

# BATMAN

ARKHAM ASYLUM



rocksteady



# INFORMATIONS SUR LA SÉCURITÉ

À propos des crises d'épilepsie liées à la photosensibilité.

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certaines images, notamment aux lueurs ou motifs clignotants pouvant apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie liée à la photosensibilité, même chez des personnes sans antécédent épileptique. Les symptômes de ces crises peuvent varier ; ils comprennent généralement des étourdissements, une altération de la vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, une désorientation, une confusion ou une perte de connaissance momentanée. Ces crises peuvent également provoquer une perte de connaissance ou des convulsions pouvant engendrer des blessures dues à une chute sur le sol ou à un choc avec des objets avoisinants.

Cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin si vous ressentez de tels symptômes. Il est conseillé aux parents de surveiller leurs enfants et de leur poser des questions concernant les symptômes ci-dessus ; les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes. Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie liée à la photosensibilité, il est préférable de s'asseoir à un emplacement éloigné de l'écran du téléviseur, d'utiliser un écran de petite taille, de jouer dans une pièce bien éclairée et d'éviter de jouer en cas d'envie de dormir ou de fatigue.

Si vous, ou un membre de votre famille avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.

## ENTRETIEN DU PRODUIT

Manipulez les disques de jeu avec précaution pour éviter l'apparition de rayures ou de salissures sur l'une ou l'autre des faces du disque. Ne pliez pas les disques et n'en élargissez pas le trou central.

Nettoyez les disques à l'aide d'un tissu doux tel qu'un chiffon de nettoyage pour lentille optique. Essayez par petites touches depuis le trou central vers l'extérieur du disque. Ne nettoyez jamais un disque avec un diluant pour peinture, du benzène ou autres produits chimiques agressifs.

N'écrivez pas et ne collez pas d'étiquettes sur l'une ou l'autre des faces des disques.

Rangerez les disques dans leur boîtier d'origine après avoir joué. Ne les stockez pas dans un endroit chaud ou humide.

- Faites une pause d'au moins 10 à 15 minutes toutes les heures lorsque vous jouez à un jeu vidéo.
- Lisez également le manuel de votre ordinateur personnel.
- Ces disques de jeu ne sont pas autorisés à la location.
- La copie de ce manuel est interdite sans autorisation.
- La copie ou l'ingénierie inverse de ce logiciel sont interdites sans autorisation.

# SOMMAIRE

Introduction .....	2	Service consommateur.....	15
Installation et activation.....	2	Contact.....	15
DÉMARRER .....	3	ASSISTANCE EN LIGNE.....	15
Sélection des menus.....	4	ASSISTANCE E-M AIL .....	15
MENU PRINCIPAL .....	4	ASSISTANCE TÉLÉPHONIQUE.....	16
OPTIONS DE JEU .....	4	Crédits .....	16
OPTIONS AUDIO .....	5	Garanties .....	17
Sauvegarder et charger .....	5		
Commandes .....	6		
COMMANDES CLAVIER ET SOURIS .....	6		
DÉPLACEMENTS.....	6		
COMBAT.....	6		
OBJETS .....	7		
MANETTE.....	8		
DÉPLACEMENTS.....	8		
COMBAT .....	9		
OBJETS .....	9		
Combat.....	10		
Gadgets.....	10		
BATARANG.....	10		
GRAPPIN.....	10		
AUTRES GADGETS .....	11		
Mode détection .....	11		
Analyse environnementale.....	12		
Expérience et améliorations .....	13		
Menus de jeu.....	13		
WAYNETECH.....	13		
CARTE ET OBJECTIFS .....	13		
DÉFIS DE L'HOMME-MYSTÈRE .....	14		
BIOGRAPHIES .....	14		





## INTRODUCTION

La nuit promet d'être longue...

Après l'attaque inattendue du bureau du Maire par le Joker, **Batman** envoie son plus terrible adversaire terminer ses jours à l'asile d'Arkham, le célèbre établissement de Gotham City.

Mais le Joker compte bien réagir ; et l'évasion n'est que le prélude de son plan. Il parvient à se rendre maître de l'île d'Arkham avant même le lever du soleil. Le Chevalier noir est en mauvaise posture.

**Batman** parviendra-t-il à survivre toute une nuit, enfermé avec la pire racaille que Gotham ait jamais connue ?







## INSTALLATION ET ACTIVATION

L'installation se fait en une fois et ne prend que quelques minutes. Il est important d'installer le jeu correctement avant de jouer. Veuillez suivre les instructions ci-dessous :

1. Double-cliquez sur le fichier **BatmanArkhamAsylum.dmg** et attendez que l'**icône du Batman Arkham Asylum** apparaisse sur le bureau.
2. Double-cliquez sur l'**icône du Batman Arkham Asylum** pour l'ouvrir.
3. Glissez l'**icône d'application Batman Arkham Asylum** dans le **dossier Applications** qui apparaît à côté. Le transfert de copie débutera immédiatement.
4. Quand la copie est terminée, faites glisser l'**icône du Batman Arkham Asylum** situé sur le Bureau dans la corbeille. Vous pouvez à présent supprimer le fichier **BatmanArkhamAsylum.dmg**.
5. Lorsque l'installation est terminée, double-cliquez sur l'**icône d'application Batman Arkham Asylum** dans le **dossier Applications** de votre disque dur. La fenêtre d'Options d'avant-jeu apparaît vous montrant le Panneau d'Activation.
6. Insérez votre Clé Produit dans les six cases vides. Lorsque la Clé Produit a été saisie, le bouton **Sauvegarder** dans le coin droit du panneau d'activation est activé.
7. Cliquez sur le bouton **Sauvegarder** pour sauvegarder votre Clé Produit.
8. Cliquez sur le bouton **Activer en ligne...** dans le Panneau d'Activation. Une note apparaît confirmant que votre Clé Produit va être transmise électroniquement à Feral. Cliquez sur le bouton **Activer en ligne** dans la note.
9. Le panneau d'activation se remet à jour vous indiquant alors le nombre de machines sur lesquelles vous pouvez activer le jeu et sur combien de vos machines une activation du jeu est en cours de validité. À partir de là vous pourrez jouer sans connexion à Internet.


Vous pouvez à présent passer à la section « Démarrer » qui vous explique comment jouer à ce jeu pour la première fois.

## DÉMARRER

1. Si l'**application Batman Arkham Asylum** n'est pas déjà en route, double-cliquez sur l'**icône de l'application Batman Arkham Asylum**. Par défaut, celle-ci se trouve dans le dossier Applications sur le disque dur de votre ordinateur.
2. L'écran d'options d'avant-jeu apparaît. Cliquez sur le bouton **Jouer**. Le jeu se charge.
3. Lorsque l'écran du titre apparaît, pressez la touche  sur le clavier ou **Start** de la manette pour sélectionner le périphérique à utiliser dans le jeu.
4. Un menu permettant de Choisir de la Sauvegarde apparaît, choisissez l'une des cases puis appuyez sur  pour continuer.
5. Vous êtes maintenant conduit vers un écran d'Options de Jeu dans lequel vous avez la possibilité de régler les paramètres de luminosité et d'enclencher les sous-titres si vous le souhaitez. Quand vous êtes satisfait des nouveaux réglages, sélectionnez **Continuer** et appuyez sur .
6. Vous pouvez maintenant régler le niveau de difficulté du jeu. Le réglage par défaut, **Normal**, devrait satisfaire la plupart des joueurs.
7. Une fois satisfait du niveau de difficulté, appuyez sur  et vous vous retrouverez bientôt dans la Batmobile en train d'escorter le Joker au travers des rues sombres de Gotham City. Prochain arrêt, l'asile d'Arkham ou la nuit ne fait que commencer...

## SÉLECTION DES MENUS

Utilisez  pour naviguer parmi les options de jeu.

Appuyez sur  pour confirmer un choix ou une option, ou encore passer à l'écran suivant.

Appuyez sur  pour revenir à l'écran précédent.

### MENU PRINCIPAL

Appuyez sur **Start** Choisissez cette option pour commencer une nouvelle partie.

**Choix de la Sauvegarde** Choisissez l'un des quatre profils disponibles pour sauvegarder votre progression et vos paramètres.

**Menu Principal** Ce menu vous propose plusieurs choix : mode Histoire, mode Défi, Biographies, Figurines et Options.

**Continuer** Découvrez le mode Histoire de **Batman : Arkham Asylum** [en débutant une nouvelle partie, vous avez le choix entre les niveaux de difficulté Facile, Normal ou Difficile].

**Mode Défi** Débloquez de nombreux défis et essayez d'atteindre le rang le plus élevé.

**Contenus Supplémentaires** Accédez à du contenu inédit.

**Biographies** Débloquez les biographies des alliés et des ennemis jurés de **Batman**, accompagnées de croquis de DC Comics WildStorm Productions.

**Figurines** Affichez une galerie de figurines de personnages. Récupérez des figurines supplémentaires au cours de l'histoire principale du jeu.

**Options** Vous avez la possibilité de modifier les paramètres suivants :

#### Options de Jeu

**Vue Inversée** : activez/désactivez l'inversion de la vue

**Rotation Inversée** : activez/désactivez l'inversion de la rotation

**Vol Inversée** : activez/désactivez l'inversion des commandes de vol

**Vibration** : activez/désactivez la fonction de vibration de la manette

**Assistance Caméra** : activez/désactivez l'assistance caméra

**Luminosité** : modifiez la luminosité de l'affichage

## Options Audio


**Sous-Titres** : activez/désactivez les sous-titres

**Vol. Effets Sonores** : modifiez le volume des effets sonores

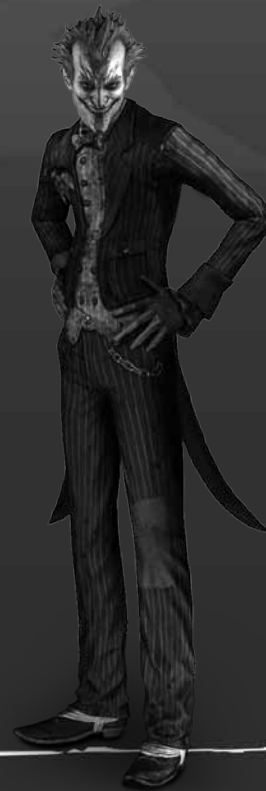
**Vol. Musique** : modifiez le volume de la musique

**Vol. Dialogues** : modifiez le volume des dialogues

## SAUVEGARDER ET CHARGER

Chaque niveau est balisé d'un certain nombre de points de contrôle que **Batman** devra franchir pour progresser dans le jeu. Cette icône  apparaît à l'écran pour vous indiquer qu'un point de passage a été franchi et que le jeu sauvegarde votre progression.

En sélectionnant votre profil au début d'une partie, le dernier point de passage franchi sera chargé.





# COMMANDES

## COMMANDES CLAVIER ET SOURIS

### Déplacements

Touches	Actions
<b>Z</b> <b>Q</b> <b>S</b> <b>D</b>	Se déplacer - S'approcher silencieusement, marcher et courir
Déplacement de la souris	Changer l'angle de caméra
<b>ctrl</b> /	S'accroupir / Se laisser tomber
<b>espace</b>	Courir / Grimper / Planer / Utiliser
<b>espace</b> x2	Esquiver
<b>W</b>	Zoom
<b>F</b> / Bouton latéral 1 de la souris	Grappin
<b>espace</b> [S'accroupir près d'un angle]	Angle de couverture

### Combat

Touches	Actions
Bouton gauche de la souris	Attaquer
<b>T</b> / Bouton droit de la souris	Contrer / Élimination
<b>E</b> / Bouton de la molette	Coup de cape
+ Bouton gauche de la souris	Lancer (Nécessite une amélioration)*
+ Bouton droit de la souris	Élimination (Nécessite une amélioration)*
<b>espace</b> x2 (Vers un ennemi)	Rediriger
<b>ctrl</b> + Bouton droit de la souris (Près d'un ennemi à terre)	Élimination au sol
<b>A</b> / Bouton latéral 2 de la souris	Batarang rapide
<b>C</b>	Bat-griffe rapide (Nécessite une amélioration)*

### Objets

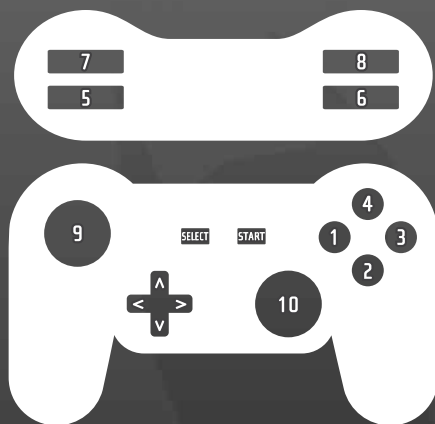
Touches	Actions
<b>G</b> (Maintenir) / Bouton droit de la souris (Maintenir)	Préparer gadget
Bouton gauche de la souris	Utiliser gadget
<b>R</b> / Bouton de la molette	Déclencher gel explosif / Batarang sonique (Les deux nécessitent une amélioration)*
<b>X</b> (Appuyer rapidement)	Activer mode Détection
<b>X</b> (Maintenir)	Analyse de l'environnement
Défilement vers le haut (Molette)	Gadget suivant
Défilement vers le bas (Molette)	Gadget précédent
<b>1</b> - <b>8</b>	Sélection rapide gadgets
	Afficher la carte / Niveau supérieur (Quand elle est disponible)

\*En accumulant plus points d'expérience (PE), vous pourrez alors améliorer l'adresse et les gadgets de Batman.



## MANETTE

**Batman : Arkham Asylum** fonctionne avec le clavier et la souris de votre Mac. Cependant, nous recommandons aussi l'utilisation d'une manette à contrôle analogique double comportant au moins 10 boutons. Le diagramme ci-dessous est basé sur la disposition standard des manettes de jeu ; toutes les manettes présentent des boutons similaires, mais leur disposition peut varier légèrement.




### Déplacements

Touches	Actions
9	Se déplacer - S'approcher silencieusement, marcher et courir
10	Changer l'angle de caméra
8	S'accroupir
3	Se laisser tomber (En étant suspendu à un rebord)
2	Courir / Grimper / Planer / Utiliser
2 x2	Esquiver
10 (Appuyer)	Zoom
6	Grappin
9 (Appuyer)	Réinitialiser caméra
2 (S'accroupir près d'un angle)	Couverture d'angle

## Combat

Touches	Actions
1	Attaquer
4	Contrer / Élimination silencieuse
3	Coup de cape
2 + 1	Lancer (Nécessite une amélioration)
3 + 4	Élimination (Nécessite une amélioration)
2 x2 (Vers un ennemi)	Rediriger
8 + 4 (Près d'un ennemi à terre)	Élimination au sol
7 (Appuyer rapidement)	<b>Batarang</b> rapide
8 x2	<b>Bat-griffe</b> rapide (Nécessite une amélioration)

### Objets


Touches	Actions
7 (Maintenir)	Préparer gadget
8	Utiliser gadget
6	Déclencher gel explosif / <b>Batarang</b> sonore (Les deux nécessitent une amélioration)
5 (Appuyer rapidement)	Activer mode Détection
5 (Maintenir)	Analyse de l'environnement
	Sélectionner gadget
SELECT	Afficher la carte / Niveau supérieur (Quand elle est disponible)



## COMBAT

Batman dispose d'une variété impressionnante de coups pour venir à bout de ses adversaires.

**Attaquer** : c'est l'attaque par défaut. **Batman** envoie une volée de coups à son adversaire lorsque vous appuyez sur le bouton gauche de la souris.

**Contre** : lorsque l'icône  apparaît, appuyez sur le bouton droit de la souris pour que **Batman** contre l'attaque de l'ennemi.

**Coup de cape** : ce coup permet d'étourdir momentanément l'ennemi. Appuyez sur **E** lorsque vous combattez des ennemis au corps-à-corps pour casser leur garde et ainsi pouvoir attaquer sans qu'ils ne puissent riposter.

**Rediriger/Esquiver** : prenez vos distances ou sautez par-dessus un ennemi pour l'attaquer par derrière en appuyant deux fois rapidement sur **espace**.

**Gadgets** : les gadgets de **Batman**, comme le célèbre **Batarang**, peuvent également vous servir à frapper et étourdir vos ennemis.

Chaque fois que vous touchez un ennemi, le compteur de combo de **Batman** augmente, ce qui lui permet de gagner plus de PE. De plus, lorsque **Batman** gagne des PE, il récupère également de la santé.

Vous pouvez par ailleurs débloquent des capacités qui vous donneront accès à de nouveaux coups et à des attaques dévastatrices.



## GADGETS

Au début du jeu, **Batman** dispose des gadgets suivants :

### Batarang



Le **Batarang** peut être utilisé pour étourdir des ennemis, couper des cordes ou encore mettre hors service certains éléments. Pour le lancer rapidement, appuyez sur **A**. Vous pouvez également viser en maintenant le bouton droit de la souris avant de le lancer en appuyant sur le bouton gauche de la souris.

### Grappin



Le **Grappin** permet à **Batman** d'atteindre des zones en hauteur ou de se sortir des mauvaises situations, lorsqu'on lui tire dessus, par exemple.



Les endroits où vous pouvez accrocher le Grappin sont indiqués par l'icône Grappin. S'il y existe un point d'ancrage disponible qui n'est pas visible à l'écran, une icône représentant une flèche orientée vers le haut apparaît en haut de l'écran.

Vous pouvez les sélectionner via la molette de la souris ou les touches de raccourci (**1** - **8**). Avant de pouvoir vous servir d'un gadget, il faut appuyer sur le bouton droit de la souris pour l'enclencher, puis sur le bouton gauche pour l'utiliser.

## AUTRES GADGETS

À mesure que **Batman** progresse, il a la possibilité de débloquent des gadgets et des améliorations uniques qui lui permettront d'accéder à certaines zones auparavant inaccessibles de l'asile.



## MODE DÉTECTION

Le masque de **Batman** est une petite merveille de technologie. Il lui permet évidemment de garder sa véritable identité secrète, tout en lui conférant une protection sans faille, mais il lui fournit également, grâce à un système bien plus performant que les dernières avancées technologiques civiles, des données et des informations pour l'aider à enquêter et à repérer différentes pistes. Le mode Détection permet à **Batman** de filtrer les informations afin d'isoler les preuves et les pistes, tout en lui offrant une analyse tactique sur la situation.

Pour activer ce mode, appuyez sur **X** sur votre clavier.

Dans le mode détection, une jauge permet d'évaluer le niveau de menace que vos ennemis représentent, le type d'objets à leur disposition, et leur état d'esprit. À mesure que **Batman** neutralise ses adversaires, ceux qui restent deviennent de plus en plus nerveux.



## ANALYSE ENVIRONNEMENTALE

L'asile d'Arkham est un bâtiment très ancien, plein d'histoire et de secrets. Les plus grands adversaires de Batman y ont passé le plus clair de leur temps et y ont laissé leur marque. Batman peut avoir recours à l'analyse environnementale pour trouver et stocker des informations à ce sujet, et ainsi gagner des PE. Cette analyse est vitale pour trouver et résoudre toutes les énigmes laissées par Edward Nigma, alias l'Homme-mystère (voir ci-dessous).

Pour activer l'analyse, maintenez **X**.



## EXPÉRIENCE ET AMÉLIORATIONS

Batman gagne des points d'expérience (PE) en éliminant des ennemis, en sauvant des civils, en récupérant des preuves, en résolvant des énigmes et en arrêtant des criminels. Les PE vous permettent ensuite de choisir parmi de nombreuses améliorations pour vous en sortir sur l'île d'Arkham.

## MENUS DE JEU

### WAYNETECH

De nombreuses capacités sont disponibles à mesure que vous gagnez de l'expérience en éliminant des ennemis et en trouvant des secrets dans l'asile.

Pour y accéder à partir du menu du jeu, appuyez sur **→** et utilisez **↑** et **↓** pour naviguer.

Les améliorations WayneTech vous permettent de débloquer de nouveaux mouvements de combat ou des améliorations pour Batman.



### CARTE ET OBJECTIFS

La carte vous permet de trouver votre chemin à travers l'île d'Arkham et de voir vos objectifs ou la position actuelle de Batman.

Pour faire un zoom avant ou un zoom arrière, utilisez **▲** et **▼**.

Pour centrer la carte sur la position de Batman, appuyez sur **ctrl**.



## DÉFIS DE L'HOMME-MYSTÈRE

« Mon but est simple ! Viens à bout d'une série de défis risiblement compliqués, et disons que... tu verras bien le résultat. »

Comme si la situation n'était pas suffisamment complexe, Edward Nigma, l'Homme-mystère, a truffé l'île d'Arkham d'énigmes et de défis que Batman devra résoudre. Il est persuadé que Batman ne lui arrive pas à la cheville. À vous de lui prouver le contraire !

Pour y accéder à partir du menu du jeu, appuyez sur et utilisez et pour naviguer.

Appuyez sur et pour naviguer entre les différentes zones.



## BIOGRAPHIES

Lorsque Batman rencontre un personnage clé ou trouve des indices le concernant, une biographie est débloquée pour le personnage en question.



Cette biographie offre également des enregistrements audio et les attributs du personnage. Pour choisir un enregistrement, sélectionnez l'icône en forme de bobine de magnétophone et appuyez sur .

Pour passer en revue les informations à propos du personnage, appuyez sur .



## SERVICE CONSOMMATEUR

Tout a été mis en œuvre pour que Batman : Arkham Asylum soit compatible avec le matériel actuel. Toutefois, si vous rencontrez des problèmes durant l'installation, ou au lancement de l'un de nos titres, veuillez lire ce qui suit. Vous DEVEZ avoir rassemblé les informations suivantes AVANT de contacter notre assistance technique :

1. Le message d'erreur affiché lors du problème (s'il existe).
2. Un fichier Batman Arkham Asylum Report.txt, qui contient :

- Un Rapport Système Apple de votre Mac.
- Tous les Crash Logs existants.
- Une liste des contenus du jeu.

Toutes les informations requises peuvent être obtenues en lançant Batman : Arkham Asylum et en cliquant sur l'onglet Support lorsque vous êtes dans la fenêtre options de Batman : Arkham Asylum. Cliquez ensuite sur le bouton Créer un profil. Une fois le profil complété, vous serez informé(e) que le fichier est sur votre bureau. Maintenant, cliquez sur le bouton Créer un Email. N'oubliez pas d'attacher le fichier intitulé Batman Arkham Asylum Report.txt à votre e-mail.

## CONTACT

### Assistance en ligne

Visitez notre site web sur : [www.feralinteractive.com](http://www.feralinteractive.com)

Feral offre une assistance technique via ses services en ligne. Vous y trouverez une assistance complète sur nos produits ainsi que d'autres informations. De plus, ce site comporte des FAQs (Foire aux questions), des correctifs, des mises à jour et des démos.

### Assistance e-mail

Si vous ne trouvez toujours pas la solution à votre problème sur le site web, veuillez nous envoyer un e-mail à : [bmaasupport@feralinteractive.com](mailto:bmaasupport@feralinteractive.com)

L'objet de votre e-mail doit contenir la phrase « Batman Arkham Asylum ».

N'oubliez pas d'attacher le fichier intitulé Batman Arkham Asylum Report.txt à votre e-mail.

## Assistance téléphonique

Si vous préférez parler à un membre de l'équipe de support, vous pouvez appeler le numéro suivant :

Tél : +44-20-8875-9787

Le support téléphonique est disponible entre 9 h et 18 h GMT (heure anglaise), du lundi au vendredi. En dehors de ces heures, veuillez laisser un message avec votre nom, numéro de téléphone, et le jeu pour lequel vous avez besoin d'aide.

Ce service n'est disponible qu'en anglais.

## CRÉDITS

Développement original par : Rocksteady Studios Ltd.

Édité par : Warner Bros. Entertainment Inc.

Adapté pour le Mac par : Feral Interactive Ltd.

Édité pour le Mac par : Feral Interactive Ltd.



BATMAN : ARKHAM ASYLUM logiciel © 2009–2011 Warner Bros. Entertainment Inc. Développement original par Rocksteady Studios Ltd. Édité pour le Mac sous licence de Warner Bros. Entertainment Inc. Rocksteady et le logo Rocksteady sont des marques déposées de Rocksteady Studios Ltd. Propulsé par l'Unreal Engine. Unreal © sont des marques déposées de Epic Games, Inc. Unreal © Engine. Copyright 1998–2011, Epic Games, Inc. Utilise Bink Video. Marque déposée de © 1997–2011 RAD Game Tools, Inc. Utilise FMOD Ex Sound System. Firelight Technologies. Utilise Scaleform GfX © 2009–2011 Scaleform Corporation. Des portions de ce logiciel utilisent la technologie SpeedTree® (© 2011 Interactive Data Visualization, Inc.). SpeedTree® sont des marques déposées de Interactive Data Visualization, Inc. Tous droits réservés. Mac et le logo Mac sont des marques déposées de Apple Inc. enregistrées aux États-Unis d'Amérique et dans d'autres pays. Feral et le logo Feral sont des marques déposées de Feral Interactive Ltd.

Toute autre marque déposée est la propriété de ses dépositaires respectifs. Tous droits réservés.



BATMAN et tous les personnages de ce jeu, toute autre représentation s'y apparentant, ainsi que tout autre élément s'y rapportant sont des marques déposées de DC Comics © 2009–2011. Tous droits réservés.

WBIE LOGO, WB GAMES LOGO et WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.

(s11)

## GARANTIES

Feral Interactive Ltd. garantit à l'acheteur original du produit multimédia que le DVD fourni avec ce produit multimédia ne devrait pas présenter de problèmes durant une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date de facturation, ou pour une durée de garantie plus longue fournie par la législation applicable.

Veuillez retourner tout produit multimédia défectueux accompagné de ce manuel par courrier recommandé à :

**Feral Returns**

**64 Kimber Road**

**Londres SW18 4PP**

**Royaume-Uni**

Veuillez mentionner vos noms et adresse (code postal et pays y compris), ainsi que la date et le lieu d'achat. Si un disque nous est renvoyé sans preuve d'achat ou après l'expiration de la date de garantie, Feral Interactive Ltd. se réserve le droit de réparer ou de remplacer le disque aux frais du client. Cette garantie n'est pas valable si le disque a été abîmé par négligence, accident ou mauvais usage, ou s'il a été modifié après achat.

L'utilisateur reconnaît expressément qu'il utilise ce produit à ses risques et périls. Le produit est fourni en l'état, sans aucune garantie autre que celle ci-dessus. L'utilisateur est responsable du coût de réparation et/ou de correction du produit.

Comme le prévoit la loi, Feral Interactive Ltd. et ses concédants rejettent toute garantie relative à la valeur marchande du produit multimédia, à la satisfaction de l'utilisateur ou à sa capacité à en faire un usage spécifique.


L'utilisateur est responsable de tous les risques de pertes de données, de profits commerciaux, ou de toutes autres informations qui découleraient de l'achat ou de l'utilisation de ce produit multimédia.

Comme certaines législations ne permettent pas les limitations de garantie mentionnées ci-dessus, il est possible qu'elles ne s'appliquent pas à l'utilisateur.





# COMMANDES CLAVIER ET SOURIS

## Déplacements

Touches	Actions
Z Q S D	Se déplacer - S'approcher silencieusement, marcher et courir
Déplacement de la souris	Changer l'angle de caméra
ctrl / 	S'accroupir / Se laisser tomber
espace	Courir / Grimper / Planer / Utiliser
espace x2	Esquiver
W	Zoom
F / Bouton latéral 1 de la souris	Grappin
espace (S'accroupir près d'un angle)	Angle de couverture

## Combat

Touches	Actions
Bouton gauche de la souris	Attaquer
T / Bouton droit de la souris	Contrer / Élimination
E / Bouton de la molette	Coup de cape
 + Bouton gauche de la souris	Lancer (nécessite une amélioration)
 + Bouton droit de la souris	Élimination (nécessite une amélioration)
espace x2 (Vers un ennemi)	Rediriger
ctrl + Bouton droit de la souris (Près d'un ennemi à terre)	Élimination au sol
A / Bouton latéral 2 de la souris	Batarang rapide
C	Bat-griffe rapide (nécessite une amélioration)