIA

È inoltre possibile accedere al nostro

Servizio Assistenza Tecnica:

E-mail: assistenza@thq.com

Telefonando a: 02 89418552

Lunedì, Mercoledì e Giovedì dalle 14 alle 18.

Tarifita urbana per chiamate da Milano, interurbana per chiamate provenienti da altri distretti

Registra il tuo gioco su www.thq-games.com/it/
per ottenere una completa assistenza online e trovare
risposta alle domande più frequenti.

NEDERLAND

Als je technische problemen met dit spel ondervindt,
kun je contact opnemen met de technische helpdesk
in Groot-Brittannië:

Telefoon +44 87 06080047

(nationale/internationale telefoontarieven
zijn van toepassing)

ma t/m vr 8.00 tot 19.00 (GMT)
za 9.00 tot 17.00 (GMT)

ÖSTERREICH

Tel. +49 1805 705511 (Die Kosten entsprechen
einem Auslandsgespräch nach Deutschland)
für **spielinhaltliche** Fragen
Mo. -Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. +49 1805 605511 (Die Kosten entsprechen
einem Auslandsgespräch nach Deutschland)
für **technische** Fragen
Mo. -Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: <http://support-formular.thq.de>
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

PORTUGAL

Informações de Jogos, Truques e Dicas,
liga: 256 836 273
(Número sujeito ao tarifário normal da Portugal Telecom)
apoioaoconsumidor@ecofilmes.pt
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 17.00h às 19.00h
Todos os dias úteis

SERVIÇO DE ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Liga: 707 236 200

HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 14.00h às 17.30h
Todos os dias úteis. Número Único Nacional:
€ 0,11 por minuto

РОССИЯ

Телефон: +44 (0)87 06080047

(оплата звонка из России по международному тарифу)
(Пн-Пт с 8.00 до 19.00,
Сб с 9.00 до 17.00 по местному времени)

Онлайн:

Зарегистрируйте игру на сайте www.thq-games.com
для доступа к FAQ и полной онлайн-поддержки

SUISSE/SCHWEIZ/SVIZZERA

Tel. +49 1805 705511 (Die Kosten entsprechen
einem Auslandsgespräch nach Deutschland)
für **spielinhaltliche** Fragen
Mo. -Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. +49 1805 605511 (Die Kosten entsprechen
einem Auslandsgespräch nach Deutschland)
für **technische** Fragen
Mo. -Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: <http://support-formular.thq.de>
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

UK

Telephone: +44 (0)87 06080047

(national/international call rates apply)
(Mon - Fri 8.00 am to 7.00 pm,
Sat 9.00 am to 5.00 pm)

Online:

Register your game at www.thq-games.com
for FAQs and full online support



Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE e os logótipos Xbox são marcas comerciais do grupo empresarial Microsoft.