

BATMAN

ARKHAM ASYLUM



rocksteady



OSTRZEŻENIE PRZED EPILEPSJĄ (PADACZKĄ)

Niektóre osoby narażone na działanie migającego światła lub pewnych jego naturalnych kombinacji mogą doznać ataku padaczkowego lub utraty przytomności. Powodem wystąpienia tego ataku lub utraty przytomności może być między innymi oglądanie telewizji lub użytkowanie niektórych gier komputerowych. Takie przypadłości mogą wystąpić również u osób, u których nigdy wcześniej nie rozpoznano padaczki, lub które nigdy wcześniej nie doznały ataków padaczkowych. Jeżeli u użytkownika (lub kogoś z jego rodziny) wystąpiły kiedykolwiek objawy padaczki (ataki padaczkowe lub nagłe utraty przytomności) spowodowane migotaniem światła, przed rozpoczęciem gry należy zasięgnąć porady lekarza. Zaleca się, aby rodzice nadzorowali dzieci bawiące się grami komputerowymi. Gdyby u użytkownika lub jego dziecka wystąpiły podczas gry którekolwiek z następujących objawów: zawroty głowy, zaburzenia wzroku, skurcze mięśni oczu lub innych mięśni, utrata przytomności, zaburzenia błędnika, jakiegokolwiek mimowolne odruchy lub drgawki, należy NATYCHMIAST przerwać grę i skonsultować się z lekarzem.

W CZASIE GRY NALEŻY ZACHOWAĆ NASTĘPUJĄCE ŚRODKI OSTROŻNOŚCI:

- Nie siadaj zbyt blisko ekranu.
- Staraj się nie grać, jeśli odczuwasz zmęczenie lub senność.
- Upewnij się, że pomieszczenie, w którym grasz, jest dobrze oświetlone.
- Odpoczywaj co najmniej 10 do 15 minut na każdą godzinę gry.

SPIS TREŚCI

Wstęp	2	Pomoc Techniczna	15
Instalacja i Aktywacja	2	Skontaktuj Się z Nami	15
ROZPOCZĘCIE GRY	3	POMOC ONLINE	15
Wybór Menu	4	POMOC EMAIL	15
MENU POZĄTKOWE	4	POMOC TELEFONICZNA	16
OPCJE GRY	4	Twórcy	16
OPCJE DŹWIĘKOWE	5	Gwarancja	17
Zapisywanie i Wczytywanie Gry	5		
Sterowanie	6		
STEROWANIE MYSZKĄ I KŁAWIATURĄ	6		
RUCH	6		
WALKA	6		
UŻYWANIE PRZEDMIOTÓW	7		
STEROWANIE GAMEPADEM	8		
RUCH	8		
WALKA	9		
UŻYWANIE PRZEDMIOTÓW	9		
Walka	10		
Gadżety	10		
BATARANG	10		
WYRZUTNIA HAKÓW	10		
INNE GADŻETY	11		
Tryb Detektywa	11		
Analiza Otoczenia	12		
Doświadczenie i Modyfikacje	13		
Menu Gry	13		
WAYNETECH	13		
MAPA I ZADANIA	13		
WYZWANIE CZŁOWIEKA ZAGADKI	14		
ŻYCIORYSY POSTACI	14		





WSTĘP

To będzie długa noc...

Po z pozoru przypadkowym ataku Jokera na ratusz **Batman** dostarcza swojego odwiecznego wroga do Zakładu Arkham, gothamskiego szpitala dla psychicznie chorych przestępców.

Ale Joker ma plan, a ucieczka to dopiero jego początek. Nim nad Gotham wzejdzie słońce, na Wyspie Arkham zapanuje chaos, a Mroczny Rycerz zostanie pokonany.

Czy **Batman** przetrwa noc, otoczony przez wszystkich szaleńców i odszczepieńców Gotham?



INSTALACJA I AKTYWACJA

Instalacja jest jednorazowym procesem, który zajmie jedynie parę minut. Ważne jest aby gra została poprawnie zainstalowana przed jej uruchomieniem; postępuj zgodnie z poniższymi instrukcjami:


1. Kliknij dwukrotnie na **plik Batman Arkham Asylum.dmg** i poczekaj aż **ikona Batman Arkham Asylum** pojawi się na Twoim Biurku.
2. Kliknij dwukrotnie na **ikonę Batman Arkham Asylum** aby uruchomić instalację.
3. Przeciągnij **ikonę Batman Arkham Asylum** do **folderu Aplikacje**, który pojawi się tuż obok niej. Rozpocznie to proces kopiowania.
4. Kiedy kopiowanie zostanie zakończone, przeciągnij **ikonę Batman Arkham Asylum** z Biurka do Kosza. Możesz teraz usunąć **plik Batman Arkham Asylum.dmg**.
5. Kliknij dwukrotnie na **ikonę aplikacji Batman Arkham Asylum** który możesz znaleźć w **folderze Aplikacje** na Twoim twardym dysku. Pojawi się okno ustawień wstępnych, wyświetlające Panel Aktywacji.
6. Wprowadź swój Klucz Produktu w sześć pustych pól. Twój Klucz Produktu jest wydrukowany na tyle instrukcji. Jeśli pobrałeś grę z jednego ze sklepów internetowych, Klucz Produktu powinien być zostać wysłany na podane konto email lub wyświetlony podczas procesu zakupu. Jeśli nie możesz znaleźć swojego Klucza Produktu po pobraniu gry, skonsultuj się ze sprzedawcą w celu uzyskania pomocy. Kiedy Klucz Produktu zostanie wprowadzony, przycisk **Zapisz** w prawym dolnym rogu panelu zostanie aktywowany.
7. Kliknij **Zapisz** aby zapisać swój Klucz Produktu.
8. Kliknij przycisk **Aktywuj Online...** w Panelu Aktywacyjnym. Pojawi się okienko dialogowe o wysłaniu Twojego Klucza Produktu do serwera Feral. Kliknij przycisk **Aktywuj Online** w tym okienku.
9. Po kilku sekundach pojawi się wiadomość, że Twoja gra została pomyślnie aktywowana. Panel Aktywacyjny zostanie odświeżony pokazując ilość komputerów, na których możesz aktywować grę oraz ile z tych aktywacji zostało już wykorzystanych. Możesz teraz uruchamiać grę bez połączenia z internetem.


Możesz teraz przejść do sekcji "Rozpoczęcie gry", znajdującej się poniżej, która przeprowadzi Cię przez pierwszą rozgrywkę.

ROZPOCZĘCIE GRY

1. Jeśli **Batman Arkham Asylum** nie został jeszcze uruchomiony, kliknij dwukrotnie na **ikonę Batman Arkham Asylum**. Można ją znaleźć w folderze **Aplikacje** na twardym dysku Twojego komputera.
2. Pojawi się ekran ustawień wstępnych. Aby rozpocząć grę, kliknij przycisk **Graj**.
3. Kiedy pojawi się ekran tytułowy, naciśnij klawisz na klawiaturze, lub dowolny przycisk na gamepadzie aby wybrać urządzenie sterujące.
4. Następnie pojawi się menu Wybierz zapisaną grę, podświetl jedno z pól i naciśnij aby kontynuować.
5. Pojawi się menu Opcje Gry, gdzie możesz wybrać właściwą jasność oraz jeśli chcesz, włączyć napisy. Kiedy wszystko ustawisz, podświetl **Kontynuuj** i kliknij .
6. Następnie możesz wybrać poziom trudności gry. **Średni** jest ustawieniem domyślnym i powinien być wystarczająco wymagający dla większości graczy.
7. Kiedy wybierzesz właściwy sobie poziom trudności, kliknij i po chwili znajdziesz się w Batmobilu, eskortując Jokera mrocznymi ulicami Gotham w kierunku Azylu Arkham, gdzie rozpoczyna się Twoja przygoda...

WYBÓR MENU

Przeglądaj opcje gry, korzystając z .

Użyj przycisku , żeby coś wybrać, zaakceptować zmianę opcji lub przejść do kolejnego ekranu.

Naciśnięcie klawisza **ESC** pozwala powrócić do poprzedniego ekranu.

MENU POCZĄTKOWE

Naciśnij Start	Kliknij tekst lub naciśnij  , żeby rozpocząć nową grę.
Wybierz zapisaną grę	Wybierz jeden z czterech profili gracza, żeby zapisywać grę i jej ustawienia.
Główne menu	Wybierz tryb opowieści, tryb wyzwania, życiorysy postaci, trofea postaci lub opcje.
Kontynuuj	Tryb głównej opowieści Batman: Arkham Asylum [Rozpoczynając nową grę, można wybrać łatwy, normalny lub trudny poziom trudności]
Tryb misji	Odblokuj różne wyzwania i spróbuj osiągnąć najwyższą rangę.
Dodatki	Dostęp do nowej, niesamowitej zawartości.
Życiorysy postaci	Uzyskaj dostęp do życiorysów postaci opisujących sojuszników i wrogów Batmana - każdy z nich zawiera niepowtarzalne grafiki stworzone przez DC Comics' WildStorm Productions.
Trofea postaci	Oglądanie galerii trofeów postaci. Zbierz dodatkowe trofea, grając w główny scenariusz.
Opcje	Wybierz opcje zmieniające następujące ustawienia gry:

Opcje Gry

Odwrócony widok: Wł./Wył. odwrócenie rozglądania się

Odwrócona rotacja: Wł./Wył. odwrócenie obracania

Odwrócony lot: Wł./Wył.

Wibracje: Włączenie lub wyłączenie wibracji kontrolera

Wspomaganie widoku: Włączenie lub wyłączenie asysty kamery

Jasność: Dostosowanie jasności obrazu w grze

Opcje Dźwiękowe


Napisy: Wł./Wył. napisy

Głośność efektów: Dostosowanie głośności efektów

Głośność muzyki: Dostosowanie głośności muzyki

Głośność dialogów: Dostosowanie głośności dialogów

ZAPISYWANIE I WCZYTYWANIE GRY

Każdy level gry zawiera kilka punktów kontrolnych, przez które **Batman** musi przejść aby kontynuować. Ta ikona  pojawi się na ekranie, informując cię, że **Batman** minął punkt kontrolny, a gra zapisuje Twoje postępy.

Po ponownym wybraniu profilu na początku gry zostanie wczytany stan z ostatniego punktu kontrolnego.



STEROWANIE

STEROWANIE MYSZKĄ I KŁAWIATURĄ

Ruch

Klawisz	Akcja
W A S D	Ruch – Skradanie się, marsz i bieg
Ruch myszką	Obracanie kamery
ctrl /	Uklękniecie / Zeskok
spacja	Bieg / Wspinaczka / Szybowanie / Użycie
spacja x2	Unik
Y	Zbliżenie
F / Przycisk myszy 1	Chwyt
spacja (podczas kucania przy narożniku)	Ukrycie się za rogiem

Walka

Klawisz	Akcja
Lewy przycisk myszy	Cios
T / Prawy przycisk myszy	Kontra / Cichy nokaut
E / Środkowy przycisk myszy	Ogłuszenie peleryną
+ Lewy przycisk myszy	Rzut (Wymaga modyfikacji)*
+ Prawy przycisk myszy	Nokaut (Wymaga modyfikacji)*
spacja x2 (w kierunku przeciwnika)	Zmiana kierunku
ctrl + Prawy przycisk myszy (obok leżącego przeciwnika)	Dobicie leżącego
Q / Przycisk myszy 2	Szybki rzut batarangiem
C	Pazury (Wymaga modyfikacji)*

Używanie Przedmiotów

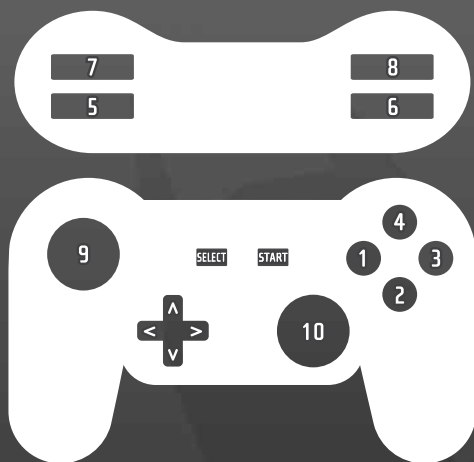
Klawisz	Akcja
G (Przytrzymanie) / Prawy przycisk myszy (Przytrzymanie)	Przygotowanie gadżetu
Lewy przycisk myszy	Użycie gadżetu
R / Środkowy przycisk myszy	Detonacja wybuchowego żelu / Sonic batarangiem (Obydwa wymagają ulepszenia)*
X (Kliknięcie)	Włączenie trybu detektywa
X (Przytrzymanie)	Skanowanie środowiska
Kółko myszy w górę	Następny gadżet
Kółko myszy w dół	Poprzedni gadżet
1 – 8	Szybki wybór gadżetu
	Pokaż mapę / Wybór modyfikacji (Kiedy dostępna)

*Wraz ze zdobywaniem doświadczenia (XP) będziesz uzyskiwał możliwości ulepszania umiejętności i gadżetów używanych przez **Batmana**.



STEROWANIE GAMEPADEM

Batman: Arkham Asylum działa bezproblemowo z klawiaturą i myszą Twojego Maca, jednak zalecamy używanie gamepadu z dwoma gałkami analogowymi i przynajmniej 10 przyciskami. Poniższy diagram przedstawia standardowy kontroler. Wszystkie gamepady mają podobne przyciski, jednak mogą się nieznacznie różnić od przedstawionych poniżej.



Ruch

Klawisz	Akcja
9	Ruch – skradanie się, chodzenie i bieg
10	Obracanie kamery
8	Kucnięcie
3	Lądowanie (podczas zwisania z półki)
2	Bieg / Wspinaczka / Szybowanie / Użycie
2 x2	Unik
10 (wciśnięcie)	Zbliżenie
6	Chwyt
9 (wciśnięcie)	Wyśrodkowanie kamery
2 (podczas kucania przy narożniku)	Ukrycie za osłoną

Walka

Klawisz	Akcja
1	Cios
4	Kontra / Cichy nokaut
3	Ogłuszenie peleryną
2 + 1	Rzut (Wymaga modyfikacji)
3 + 4	Nokaut (Wymaga modyfikacji)
2 x2 (w kierunku wroga)	Zmiana kierunku
8 + 4 (Koło leżącego wroga)	Dobicie leżącego
7 (Naciśnij)	Szybki rzut batarangiem
8 x2	Pazury (Wymaga modyfikacji)

Używanie Przedmiotów


Klawisz	Akcja
7 (Przytrzymanie)	Przygotowanie gadżetu
8	Użycie gadżetu
6	Detonacja wybuchowego żelu / Sonic batarangiem (Obydwa wymagają ulepszenia)
5 (Naciśnij)	Włączenie trybu detektywa
5 (Przytrzymanie)	Skanowanie otoczenia
	Wybór gadżetu
SELECT	Pokaż mapę / Wybór modyfikacji (Kiedy dostępna)



WALKA

Batman może walczyć z przeciwnikami, korzystając z różnych ataków.

Cios: To podstawowy atak **Batmana**, seria uderzeń zadawanych Lewy przycisk myszy.

Kontra: Gdy nad przeciwnikiem pojawia się ikona , **Batman** może wykonać kontrę za pomocą Prawy przycisk myszy i przerwać atak wroga.

Ogłuszenie peleryną: Ten atak ogłuszy przeciwnika na jakiś czas. W przypadku uzbrojonych przeciwników **Batman** powinien ogłuszać ich za pomocą **E**, żeby przełamać ich gardę i otworzyć sobie drogę do zadania ciosu.

Atak od tyłu / Unik: Oddalenie się lub przeskoczenie przeciwnika, żeby zaatakować go od tyłu dwukrotnie naciskając **Spacja**.

Gadżety: Gadżety **Batmana**, takie jak Batarang, mogą posłużyć do stworzenia ataków mieszanych, złożonych z ogłuszeń i ciosów.

Po każdym udanym ataku zwiększa się mnożnik **Batmana**, dzięki czemu zdobywa on więcej PD po zakończeniu każdego starcia. Zdobytne PD powodują też odzyskiwanie zdrowia **Batmana**.

Odblokowanie zdolności daje również dostęp do specjalnych manewrów, umożliwiających zadawanie przeciwnikom niszczycielskich obrażeń.



GADŻETY

Na początku gry **Batman** ma do dyspozycji następujące gadżety:

Batarang



Batarang może służyć do ogłuszania więźniów, przecinania lin i unieszkodliwiania sprzętu. Można nim szybko rzucić, klikając **Q**, albo wycelować i cisnąć, trzymając Prawy przycisk myszy i naciskając Lewy przycisk myszy.

Wyrzutnia Haków



Wyrzutnia haków (Batpazury) umożliwia **Batmanowi** dostanie się na wyższe obiekty i przemieszczanie się na linie, co umożliwia unikanie strażów przeciwnika.



Punkty zahaczenia są po ich namierzeniu zaznaczone na HUD za pomocą ikony haka. Jeśli punkt zahaczenia jest dostępny ale niewidoczny na ekranie, strzałka wskazująca w górę pojawi się w górnej części ekranu.

Gadżety można wybierać za pomocą kółka myszy lub klawiszy skrót (**1** – **8**). Przygotuj gadżet do strzału przytrzymując prawy przycisk myszy, a następnie przyciśnij lewy przycisk aby go użyć.

INNE GADŻETY

W miarę rozwoju postaci **Batmana** będziesz odblokowywać specjalne gadżety i modyfikacje, pozwalające dostać się do nowych obszarów zakładu lub dokładniej zbadać odwiedzone wcześniej miejsca.



TRYB DETEKTYWA

Maska **Batmana** to prawdziwy cud techniki. Poza ukrywaniem jego tożsamości i ochroną umożliwia korzystanie z prototypowych systemów komputerowych o wiele lat wyprzedzających sprzęt cywilny. Służą one do analizy danych wizualnych i katalogowania przedmiotów, co pomaga **Batmanowi** w prowadzeniu śledztwa. Tryb detektywa umożliwia filtrowanie informacji, żeby odnaleźć dowody i ślady oraz przeprowadzić analizę sytuacji taktycznej.

Żeby włączyć Tryb detektywa, naciśnij **X** na klawiaturze.

W trybie detektywa przeciwnicy są analizowani aby określić ich poziom zagrożenia, w jakie przedmioty są wyposażeni i jaki jest ich obecny poziom zdenerwowania. Gdy **Batman** wykańca przeciwników jeden za drugim, ci którzy pozostają będą coraz bardziej zdenerwowani.



ANALIZA OTOCZENIA

Zakład Arkham to stary budynek z bogatą historią i licznymi zagadkami. Przebywali tu wszyscy najwięksi wrogowie **Batmana**, odciskając swe piętno na tym miejscu. **Batman** może korzystać z analizy otoczenia, żeby znajdować i zapisywać te informacje, za co otrzymuje PD.

Analiza otoczenia jest niezbędna do znajdowania i rozwiązywania wszystkich wyzwań pozostawionych przez Edwarda Nigmę, zwanego Człowiekiem Zagadką.

Uruchamia się ją, przytrzymując **X** na klawiaturze.



DOŚWIADCZENIE I MODYFIKACJE

Pokonując przeciwników, ratując niewinnych cywili, zbierając dowody, rozwiązując zagadki i zatrzymując przestępców, **Batman** będzie zdobywał punkty doświadczenia (PD). Po zgromadzeniu odpowiedniej ilości będzie mógł wybrać modyfikacje pomagające mu zmierzyć się z wyzwaniami czekającymi go na Wyspie Arkham.

MENU GRY

WAYNETECH

Liczne zdolności zostają udostępnione, gdy zdobywasz PD za pokonywanie przeciwników i odkrywanie tajemnic Arkham.

Opcję tę uruchamia się z menu gry, naciskając **→** i wybierając ją za pomocą **Z** i **I**.

Możesz jej używać do awansowania na kolejny poziom i odblokować lub zapoznać się z nowymi zdolnościami bojowymi, funkcjami przedmiotów i modyfikacjami gracza.

MAPA I ZADANIA

Na ekranie mapy widoczny jest plan Wyspy Arkham, Twoje obecne zadania i położenie **Batmana** w świecie gry.

Możesz zbliżyć i oddalać mapę, naciskając klawisze **Z** i **I**.

Żeby przejść do miejsca, w którym znajduje się **Batman**, naciśnij **ctrl**.





WYZWANIE CZŁOWIEKA ZAGADKI

"Mam prosty cel! Rozwiążesz serię zajmujących zagadek, a potem... no, zobaczysz."

Sytuacja w Arkham jest poważna, a w dodatku Edward Nigma, pseudonim Człowiek Zagadka, umieścił na Wyspie Arkham liczne zagadki i wyzwania, którym musi sprostać Batman. Człowiek Zagadka uważa, że jest doskonalszy od **Batmana**. Musisz wyprowadzić go z błędu.

Do tego ekranu przechodzisz z menu gry, naciskając  i wybierając je klawiszami  i .

Za pomocą klawiszy  i  możesz przejść do każdego z ekranów.





ŻYCIORYSY POSTACI

Gdy Batman spotyka kluczowe postaci lub zbiera dotyczące ich dowody, informacje o nich są odblokowywane w dziale Życiorysy postaci.



Tutaj Batman może odtwarzać nagrania dźwiękowe i oglądać atrybuty postaci.

Żeby wybrać nagranie dowodowe, podświetl ikonę taśmy i naciśnij .

Informacje przeglądasz za pomocą klawisza .



POMOC TECHNICZNA

Dołożyliśmy wszelkich starań aby **Batman: Arkham Asylum** była w pełni kompatybilna z aktualnym sprzętem. Jeśli jednak masz jakieś problemy z **Batman: Arkham Asylum**, czytaj dalej. Następujące informacje muszą zostać zebrane zanim skontaktujesz się z Pomocą Techniczną Feral:

1. Treść błędu wyświetlonego przy pojawieniu się problemu.
2. Plik **Batman Arkham Asylum Report.txt**, zawierający:
 - Raport Profilu Systemu dla Twojego Mac'a.
 - Dzienniki błędów istniejące dla Batman Arkham Asylum.
 - Spis zawartości gry.

Wrzyskie te informacje mogą zostać uzyskane poprzez uruchomienie **Batman: Arkham Asylum** i wybranie zakładki Pomoc w oknie ustawień wstępnych. W zakładce Pomoc, kliknij **Generuj Raport**. Przycisk zostanie zablokowany, pojawi się pasek postępu wraz z wiadomością o stanie. Kiedy raport zostanie wygenerowany, pojawi się jako plik na Biorku. Teraz wybierz przycisk **Utwórz Email**.

Pamiętaj aby do emaila załączyć raport o nazwie **Batman Arkham Asylum Report.txt**.

SKONTAKTUJ SIĘ Z NAMI

Pomoc Online

Odwiedź naszą stronę www.feralinteractive.com

Znajdziesz tu szczegółową pomoc dotyczącą produktu oraz inne informacje. Ponadto, strona oferuje odpowiedzi na Najczęściej Zadawane Pytania (FAQ), najnowsze patche, aktualizacje i demo.

Pomoc Email

Jeśli nie udało Ci się znaleźć odpowiedzi na Twoje pytanie na naszej stronie, wyślij email z tym pytaniem na: bmaasupport@feralinteractive.com

Temat Twojej wiadomości musi zawierać frazę: "**Batman Arkham Asylum**".

Pamiętaj aby do swojego emaila dołączyć plik raportu o nazwie **Batman Arkham Asylum Report.txt**.

Pomoc Telefoniczna

Jeśli preferujesz rozmowę z jednym z członków zespołu pomocy, możesz zadzwonić pod jeden z numerów:

Międzynarodowi Rozmówcy

Tel: +44 20 8875 9787

Rozmówcy z Wielkiej Brytanii

Tel: 020 8875 9787

Pomoc telefoniczna jest dostępna pomiędzy 9:00 a 18:00 czasu uniwersalnego (10:00 - 19:00 czasu polskiego). Poza godzinami urzędowania zostaw wiadomość, podając swoje imię i nazwisko, numer telefonu oraz nazwę gry, w sprawie której dzwonisz.

Pomoc telefoniczna dostępna jest wyłącznie w języku angielskim.



Pierwotnie stworzone przez: **Rocksteady Studios Ltd.**

Pierwotnie wydane przez: **Warner Bros. Entertainment Inc.**

Przeniesiony na Maca przez: **Feral Interactive Ltd.**

Wydany na Maca przez: **Feral Interactive Ltd.**



BATMAN: ARKHAM ASYLUM Software © 2009–2011 Warner Bros. Entertainment Inc. Stworzone przez Rocksteady Studios Ltd. Wydane na Maca na podstawie licencji Warner Bros. Entertainment Inc. Rocksteady logo Rocksteady są znakami handlowymi Rocksteady Studios Ltd. Wykorzystuje Unreal Engine. Unreal © to zarejestrowany znak handlowy Epic Games, Inc. Unreal © Engine, Copyright 1998–2011, Epic Games, Inc. Wykorzystuje Bink Video. Copyright © 1997–2009 RAD Game Tools, Inc. Wykorzystuje FMOD Ex Sound System. Firelight Technologies. Wykorzystuje Scaleform GfX © 2009–2011 Scaleform Corporation. Część niniejszego programu wykorzystuje technologie SpeedTree® (© 2011 Interactive Data Visualization, Inc.). SpeedTree® to zarejestrowany znak handlowy Interactive Data Visualization, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Mac logo Mac są znakami handlowymi Apple Inc. zarejestrowane w USA i innych krajach. Feral logo Feral są znakami handlowymi Feral Interactive Ltd.

Pozostałe znaki handlowe należą do ich właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.



BATMAN i wszystkie postaci, ich znaki charakterystyczne oraz związane z nimi elementy są znakami towarowymi DC Comics © 2009–2011. Wszelkie prawa zastrzeżone.



WBIE LOGO, WB GAMES LOGO i WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s11)

GWARANCJA

Feral Interactive Ltd. gwarantuje pierwotnemu nabywcy multimedialnego produktu, że Digital Versatile Disc (DVD) dostarczony z rzeczonym produktem, nie okaże żadnych wad podczas normalnego używania przez okres dziewięćdziesięciu (90) dni od daty zakupu, lub jakiegokolwiek dłuższego czasu gwarancji nadanego przez uprawniony organ.

Prosimy o zwrot wszelkich uszkodzonym produktom wraz z instrukcją listem poleconym do:

Feral Returns
64 Kimber Road
London, SW18 4PP
United Kingdom

Prosimy zamieścić swoje imię i nazwisko oraz adres, wraz z datą i miejscem zakupu.

Jeśli dysk zostanie dostarczony bez dowodu zakupu lub po wygaśnięciu gwarancji, Feral Interactive Ltd. zgadza się naprawić lub wymienić dysk na koszt kupującego. Gwarancja traci ważność jeśli dysk został uszkodzony przez niedbalstwo, wypadek lub niewłaściwe użycie, lub jeśli został zmodyfikowany po zakupie.


Kupujący uznaje wyraźnie, że używa produktu multimedialnego na własne ryzyko. Kupujący akceptuje zakupiony produkt w stanie w jakim został on dostarczony i żadna gwarancja, poza przedstawioną powyżej nie obowiązuje. Kupujący jest odpowiedzialny za wszelkie koszty związane z naprawianiem lub poprawianiem produktu.

Do zakresu obowiązującego prawa Feral Interactive Ltd. odrzuca wszelkie gwarancje związane z wartością rynkową produktu, jego zdolnością do spełniania określonego celu bądź związanych z satysfakcją użytkownika.

Kupujący jest odpowiedzialny za wszelkie ryzyko związane z utraconym zyskiem, utraconymi danymi, błędami, utraconym interesem lub innymi informacjami spowodowane posiadaniem lub używaniem produktu. Jako, że niektóre ustawodawstwa nie zezwalają na wyżej wymienione ograniczenia gwarancji, jest możliwe, że nie dotyczą one Kupującego.

STEROWANIE MYSZKĄ I KLAWIATURĄ

Ruch

Klawisz	Akcja
W A S D	Ruch – Skradanie się, marsz i bieg
Ruch myszą	Obracanie kamery
ctrl / 	Uklęknęcie / Zeskok
spacja	Bieg / Wspinaczka / Szybowanie / Użycie
spacja x2	Unik
Y	Zbliżenie
F / Przycisk myszy 1	Chwyt
spacja (podczas kucania przy narożniku)	Ukrycie się za rogiem

Walka

Klawisz	Akcja
Lewy przycisk myszy	Cios
T / Prawy przycisk myszy	Kontra / Cichy nokaut
E / Środkowy przycisk myszy	Ogłuszenie peleryną
 + Lewy przycisk myszy	Rzut (Wymaga modyfikacji)
 + Prawy przycisk myszy	Nokaut (Wymaga modyfikacji)
spacja x2 (w kierunku przeciwnika)	Zmiana kierunku
ctrl + Prawy przycisk myszy (obok leżącego przeciwnika)	Dobicie leżącego
Q / Przycisk myszy 2	Szybki rzut batarangiem
C	Pazury (Wymaga modyfikacji)