

BATMAN

ARKHAM KNIGHT



РУКОВОДСТВО ПО ЭКСПЛУАТАЦИИ

МИНИМАЛЬНЫЕ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

ОС: Win 7 SP1, Win 8.1 (необходима операционная система 64-bit)
Процессор: Intel Core i5-750, 2.67 GHz | AMD Phenom II X4 965, 3.4 GHz
Память: 6 GB RAM
Видеокарта: NVIDIA GeForce GTX 660 | AMD Radeon HD 7870
Видео память: 2 GB
DirectX®: 11
Сеть: Требуется широкополосное подключение к Интернету
Место на жестком диске: 45 GB

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

ОС: Win 7 SP1, Win 8.1 (необходима операционная система 64-bit)
Процессор: Intel Core i7-3770, 3.4 GHz | AMD FX-8350, 4.0 GHz
Память: 8 GB RAM
Видеокарта: NVIDIA GeForce GTX 760
Видео память: 3 GB
DirectX®: 11
Сеть: Требуется широкополосное подключение к Интернету
Место на жестком диске: 55 GB

СОДЕРЖАНИЕ

ПРЕДЫСТОРИЯ	03
НАЧАЛО	06
ЭЛЕМЕНТЫ УПРАВЛЕНИЯ	10
НАВИГАЦИЯ	13
БОЙ	17
РЕЖИМ "ДЕТЕКТИВ"	24
ХИЩНИК	25
УСТРОЙСТВА	29
ЭКРАНЫ ИГРЫ	35
БЭТМОБИЛЬ	40
ИСПЫТАНИЯ / "ОСОБО ОПАСНЫЕ"	47
ИГРОВЫЕ МЕНЮ	49
ПАРАМЕТРЫ ИГРЫ	58
АВТОРСКИЕ ПРАВА И РЕЙТИНГ	60

ПРЕДЫСТОРИЯ

■ BATMAN™: ARKHAM ASYLUM



Во время очередного нападения Джокера на здание городского совета Бэтмен арестовал маньяка и доставил его в крыло строгого режима лечебницы Аркхем. Но вскоре стало ясно, что арест Джокера - лишь часть его коварного плана. Истинной целью безумца было загнать Бэтмена в ловушку и уничтожить его. Бэтмену пришлось сразиться с многими давними врагами и нечеловечески сильными преступниками, накачанными Титаном - концентрированной версией Венома (наркотика, который принимал Бэйн). Предприняв последнюю отчаянную попытку остановить Бэтмена, Джокер принял огромную дозу Титана и превратился в чудовище, но Бэтмен все равно сразился с ним на крыше лечебницы и одержал победу.

ПРЕДЫСТОРИЯ

■ BATMAN™: ARKHAM CITY

Через год после того, как Джокер попытался покончить с Бэтменом в лечебнице Аркхем, Квинси Шарп, избранный мэром Готэма, воспользовался своими полномочиями, чтобы превратить самые мерзкие трущобы города в огромную тюрьму: Аркхем-сити. Управление тюрьмой мэр Шарп доверил психиатру Хьюго Стрейнджу и частной военной корпорации TYGER Security. Брюс Уэйн открыто выразил свое недовольство созданием Аркхем-Сити. Вскоре он был арестован и брошен в эту тюрьму.

Облачившись в бэткостюм, присланный ему Альфредом, Бэтмен смог проникнуть в самое сердце Аркхем-Сити и предотвратить план Хьюго Стрейнджа по уничтожению тюрьмы и всех, кто в ней находился. В Аркхем-Сити Бэтмен встретил старых врагов: Двуликого, Мистера Фриза, Пингвина, Глиноликого и Джокера, который медленно умирал от передозировки Титана. В финальной битве Джокер случайно разбил ампулу с противоядием, разработанным Бэтменом и Мистером Фризом, и болезнь возобладала над ним. Джокер погиб.

ПРЕДЫСТОРИЯ

■ БАТМАН™: РЫЦАРЬ АРКХЕМА



Но радоваться было рано. Накануне Хэллоуина в Готэм вернулся Пугало, грозивший отравить весь город газом страха. Полиция эвакуировала из Готэма всех добропорядочных граждан. Остался только сброд, для которого воцарившийся хаос был родной средой.

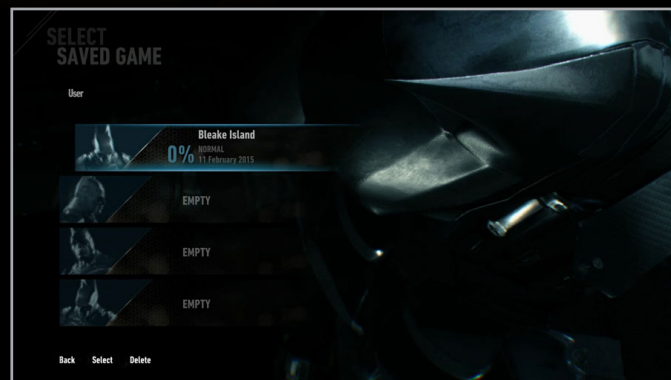
Сегодня судьба жителей Готэма находится в руках одного человека.

Прошел год с тех пор, как Джокер был повержен. Весь Готэм затаил дыхание, опасаясь, что после смерти клоун-принца преступного мира начнется борьба за власть. Но этого не произошло. Впервые за долгое время преступность в Готэме пошла на спад, и жители города были готовы облегченно вздохнуть.



НАЧАЛО

НОВЫЙ СЮЖЕТ



Чтобы начать новую игру, нажмите **Ввод** или щелкните на главном экране, выберите пустой файл сохранения и нажмите **Ввод**. Настройте параметры нового сюжета и еще раз нажмите **Ввод**, чтобы начать игру.

НАЧАЛО

ПАРАМЕТРЫ НОВОГО СЮЖЕТА

■ 1 СЛОЖНОСТЬ

Выберите уровень сложности: Низкий, Нормальный, Высокий или Кошмарный. Низкая сложность больше подходит начинающим борцам с преступностью - Бэтмен наносит больше урона врагам и менее восприимчив к вражеским атакам. Нормальная сложность рекомендуется для тех Рыцарей Готэма, которые предпочитают решать задачи потруднее. Сложность игры динамически изменяется по ходу игры в зависимости от действий игрока. Высокая сложность рекомендуется тем игрокам, которые готовы доказать, что они достойны называться настоящими Темными Рыцарями. Кошмарный уровень сложности доступен только по завершении игры. Выбрав эту опцию, вы установите самый высокий уровень сложности, но его можно в любой момент изменить в меню "Параметры игры".

НАЧАЛО

ПАРАМЕТРЫ НОВОГО СЮЖЕТА (ПРОД.)

■ 2 СУБТИТРЫ

ВКЛЮЧИТЬ или ОТКЛЮЧИТЬ субтитры.

■ 3 СОВЕТЫ

ВКЛЮЧИТЬ или ОТКЛЮЧИТЬ советы.

■ 4 ЯРКОСТЬ

Отрегулировать яркость изображения в игре.

■ 5 ЗВУК

Настройка звука.

НАЧАЛО

ПРОДОЛЖИТЬ ИГРУ

Чтобы продолжить игру, выберите файл сохранения и нажмите **Ввод**, чтобы возобновить игру с последней контрольной точки. Для каждого файла сохранения в списке отображается сложность, месторасположение и процент завершенности.

АВТОСОХРАНЕНИЕ



Игра **BATMAN™: Рыцарь Аркхема** сохраняется автоматически по мере прохождения. Не выходите и не закрывайте программу STEAM®, когда на экране отображается значок автосохранения.

WBPLAY™

WBPlay™ предоставляет дополнительный игровой контент и мгновенный доступ к сообществу WB Games. Вы одним из первых узнаете о распродажах и акциях раннего доступа. Чтобы войти в учетную запись WBPlay™ или создать новую, выберите WBPlay™ в главном меню. Если вы вошли в учетную запись WBPlay™ и хотите выйти, выберите WBPlay™ в Главном меню и затем пункт Снять привязку учетной записи WBPlay™.

Подробности о WBPlay™ см. на сайте <http://wbplay.wbgames.com/help>

ЭЛЕМЕНТЫ УПРАВЛЕНИЯ

■ УПРАВЛЕНИЕ В МЕНЮ.

Перемещение по пунктам меню W / A / S / D или клавиши со стрелками
Выбрать пункт меню Ввод
Предыдущий экран Esc

■ УПРАВЛЕНИЕ - ДВИЖЕНИЕ ПЕШКОМ

Движение W / A / S / D или клавиши со стрелками
Осмотреться Мышь
Нацелить устройство Правая кнопка мыши (Удерживать)
Использовать устройство Левая кнопка мыши
Увеличение Z
Бег / планирование в воздухе Пробел (Удерживать)
Уклонение Пробел (Нажать) (Нажать)
Нанести удар Левая кнопка мыши
Оглушение плащом Средняя кнопка мыши или Q
Слезть вниз Левый Control + Средняя кнопка мыши
Контрудар Правая кнопка мыши (Нажать)
Сесть в / Вызвать Бэтмобиль E

ЭЛЕМЕНТЫ УПРАВЛЕНИЯ

Зацепиться крюком	F
Присесть	Левый Control (Удерживать)
Вкл./Выкл. приседание	Caps Lock
Специальный решающий комбо-удар 1	Alt + 1
Специальный решающий комбо-удар 2	Alt + 2
Специальный решающий комбо-удар 3	Alt + 3
Специальный решающий комбо-удар 4	Alt + 4
Быстрый бэтаранг	Не назначено
Быстрый взрывчатый гель	Не назначено
Быстрый бэткоготь	Не назначено
Быстрый дистанционный электроразряд	Не назначено
Режим "Детектив" / Сканировать ..X (Нажать) / X (Удерживать)	
Выбор устройства	G
Выбрать устройство	Мышь / Левая кнопка мыши (Нажать)
Выбрать устройство 1	1

ЭЛЕМЕНТЫ УПРАВЛЕНИЯ

Выбрать устройство 2	2
Выбрать устройство 3	3
Выбрать устройство 4	4
Выбрать устройство 5	5
Выбрать устройство 6	6
Выбрать устройство 7	7
Выбрать устройство 8	8
Выбрать устройство 9	9
Выбрать устройство 10	0
Выбрать устройство 11	Минус (-)
Выбрать устройство 12	Равно (=)
Меню "Выбор задания"	V
Испытания ДР	C
Меню паузы	Esc
УэйнТек	Tab

ПРИМЕЧАНИЕ. Подробности о режиме погони и боевом режиме см. в разделе "Бэтмобиль" этого руководства.

НАВИГАЦИЯ

■ ПЕРЕДВИЖЕНИЕ



Для перемещения Бэтмена используйте **W / A / S / D** или **клавиши со стрелками**. Для бега удерживайте на ходу **Пробел**. На ходу или на бегу Бэтмен автоматически взбирается на небольшие выступы.

■ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ В ПРИСЕДЕ

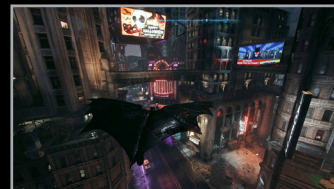
Чтобы присесть, удерживайте **Левый Control**. В приседе Бэтмен движется бесшумно. Это отличный способ незаметно подкрадываться к врагам.



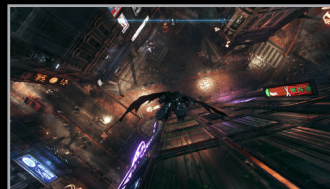
НАВИГАЦИЯ

ПЛАНИРОВАНИЕ В ВОЗДУХЕ

Чтобы планировать с помощью плаща Бэткостюма, удерживайте кнопку **Пробел**, находясь в воздухе. Направлять полет Бэтмена можно с помощью Мыши.



■ ПИКИРОВАНИЕ



Чтобы планировать на большие расстояния, Бэтмену нужно набрать скорость. Удерживайте **Левый Control** во время планирования, чтобы выполнить пикирование к земле. Отпустите **Левый Control** и используйте мышь, чтобы набрать высоту и продолжать планирование.

ПРИМЕЧАНИЕ. Бэтмен может приземлиться без вреда для себя, спрыгнув с любой высоты и даже после пикирования.

НАВИГАЦИЯ

■ УДАР В ПЛАНИРОВАНИИ

Чтобы выполнить удар в планировании, нажмите **Левую кнопку мыши**, когда Бэтмен планирует в воздухе или сидит на высокой точке. Бэтмен автоматически спланирует к противнику и собьет его с ног.



ПРИМЕЧАНИЕ. Удар в планировании не нокаутирует жертву. Чтобы обезвредить противника, необходимо провести решающий удар на земле.

КРЮК

Крюк позволяет Бэтмену мгновенно подняться почти на любую высокую точку в Готэм-сити. Чтобы выстрелить крюком, нажмите **F**, когда на экране появится подходящая цель.

НАВИГАЦИЯ

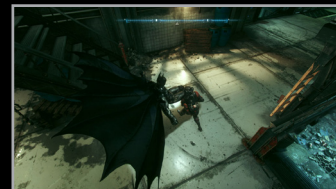
СКОЛЬЖЕНИЕ ПО ПОЛУ



С помощью подката Бэтмен может проникать в труднодоступные места и сбивать врагов с ног. Чтобы выполнить подкат, нажмите **Левый Control** на бегу.

АТАКИ С ВЕРХУ

Если Бэтмен находится над врагом, он может спрыгнуть на него и сбить его с ног. Чтобы выполнить атаку сверху, направьте камеру на врага под Бэтменом и нажмите **Левую кнопку мыши**.



ПРИМЕЧАНИЕ. Атака сверху не нокаутирует жертву. Чтобы обезвредить противника, необходимо провести решающий удар на земле.

БОЙ

УДАР



Чтобы нанести противнику обычный удар, нажмите **Левую кнопку мыши**. Чтобы задать направление удара, используйте **W / A / S / D** или **клавиши со стрелками** в направлении противника и нажимая **Левую кнопку мыши**.

БОЙ

КОНТРУДАР



Чтобы нанести контрудар, нажмите **Правую кнопку мыши**, когда над головой противника появится бледно-голубой значок. Если два врага нападают на Бэтмена одновременно, быстро нажмите **Правую кнопку мыши** дважды, чтобы ответить контрударом на обе атаки.

Бэтмен также может отшвырнуть противника при контрударе. Для этого удерживайте **W / A / S / D** или **клавиши со стрелками** в направлении нападающего противника и в самый последний момент нажмите **Правую кнопку мыши**. Противник будет отброшен в направлении, заданном **W / A / S / D** или **клавишами со стрелками**.

У некоторых противников, например, идущих на таран, над головой перед атакой появляется красный значок. Избежать таких атак можно, дважды нажав **1** и метнув в противника бэттаранг или уклонившись (дважды нажав **Пробел**).

БОЙ

УКЛОНЕНИЕ

Чтобы уклониться от атаки, дважды нажмите **Пробел**, двигаясь в любом направлении с помощью **W / A / S / D** или **клавиш со стрелками**. Уклонение позволяет избежать атаки противника или создать пространство для маневра в кольце врагов.



ОГЛУШЕНИЕ ПЛАЩОМ

Нажмите **Среднюю кнопку мыши** или **Q**, чтобы провести прием Оглушение плащом и временно ошеломить противника. После этого Бэтмен может провести прием добивание против оглушенного врага - для этого быстро нажимайте **Левую кнопку мыши**. Некоторых врагов можно атаковать только сперва оглушив их плащом.

ЗАХВАТ ОРУЖИЯ

Бэтмен может выхватывать у врагов холодное оружие и использовать его против них. Чтобы отнять оружие, нажмите **Пробел + Левую кнопку мыши**, когда на экране появится соответствующая подсказка. Для атаки нажимайте **Левую кнопку мыши**. Бэтмен будет использовать оружие, пока оно не сломается, или пока вы не задействуете другой прием или атаку.

БОЙ

БЫСТРОЕ ПРИМЕНЕНИЕ УСТРОЙСТВ

Некоторые из устройств Бэтмена могут пригодиться очень кстати в горячке боя, ведь с их помощью можно, например, атаковать противника издалека или же мгновенно вывести из строя сразу несколько врагов.

Назначьте кнопку для Быстрого бэтранга, и нажмите ее, чтобы быстро метнуть бэтранг. При этом целью автоматически выбирается ближайший противник. Бэтранг может ненадолго оглушить врага.



Чтобы быстро нанести взрывчатый гель, нажмите заранее назначенную кнопку. Бэтмен разместит прямо перед собой заряд, который вскоре сдетонирует. Одновременно можно быстро разместить не более одного заряда.



Чтобы быстро притянуть к себе противника бэткогтем, нажмите заранее назначенную кнопку.

БОЙ

РЕШАЮЩИЕ УДАРЫ

Решающие удары моментально выводят противников из строя. Они незаменимы в ситуациях, когда Бэтмену нужно быстро обезвредить большую группу врагов.

■ РЕШАЮЩИЙ УДАР НА ЗЕМЛЕ

Чтобы провести решающий удар на земле, нажмите **Левый Control + Правую кнопку мыши**, находясь рядом с упавшим противником. При проведении решающего удара на Бэтмена могут нападать враги, так что будьте готовы отражать атаки контрударами.



Чтобы поднять упавшего противника, удерживайте **Левый Control + Среднюю кнопку мыши**. Затем нажимайте **Левую кнопку мыши**, чтобы продолжить избивать врага.

■ СПЕЦИАЛЬНЫЙ РЕШАЮЩИЙ КОМБО-УДАР

Нанеся 8 успешных ударов и заполнив счетчик комбинации, нажмите **Alt + 1**, чтобы провести специальный решающий комбо-удар. Специальные решающие комбо-удары мгновенно выводят противника из строя независимо от того, получал ли он до этого повреждения.



БОЙ

ПРИМЕЧАНИЕ. Если комбинация не прервется, то Бэтмен сможет нанести следующий решающий удар в бою после каждого пяти успешных ударов.

■ РЕШАЮЩИЕ УДАРЫ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ОБСТАНОВКИ

Бэтмен может использовать некоторые предметы окружения, например, распределительные щиты или подвесные лампы, чтобы мгновенно вывести противника из строя. Чтобы выполнить решающий удар с использованием обстановки, подойдите к подобному объекту и нажмите **Пробел + Левую кнопку мыши** около подсвеченного врага.



ПРИМЕЧАНИЕ. Предметы, которые можно использовать для проведения этого решающего удара, слегка подсвечиваются синим.

БОЙ



■ РЕШАЮЩИЕ УДАРЫ С ПОМОЩЬЮ БЭТМОБИЛЯ

Бэтмен может использовать орудия Бэтмобиля для обезвреживания пеших противников на улицах Готэма. Если во время сражения Бэтмобиль находится рядом с вами, на экране появится специальный счетчик комбинации, который заполняется по мере нанесения Бэтменом ударов. Когда он заполнится, нажмите **Пробел + Левую кнопку мыши**, чтобы выполнить решающий удар с помощью Бэтмобиля.

РЕЖИМ "ДЕТЕКТИВ"



Чтобы включить режим "Детектив", нажмите **X**. Этот режим позволяет Бэтмену рассматривать окружение под другим углом и обнаруживать противников, укрытия и уязвимости в окружающих объектах.

Режим "Детектив" также предоставляет тактическую информацию о врагах и объектах, например, вооружение противников или функции панели управления.

■ АНАЛИЗ ОБСТАНОВКИ

Чтобы провести быстрое сканирование окружения, удерживайте **X**. Это позволит Бэтмену проанализировать улики или пометить расположение недостижимого трофея Загадочника, к которому стоит вернуться позже.

ХИЩНИК



За долгие годы тренировок Бэтмен в совершенстве овладел искусством нападать из тени и вселять страх в сердца преступников. Но чтобы пережить этот Хэллоуин, ему понадобятся все приемы и средства, которые он успел освоить.

ВЫСОКИЕ ТОЧКИ

Высокие точки, такие как горгульи или стальные балки, позволяют Бэтмену незаметно следить за противниками. Чтобы быстро переместиться между высокими точками, нажмите **F**.



■ ЗАХВАТЫ С ВЫСОТЫ

Чтобы провести захват с высоты, нажмите **Правую кнопку мыши**, когда враг находится под высокой точкой, на которой висит Бэтмен. Враги, конечно, заметят, если их товарища подвесят вверх тормашками, поэтому, выполнив этот прием, Бэтмену нужно будет быстро сменить местоположение, чтобы его не обнаружили.

ХИЩНИК

РЕШЕТКИ В ПОЛУ И ВЕНТИЛЯЦИОННЫЕ ШАХТЫ

■ РЕШЕТКИ В ПОЛУ

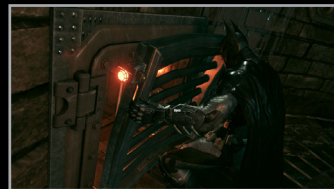


Решетки в полу есть практически в любом помещении в Готэме. С их помощью Бэтмен может незаметно перемещаться. Чтобы спрятаться под решеткой, нажмите **Левый Control + Среднюю кнопку мыши** или **Левый Control + Q**. Бэтмен автоматически использует ближайшую к нему решетку, даже если он находится в нескольких метрах от нее.

ПРИМЕЧАНИЕ. Враги обнаружат спрятавшегося под решеткой Бэтмена, если им известно, что он где-то неподалеку.

■ ЛАЗЫ И ВЕНТИЛЯЦИОННЫЕ ШАХТЫ

Лазы можно найти на стенах внутри и снаружи зданий. Обычно они соединяют пару решеток в полу. Бэтмен может подниматься на верхние уровни и спускаться на нижние не опасаясь, что его заметят. Быстро переместиться ко входу в лаз можно с помощью крюка.



ХИЩНИК

Если притаиться около закрытого входа в шахту и дождаться появления рядом с ним противника, то можно выполнить решающий удар, нажав **Правую кнопку мыши**.

УКРЫТИЕ ЗА УГЛОМ

В режиме "Невидимый хищник" Бэтмен может прятаться за углами, для этого нужно нажать **Левый Control + Пробел**.

РЕШАЮЩИЙ УДАР ИЗ-ЗА УГЛА

Если к углу, за которым прячется Бэтмен, подойдет противник, то его можно будет обезвредить решающим ударом из-за угла, нажав **Правую кнопку мыши** после появления на экране подсказки. Этот решающий удар считается бесшумным приемом.

РЕШАЮЩИЕ УДАРЫ

БЕСШУМНЫЙ ПРИЕМ

Чтобы присесть, удерживайте **Левый Control**. В приседе Бэтмен перемещается бесшумно. Незаметно подойдите к противнику сзади и выполните бесшумный прием, нажав **Правую кнопку мыши**.



ХИЩНИК

СТРАШНЫЙ РЕШАЮЩИЙ МУЛЬТИУДАР



С помощью страшного решающего мультиудара Бэтмен может одолеть до трех противников за раз. Чтобы начать выполнение приема, незаметно подберитесь к противнику и нажмите **Левую кнопку мыши**. Затем направьте камеру на другого противника и еще раз нажмите **Левую кнопку мыши** и так далее.

Перед тем как использовать страшный решающий мультиудар, Бэтмен должен выполнить хотя бы один бесшумный прием.

РЕШАЮЩИЙ УДАР С ВЫСТУПА

Бэтмен может бесшумно обезвредить противника, висая на выступе. Для этого нужно подобраться к врагу и нажать **Правую кнопку мыши**. Если противник находится на некотором расстоянии от выступа, то Бэтмен притянет его бэткогтем, а затем обезвредит бесшумным приемом.

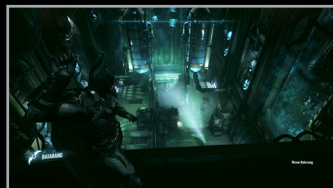
УСТРОЙСТВА

За годы своей борьбы с преступностью на улицах Готэма лучший в мире детектив создал немало устройств, помогающих ему в этом нелегком деле. Для снаряжения устройства нажмите **G**, чтобы открыть меню устройств, выберите нужное устройство с помощью Мыши и нажмите **Левый Control** для подтверждения выбора.



В начале игры у Бэтмена будет всего несколько устройств, остальные он получит позже, выполняя задания, проходя испытания ДР и приобретая улучшения Уэйн Тек.

БЭТАРАНГ



Бэтаранг - многофункциональное устройство и основное метательное оружие Бэтмена. Чтобы вручную прицелиться бэтарангом, выберите его в меню устройств. Затем удерживайте **Правую кнопку мыши** для прицеливания и нажмите **Левую кнопку мыши** для броска. Чтобы быстро метнуть бэтаранг, нажмите заранее назначенную кнопку. При этом неважно, какое устройство было выбрано в меню устройств.

УСТРОЙСТВА

УПРАВЛЯЕМЫЙ БЭТАРАНГ



Управляемый бэтаранг можно вручную направить к труднодоступным целям. Удерживайте **Правую кнопку мыши**, чтобы подготовить управляемый бэтаранг, а затем нажмите **Левую кнопку мыши**, когда будете готовы метнуть его. Бэтмен сможет управлять бэтарангом до тех пор, пока тот не поразит свою цель, не врежется в твердую поверхность, или пока на

него самого не нападут враги. Если бэтаранг улетит слишком далеко, то контроль над ним прервется.

■ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ УПРАВЛЯЕМОГО БЭТАРАНГА

Руль	Мышь
Замедление	Правая кнопка мыши
Разгон	Левая кнопка мыши
Разворот на 180°	Левая + Правая кнопки мыши
Выравнивание	Средняя кнопка мыши
Выход	Пробел

УСТРОЙСТВА

БЭТКОГОТЬ



С помощью бэткогтя можно притянуть к себе объекты или противников. Удерживайте **Правую кнопку мыши**, чтобы подготовить Бэткоготь, а затем нажмите **Левую кнопку мыши** для выстрела. Перекрестье прицела автоматически выберет ближайшую подходящую цель.

ВЗРЫВЧАТЫЙ ГЕЛЬ



С помощью взрывчатого геля Темный рыцарь может уничтожать непрочные стены или оглушать противников. Удерживайте **Правую кнопку мыши**, а затем нажмите **Левую кнопку мыши**, чтобы разместить заряд. Для взрыва подсвеченного геля нажмите **Среднюю кнопку мыши**. Бэтмен может одновременно разместить не более трех зарядов. Истраченные заряды восполняются сразу после подрыва размещенных зарядов.

УСТРОЙСТВА

ТРОСОМЕТ



С помощью тросомета Бэтмен может быстро преодолевать большие расстояния, соединив две точки на плоскости туго натянутым тросом.

Для выстрела из тросомета удерживайте **Правую кнопку мыши**, пока не появится перекрестье, а затем двигайте мышью, чтобы найти подходящее место для закрепления троса. В этот момент стрелки вокруг перекрестья загораются зеленым.

Как только трос будет закреплен, Бэтмен автоматически по нему заскользит. Для спуска с троса нажмите **Левый Control**. Чтобы пойти по тросу, нажмите **Среднюю кнопку мыши** или **Q**. Для возобновления передвижения на тросе во время прохода по нему нажмите **Левый Control**.

Скользя по тросу, Бэтмен может закрепить дополнительный трос. Для этого нажмите и удерживайте **Правую кнопку мыши**. Во время прицеливания время замедляется, давая возможность найти цель.

УСТРОЙСТВА

ДЫМОВАЯ ГРАНАТА



Дымовую гранату можно бросить в цель (нажмите и удерживайте **Правую кнопку мыши**, чтобы прицелиться, а затем **Левую кнопку мыши** для броска) или себе под ноги (нажмите **Правую кнопку мыши** + **Среднюю кнопку мыши** или **F**). При наведении дымовой гранаты вручную появляется траектория броска.

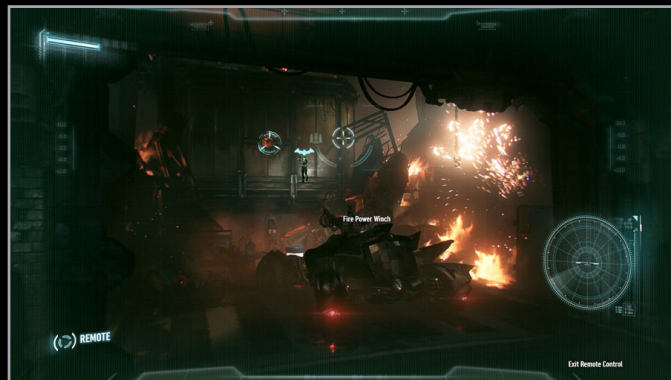
ПРИМЕЧАНИЕ. Когда Бэтмен оказывается в дыму, автоматически включается режим "Детектив".

■ ОТСТУПЛЕНИЕ

Дымовая граната позволяет Бэтмену скрыться от противников и дает время оценить ситуацию. Если вас заметили вооруженные преступники, достаточно нажать **Правую кнопку мыши**, чтобы бросить себе под ноги дымовую гранату. Преступники забегают в облако дыма, так что исчезните оттуда прежде, чем они появятся.

УСТРОЙСТВА

ДИСТАНЦИОННОЕ УПРАВЛЕНИЕ БЭТМОБИЛЕМ



Бэтмен может в любой момент взять на себя управление Бэтмобилем с пульта ДУ. Зона действия дистанционного управления ограничена. Местонахождение самого Бэтмена при этом показывается Бэт-символом. Чтобы выйти из режима дистанционного управления Бэтмобилем, нажмите **E**.

ПРИМЕЧАНИЕ. Бэтмен автоматически садится в Бэтмобиль, если его подвезти достаточно близко.

ЭКРАНЫ ИГРЫ

ПЕШКОМ



1 КОМПАС

Компас указывает, в каком направлении в данный момент смотрит камера. Активные маркеры указываются на компасе яркими отметками.

2 ОЧКИ ОПЫТА

Текущий опыт Бэтмена обозначается зеленой полосой в верхнем левом углу. Очки опыта начисляются за победу над преступниками. Когда зеленая полоса заполняется, он получает возможность приобрести улучшение УэйнТек.

ЭКРАНЫ ИГРЫ

3 ЗДОРОВЬЕ / БРОНЯ

Показывают текущие уровни здоровья и брони Бэтмена. Броня (если есть) или здоровье убывают от полученных ударов в рукопашной и от попаданий из огнестрельного оружия. Если уровень здоровья упадет до нуля, игру придется перезапустить с последней сохраненной контрольной точки.

4 СЧЕТЧИК / ИНДИКАТОР КОМБО

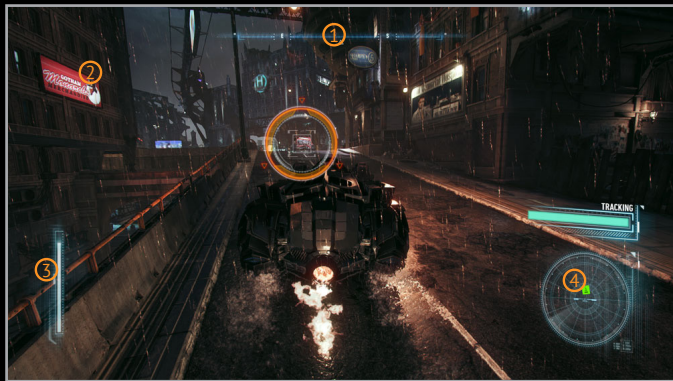
Счет комбо увеличивается, когда Бэтмен успешно наносит удары и контрудары. При заполненном счетчике Бэтмен может нанести решающий удар и моментально обезвредить противника. Чем длиннее комбо-серия, тем больше начисляется очков опыта за бой, но при первом же пропущенном ударе счетчик обнуляется.

5 СНАРЯЖЕННОЕ УСТРОЙСТВО

Показывает устройство, снаряженное в данный момент.

ЭКРАНЫ ИГРЫ

БЭТМОБИЛЬ: РЕЖИМ ПОГОНИ



1 КОМПАС

Указывает, в каком направлении в данный момент смотрит камера. Активные маркеры указываются на компасе яркими отметками. Также на дороге появляются стрелки, ведущие к ближайшему активному маркеру.

ЭКРАНЫ ИГРЫ

2 БРОНЯ

Показывает текущий уровень брони Бэтмобиля. Если уровень брони Бэтмобиля упадет до нуля, он взорвется, и игру придется перезапустить с последней сохраненной контрольной точки.

3 ФОРСАЖ

Показывает запас форсажа. При включении форсажа Бэтмобиль ненадолго разгоняется. Запас форсажа восполняется автоматически, когда он не используется.

4 РАДАР

Радар Бэтмобиля показывает находящиеся поблизости транспортные средства противника, а так же беспилотники.

ЭКРАНЫ ИГРЫ

БЭТМОБИЛЬ: БОЕВОЙ РЕЖИМ



■ 1 ПЕРЕКРЕСТЬЕ ПРИЦЕЛА

Показывает, куда в данный момент нацелены орудия Бэтмобиля. Перекрестье прицела перемещается с помощью Мыши.

■ 2 ОРУДИЙНЫЙ ГЕНЕРАТОР БЭТМОБИЛЯ

Указывает степень готовности орудий Бэтмобиля. Счетчик заполняется при каждом успешном попадании по вражескому транспорту и уменьшается при попадании по Бэтмобилю.

БЭТМОБИЛЬ

Это главное наземное средство передвижения Бэтмена. Разработан Люциусом Фоксом. Где бы он ни находился, Бэтмен всегда может вызвать Бэтмобиль на ближайшую дорогу, нажав **Е**. Компьютер Бэтмобиля может обнаружить Бэтмена в любом уголке Готэма.

Если Бэтмобиль будет уничтожен, игру придется перезапустить с последней сохраненной контрольной точки, даже если Бэтмена в нем не было. Берегите Бэтмобиль, другого такого нет.

■ ЭЛЕКТРОШОКОВАЯ ЗАЩИТНАЯ СИСТЕМА

Электрошоковая защитная система Бэтмобиля полезна в сражениях с пешими противниками. Любой преступник, который приблизится к Бэтмобилю, получит удар током и будет отброшен назад.

■ МИНИЛАБОРАТОРИЯ И ИЗОЛЯТОР

Бэтмобиль оснащен минилабораторией с набором инструментов для расследования преступлений. Чтобы ими воспользоваться, следуйте инструкциям на экране.

Изолятор в задней части автомобиля предназначен для транспортировки опасных преступников в полицейское управление, но в нем также можно перевозить в безопасное место мирных жителей.

БЭТМОБИЛЬ

РЕЖИМ ПОГОНИ

В режиме погони Бэтмобиль задействует свой турбореактивный двигатель и комбинированный топливный элемент, чтобы настигать преступников на транспорте.

Для разгона нажмите и удерживайте **W**. Для управления рулем используйте **A / D** или клавиши со стрелками **Влево / Вправо**.

■ УПРАВЛЕНИЕ В РЕЖИМЕ ПОГОНИ

Руль **A / D** или **Влево / Вправо**
Осмотреться **Мышь**
Посмотреть назад **R**
Переключение вида **F**
Разгон **W** или **Вверх**
Выйти из Бэтмобиля **E**
Боевой режим **Правая кнопка мыши (Удерживать)**
Тормоз / Задний ход **S** или **Вниз**
Резкий старт **Левый Shift**
Форсаж **Левая кнопка мыши (Удерживать)**
Обездвиживающие ракеты **Средняя кнопка мыши или Q**
Катапультирование в полет **Пробел (Нажать) (Нажать)**
Пробуксовка колеса **Левый Shift + W**
Круговой поворот **Левый Shift + W + A** или **D**
Круговой поворот на форсаже **Левый Shift + W + A** или **D + Левая кнопка мыши**

БЭТМОБИЛЬ

■ ФОРСАЖ

Чтобы активировать форсаж, нажмите **Левую кнопку мыши**, — это значительно ускорит Бэтмобиль на короткое время. Счетчик форсажа в левой части экрана уменьшается при удержании кнопки **Левой кнопки мыши**. Запас форсажа восполняется автоматически, когда он не используется.

■ ДРИФТ



Чтобы проходить повороты в дрифте, нажмите и удерживайте **Левый Shift** при ускорении. Таким образом Бэтмобиль может проходить крутые повороты с минимальной потерей ускорения.

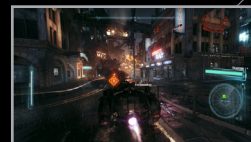
■ КАТАПУЛЬТИРОВАНИЕ

Чтобы активировать электромагнитную систему катапультирования, нажмите **Пробел**. Бэтмен взлетит в воздух и начнет планировать.

■ ОБЕЗДВИЖИВАЮЩИЕ РАКЕТЫ

Бэтмобиль оснащен нелетальными ракетами, способными обездвижить любое транспортное средство. Чтобы выпустить ракету, нажмите **Среднюю кнопку мыши** или **Q**, как только Бэтмобиль наведется на цель.

ПРИМЕЧАНИЕ. Чтобы обездвижить бронемашину, может потребоваться несколько ракет.



БЭТМОБИЛЬ

■ БОЕВОЙ РЕЖИМ

Когда ситуация требует серьезной огневой мощи, Бэтмобиль можно практически мгновенно перевести в боевой режим. В этом режиме применяется 60-мм пушка, способная поразить даже тяжелобронированные беспилотники разрывными бронебойными снарядами, а также пушка "Вулкан" с нелетальными снарядами для подавления больших групп живых противников.

Для перевода Бэтмобиля в боевой режим нажмите и удерживайте **Правую** кнопку мыши.

■ УПРАВЛЕНИЕ В БОЕВОМ РЕЖИМЕ

Боевой режим.....	Правая кнопка мыши (Удерживать)
Движение	W / A / S / D или клавиши со стрелками
Прицеливание	Мышь
Масштаб.....	Z
Пушка "Вулкан" / Приводная лебедка.....	Левая кнопка мыши
60-мм пушка.....	Средняя кнопка мыши или Q
Выйти из Бэтмобиля.....	E
Ракетный шквал	1
Взлом беспилотника.....	2
ЭМ взрыв	3
Реактивные двигатели уклонения	Пробел (Нажать)

БЭТМОБИЛЬ

■ 60-ММ ПУШКА



60-мм пушка Бэтмобиля — идеальное орудие для уничтожения тяжелобронированных беспилотников. Для выстрела наведите перекрестье на цель и нажмите **Среднюю кнопку мыши** или **Q**.

ПРИМЕЧАНИЕ. Стрелять из 60-мм пушки непосредственно в преступников нельзя. При попытке выстрелить из нее в пешеходов будут автоматически применены нелетальные снаряды для разгона толпы.

■ ПУШКА "ВУЛКАН" И СИСТЕМА РАЗГОНА ТОЛПЫ

Пушка "Вулкан" идеально подходит для уничтожения легкобронированных беспилотников. Нажмите **Левую кнопку мыши** для единичного выстрела из пушки или удерживайте **Левую кнопку мыши**, чтобы дать очередь. Стрелять из пушки "Вулкан" рекомендуется короткими очередями, так как при продолжительном огне точность стрельбы снижается.



БЭТМОБИЛЬ

Бэтмобиль оснащен оружием для борьбы с беспорядками — специальной пушкой, заряженной несмертельными снарядами. Чтобы применить систему разгона толпы и мгновенно обезвредить противников, нажмите **Левую кнопку мыши**.

ПРИМЕЧАНИЕ. За преступников, обезвреженных с помощью системы разгона толпы, очки опыта не начисляются.

■ РАКЕТНЫЙ ШКВАЛ



Ракетный шквал — еще одна из систем Бэтмобиля, предназначенная для борьбы против бронированных беспилотников. Ракетный шквал доступен только после нескольких попаданий из 60-мм пушки. Счетчик будет уменьшаться, если в Бэтмобиль попадут враги. Атакуйте вражеские беспилотники, пока не заполнится изогнутая шкала под прицелом; чтобы захватить несколько целей, нажмите **1** несколько раз.

БЭТМОБИЛЬ

■ РЕАКТИВНЫЕ ДВИГАТЕЛИ УКЛОНЕНИЯ

Боевой компьютер Бэтмобиля способен моделировать действия врага и выводить их на экран, чтобы Бэтмену было проще уклоняться от атак. Чтобы уклониться в любую сторону, нажмите **Пробел** одновременно с **W / A / S / D** или одновременно с **клавишами со стрелками**.

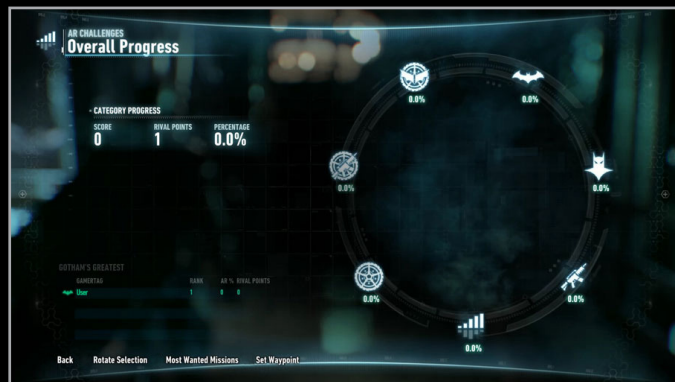


■ ПРИВОДНАЯ ЛЕБЕДКА



Арсенал Бэтмобиля завершает мощная приводная лебедка, замечательная своей многофункциональностью. Объекты, за которые можно зацеплять лебедку, отмечаются прицелом. Чтобы зацепиться лебедкой, нажмите **Левую кнопку мыши**. Она заменяет собой пандусы, позволяя открывать ворота и даже поднимать Бэтмобиль по отвесным стенам.

ИСПЫТАНИЯ / "ОСОБО ОПАСНЫЕ"



■ ИСПЫТАНИЯ

Чтобы открыть меню "Испытания ДР", нажмите **С**. Выберите нужный пункт с помощью Мыши и подтвердите выбор нажав **Левый Control**. Испытания делятся на несколько групп, и в каждой Бэтмен должен показать все, на что он способен.

■ КАТЕГОРИИ ПЕРСОНАЖЕЙ

Дополнительные задания с другими персонажами из мира Бэтмена доступны как загружаемый контент. Узнать, что предлагается, можно в главном меню, в пункте "Загружаемый контент".

ИСПЫТАНИЯ / "ОСОБО ОПАСНЫЕ"

ОСОБО ОПАСНЫЕ

Чтобы открыть меню "Выбор задания", нажмите **V**. Меню "Выбор задания" помогает Бэтмену ориентироваться в основных и дополнительных заданиях, которые ему встречаются в Готэме. Выберите категорию задания с помощью Мыши и нажмите **Левый Control** - следующая цель или исходный пункт следующего задания в этой категории будут отмечены маркером.



Чтобы просмотреть общий ход выполнения заданий в каждой из категорий "Особо опасные", выберите нижний пункт из кругового меню.

ИГРОВЫЕ МЕНЮ

ГЛАВНОЕ МЕНЮ



■ НОВЫЙ СЮЖЕТ/ПРОДОЛЖИТЬ СЮЖЕТ

Начать игру с начала или с последней точки сохранения.

■ АРКХЕМСКИЕ ЭПИЗОДЫ

Побывать в шкуре других персонажей из мира игры *BATMAN™: Рыцарь Аркхема*.

ИГРОВЫЕ МЕНЮ

■ ЗАГРУЖАЕМЫЙ КОНТЕНТ

Просмотреть ассортимент загружаемого контента для игры *BATMAN™: Рыцарь Аркхема*.

■ ИСПЫТАНИЯ ДР

Взяться за одно из необычных испытаний, где Бэтмену понадобятся все его навыки.

■ ВИТРИНА

Просмотреть купленные или разблокированные элементы декора Бэтмобиля и персонажей.

■ ДОПОЛНИТЕЛЬНО

Просмотреть краткое изложение сюжета, разблокированные эскизы и авторов.

■ WBPLAY™

Войти в учетную запись WBPlay™ с помощью данных WBID или зарегистрировать новую учетную запись WBPlay™.

■ ПАРАМЕТРЫ

Здесь задаются параметры игры, звука и видео.

ИГРОВЫЕ МЕНЮ

МЕНЮ ПАУЗЫ



Меню паузы можно в любой момент вызвать кнопкой **Esc**.

■ ВОЗОБНОВИТЬ

Вернуться к игре.

■ ПАРАМЕТРЫ ИГРЫ

Настройка различных параметров игры, включая замену направлений в схеме управления, подсказки и умную камеру. Подробнее см. в разделе "Параметры".

ИГРОВЫЕ МЕНЮ

■ ПАРАМЕТРЫ ЗВУКА

Регулирование громкости звуков, музыки и речи. Также тут можно включить или выключить субтитры.

■ ПАРАМЕТРЫ ИЗОБРАЖЕНИЯ

Просмотр и настройка графических параметров ПК.

■ УПРАВЛЕНИЕ ГЕЙМПАДОМ

Просмотр схемы управления Геймпадом.

■ УПРАВЛЕНИЕ КЛАВИАТУРОЙ

Просмотр и настройка элементов управления Клавиатурой и Мышью.

■ ПЕРЕЗАПУСК

Начать игру с последней точки сохранения. Будет показано, сколько времени назад выполнено сохранение.

■ ВЫХОД

Выйти из игры и вернуться в главное меню. Несохранные результаты будут потеряны.

ИГРОВЫЕ МЕНЮ

КАРТА



Чтобы открыть меню карты во время игры, нажмите **Tab**. Начальные пункты заданий и испытаний ДР отмечены маркерами. Когда Бэтмен выполняет задание, в левом верхнем углу показывается его главная цель. В правом верхнем углу указано, в каком районе Готэма находится Бэтмен и насколько высок там уровень угрозы.

ИГРОВЫЕ МЕНЮ

■ СОБСТВЕННЫЕ МАРКЕРЫ

Чтобы поставить маркер, подведите прицел к нужному месту с помощью **W / A / S / D** или клавиш со стрелками и нажмите **Левую кнопку мыши**. Чтобы снять маркер, нажмите **Левую кнопку мыши** еще раз. Выставленный маркер появится на компасе. Когда Бэтмен ведет Бэтмобиль, на дорогах появляются стрелки, указывающие направление к маркеру.

■ УПРАВЛЕНИЕ КАРТОЙ

Перемещение карты .. **W / A / S / D** или клавиши со стрелками
Поворот карты Правая кнопка мыши
Приблизить **]** или Колесо мыши вверх
Отдалить **[** или Колесо мыши вниз
Поставить / снять маркер Левая кнопка мыши (Нажать)

■ БИОГРАФИИ

Чтобы просмотреть биографии персонажей, откройте карту, нажав **Tab**, и нажмите **Минус (-)** или **Равно (=)** для перемещения по экрану. Информация добавляется по мере того, как на пути Бэтмена встречаются важные персонажи.

ИГРОВЫЕ МЕНЮ

УЭЙНТЕК



Чтобы открыть меню УэйнТек, войдите в меню карты, нажав **Tab**, и нажмите **Минус (-)** или **Равно (=)** для перемещения. Бэтмен может тратить очки улучшения на дополнительные боевые способности, технику и усовершенствования бэткостюма модели V8.03 и Бэтмобиля. Для выбранного улучшения выводится краткое описание.

ИГРОВЫЕ МЕНЮ

КАК ПОЛУЧИТЬ УЛУЧШЕНИЯ

Очки улучшений выдаются за очки опыта. Индикатор в правой части экрана показывает, сколько очков опыта необходимо, чтобы получить следующее очко улучшения. Опыт можно набрать разными способами: выполнять задания, проходить испытания ДР, находить трофеи Загадочника и осуществлять сложные комбо в бою.

КАТЕГОРИИ УЛУЧШЕНИЙ ОТ УЭЙНТЕК

БОЙ

Боевые улучшения дают Бэтмену дополнительные способности для рукопашного боя.

УСТРОЙСТВА НАВЫКОВ

Улучшения устройств наделяют техническое снаряжение Бэтмена новыми функциями или позволяют использовать его в новых ситуациях, например, в полете.

ТЕХНИЧЕСКИЕ УСТРОЙСТВА

Улучшает дополнительные устройства - деструктор, дымовую гранату и некоторые другие.

ИГРОВЫЕ МЕНЮ

■ БЭТКОСТЮМ

Улучшает свойства бэткостюма, включая устойчивость к урону от холодного и огнестрельного оружия и новые функции для полета.

■ ВООРУЖЕНИЕ БЭТМОБИЛЯ

Усиливает орудия Бэтмобиля.

■ БЭТМОБИЛЬ

Улучшает броню Бэтмобиля, форсаж и функцию катапультирования в полет.

ЗАГАДОЧНИК

Чтобы открыть меню Загадочника, войдите в меню карты, нажав **Tab**, и нажмите **Минус (-)** или **Равно (=)** для перемещения.

У любого города есть тайны, но Готэм ими особенно богат. Загадочник разбросал по городу головоломки, чтобы проверить детективные способности Бэтмена.

Загадки Простые загадки. Чтобы решить их, надо найти и просканировать некий предмет.

Головоломки Более сложные загадки. За их решение даются трофеи Загадочника.

Тайники Особые разрушаемые объекты и предметы, спрятанные среди готэмских переулков и небоскребов.

ПАРАМЕТРЫ ИГРЫ

К параметрам игры можно перейти из главного меню и из меню паузы.

■ ИНВЕРТИРОВАТЬ ОБЗОР

Инвертировать перемещение камеры вверх/вниз. По умолчанию ОТКЛ

■ ИНВЕРТИРОВАТЬ ВРАЩЕНИЕ КАМЕРЫ

Инвертировать поворот камеры вправо/влево. По умолчанию ОТКЛ

■ ИНВЕРТИРОВАТЬ УПРАВЛЕНИЕ ПОЛОТОМ

Инвертировать управление движением вверх и вниз в полете. По умолчанию ВКЛ

■ ИНВЕРТИРОВАТЬ УПРАВЛЕНИЕ БЭТАРАНГОМ

Инвертировать управление движением управляемого бэтаранга вверх и вниз. По умолчанию ВКЛ

ПАРАМЕТРЫ ИГРЫ

■ УМНАЯ КАМЕРА

Включить или выключить умную камеру во время боя. По умолчанию ВКЛ

■ СОВЕТЫ

Включить или выключить отображение подсказок. По умолчанию ВКЛ

■ ЯРКОСТЬ

Отрегулировать общую яркость изображения.

АВТОРСКИЕ ПРАВА И РЕЙТИНГ

ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ ДЛЯ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ

Данное лицензионное соглашение с конечным пользователем («Соглашение») является юридическим соглашением между вами и компанией WB Games Inc., учрежденной в надлежащем порядке согласно законам штата Вашингтон, адрес головного офиса: 12131 113th Avenue NE, Suite 300, Kirkland, WA, USA (США) («WB Games»), в отношении интерактивного развлекательного продукта, включая входящее в него программное обеспечение, соответствующие носители информации и все печатные материалы (совместно именуемые «Продукт»). Если вы устанавливаете этот Продукт, запускаете его, играете в него или используете его иным образом, вы соглашаетесь с условиями данного Соглашения. Если вы не согласны с условиями данного Соглашения, то не устанавливайте этот Продукт, не запускайте его, не играйте в него и не используйте его иным образом.

WB Games предоставляет вам неэксклюзивную, непередаваемую, отзывную и ограниченную лицензию и такие же права на использование одной копии данного Продукта исключительно для вашего личного пользования. Все права, однозначная передача которых не предусмотрена условиями настоящего Соглашения, принадлежат WB Games. Этот Продукт не

ЛИЦЕНЗИЯ НА ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

продан, а предоставлен по лицензии. Ваша лицензия не дает вам никаких прав собственности на данный Продукт, и ее не следует толковать как продажу каких-либо прав на Продукт. Продукт содержит программные шрифты, полученные по лицензии от третьих лиц. Такие программные шрифты могут использоваться только с Продуктом, их нельзя извлекать из Продукта для каких бы то ни было целей. Все права собственности и имущественные права на этот Продукт, а также любые и все его копии (включая, кроме прочего, любые и все названия, машинные коды, технологии, темы, объекты, персонажи, имена персонажей, сюжеты, диалоги, крылатые фразы, местоположения, концепции, художественные материалы, музыку и т.д.) принадлежат WB Games или ее лицензиарам. Данный Продукт защищен законами об авторских правах США, международными договорами и соглашениями о защите авторских прав, а также другими законами. Данный Продукт содержит определенные лицензированные материалы, и лицензиары WB Games могут защищать свои права в случае нарушения настоящего Соглашения.

Вам не разрешается: (1) копировать Продукт целиком на жесткий диск или иное устройство хранения; (2) распространять, сдавать в прокат или аренду, а также предоставлять по сублицензии Продукт целиком или любую его часть; (3) изменять Продукт или изготавливать на основе Продукта производные материалы; (4) передавать Продукт по сети, по телефону или через электронные средства связи с применением любых способов, или разрешать использовать Продукт в сети, многопользовательских системах или системах удаленного доступа, за исключением случаев использования Продукта для многопользовательской игры по авторизованным сетям; (5) проектировать или распространять неавторизованные уровни; (6) осуществлять обратное проектирование Продукта, извлекать исходный код или пытаться иным образом реконструировать или выяснить базовый исходный код, идеи, алгоритмы, форматы файлов, программные интерфейсы или интерфейсы совместимости Продукта с использованием каких бы то ни было средств, за исключением случаев, явно разрешенных законом вопреки противоречащим договорным условиям, и только после письменного извещения WB Games о планируемых действиях; (7) экспортировать или реэкспортировать.

Продукт или любые копии или адаптации Продукта в нарушение любых соответствующих законов без предварительного получения отдельной лицензии от WB Games (которую WB Games может предоставить или не предоставить по своему усмотрению), причем WB Games оставляет за собой право взимать плату за любую такую отдельную лицензию. Поскольку WB Games был бы нанесен непоправимый ущерб, если бы она специальным образом не принуждала к соблюдению условий настоящего Соглашения, вы соглашаетесь с тем, что WB Games будет иметь право без обеспечения, других гарантий или доказательств ущерба применять средства судебной защиты по праву справедливости в случае нарушения настоящего Соглашения в дополнение к другим средствам судебной защиты, доступным WB Games в соответствии с любыми применимыми законами. Если в связи с настоящим Соглашением любой стороной будет начат судебный процесс, то сторона, выигравшая этот процесс, будет иметь право на взыскание с другой стороны всех затрат, гонораров за услуги адвокатов и других расходов, понесенных стороной, выигравшей судебный процесс.

ПОДДЕРЖКА КЛИЕНТОВ

В том маловероятном случае, если у вас возникнет какая-либо проблема, связанная с вашим Продуктом, вам для устранения проблемы могут потребоваться всего лишь простые инструкции. Пожалуйста, свяжитесь с отделом по обслуживанию клиентов WBIE по телефону +44 8708500246, по электронной почте support@wbgames.com прежде чем возвращать Продукт продавцу. Пожалуйста, не отправляйте Продукт в адрес WBIE, предварительно не связавшись с нами.

ОГРАНИЧЕННАЯ ГАРАНТИЯ

В меру своих возможностей WB Games гарантирует первоначальному покупателю Продукта, что носитель, на котором записан Продукт, не будет иметь дефектов материала и производства в течение ста восьмидесяти (180) дней с момента первоначальной покупки. Если в течение ста восьмидесяти (180) дней гарантийного периода будет обнаружен

дефект материала или производства, WB Games обязуется бесплатно исправить или заменить Продукт по своему усмотрению. В случае, если Продукт будет более недоступен, WB Games может по своему усмотрению заменить его продуктом сопоставимой ценности.

ОГРАНИЧЕННАЯ ГАРАНТИЯ

Данная гарантия распространяется на первоначального покупателя только в том случае, если дата покупки зарегистрирована в торговой точке, или если клиент может продемонстрировать доказательство (в степени, удовлетворяющей WB Games), что Продукт был куплен в течение последних ста восьмидесяти (180) дней.

Для получения гарантийного обслуживания:

Сообщите отделу по обслуживанию клиентов WBIE о проблеме, требующей гарантийного обслуживания, связавшись с нами по электронной почте support@wbgames.com. Если технический специалист WBIE не сможет решить проблему по телефону или через Интернет по электронной почте, он может санкционировать возврат Продукта (при условии принятия вами риска его повреждения во время пересылки и предварительной оплаты вами расходов на пересылку и страховку) вместе с торговым чеком с проставленной датой или аналогичным доказательством покупки в течение ста восьмидесяти (180) дней

гарантийного периода на следующий адрес:

Pole To Win Co., Ltd.
Attn: Warner Bros.
Tech Support 9th Floor,
Skypark 1 8 Elliot Place
Glasgow G3 8EP Scotland (Шотландия)

WB Games не несет ответственности за несанкционированный возврат Продукта и оставляет за собой право вернуть несанкционированно возвращенный Продукт клиенту. Данная ограниченная гарантия не действует и теряет силу, если: (а) дефект Продукта возник вследствие неправильного или неразумного использования, неправильного обращения или небрежности; (б) Продукт используется с изделием, которое не продано или не лицензировано соответствующим производителем платформ или WB Games (включая, кроме прочего, нелицензированные игровые улучшения и копируемые устройства, адаптеры и источники питания); (с) Продукт используется для коммерческих целей (включая аренду); (d) Продукт модифицирован или подвергнут самостоятельному вмешательству; или (е) серийный номер Продукта изменен, испорчен или удален.

ОГРАНИЧЕНИЕ ГАРАНТИИ И ОТКАЗ ОТ ГАРАНТИИ

ОТКАЗЫВАЕТСЯ ОТ ВСЕХ ПРОЧИХ ПРЯМЫХ ИЛИ ПОДРАЗУМЕВАЕМЫХ ГАРАНТИЙ НА ДАННЫЙ ПРОДУКТ И ОТНОСЯЩИХСЯ К НЕМУ УСЛОВИЙ, ВКЛЮЧАЯ, В ЧАСТНОСТИ, ПОДРАЗУМЕВАЕМЫЕ ГАРАНТИИ И УСЛОВИЯ СОСТОЯНИЯ, НЕПРЕРЫВНОГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ, ТОВАРНОЙ ПРИГОДНОСТИ, ПРИГОДНОСТИ ДЛЯ КОНКРЕТНЫХ

ЦЕЛЕЙ И НАРУШЕНИЯ ПРАВ. В НЕКОТОРЫХ СТРАНАХ НЕ РАЗРЕШАЕТСЯ ИСКЛЮЧАТЬ ОПРЕДЕЛЕННЫЕ ПОДРАЗУМЕВАЕМЫЕ ГАРАНТИИ ИЛИ УСЛОВИЯ, ПОЭТОМУ ВЫШЕУКАЗАННОЕ ОГРАНИЧЕНИЕ МОЖЕТ НЕ РАСПРОСТРАНЯТЬСЯ НА ВАС. ДАННАЯ ГАРАНТИЯ ДАЕТ ВАМ ОСОБЫЕ ЮРИДИЧЕСКИЕ ПРАВА, И У ВАС МОГУТ ТАКЖЕ БЫТЬ ИНЫЕ ЮРИДИЧЕСКИЕ ПРАВА, РАЗЛИЧНЫЕ В РАЗНЫХ СТРАНАХ. ЕСЛИ КАКИЕ-ЛИБО ИЗ ЭТИХ ГАРАНТИЙ НЕВОЗМОЖНО ИСКЛЮЧИТЬ, ТО ТАКИЕ ГАРАНТИИ, РАСПРОСТРАНЯЮЩИЕСЯ НА ДАННЫЙ ПРОДУКТ, ОГРАНИЧИВАЮТСЯ 180-ДНЕВНЫМ ПЕРИОДОМ, УКАЗАННЫМ ВЫШЕ.

ОГРАНИЧЕНИЕ ОТВЕТСТВЕННОСТИ

ВЛАДЕНИЯ, ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИЛИ НЕИСПРАВНОЙ РАБОТЫ ДАННОГО ПРОДУКТА, ДАЖЕ ЕСЛИ WB GAMES БЫЛО СООБЩЕНО О ВОЗМОЖНОСТИ ТАКОГО УЩЕРБА. ОТВЕТСТВЕННОСТЬ WB GAMES НЕ МОЖЕТ ПРЕВЫШАТЬ ФАКТИЧЕСКУЮ ЦЕНУ, ЗАПЛАЧЕННУЮ ЗА ЛИЦЕНЗИЮ НА ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДАННОГО ПРОДУКТА. ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВО НЕКОТОРЫХ СТРАН НЕ ПОЗВОЛЯЕТ ОГРАНИЧИВАТЬ ИЛИ ИСКЛЮЧАТЬ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ЗА НЕКОТОРЫЕ ВИДЫ УЩЕРБА, ПОЭТОМУ ВЫШЕУКАЗАННОЕ ОГРАНИЧЕНИЕ ИЛИ ИСКЛЮЧЕНИЕ МОЖЕТ НЕ РАСПРОСТРАНЯТЬСЯ НА ВАС, И ВЫ ТАКЖЕ МОЖЕТЕ ИМЕТЬ ИНЫЕ ЮРИДИЧЕСКИЕ ПРАВА, РАЗЛИЧНЫЕ В РАЗНЫХ СТРАНАХ. В ТАКИХ СЛУЧАЯХ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ WB GAMES БУДЕТ ОГРАНИЧЕНА В МАКСИМАЛЬНО ПОЛНОЙ МЕРЕ, РАЗРЕШЕННОЙ СООТВЕТСТВУЮЩИМ ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВОМ. НИ ОДНО ИЗ ПОЛОЖЕНИЙ НАСТОЯЩЕГО СОГЛАШЕНИЯ НЕ МОЖЕТ ТОЛКОВАТЬСЯ КАК ОГРАНИЧЕНИЕ ОТВЕТСТВЕННОСТИ WB GAMES ИЛИ ОСВОБОЖДЕНИЕ WB GAMES ОТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ, ЕСЛИ ТАКОЕ ОГРАНИЧЕНИЕ ИЛИ ОСВОБОЖДЕНИЕ ЗАПРЕЩЕНО ДЕЙСТВУЮЩИМ ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВОМ.

ПОЛОЖЕНИЯ, КАСАЮЩИЕСЯ ТОЛЬКО КОНЕЧНЫХ ПОТРЕБИТЕЛЕЙ

Положения об ограничении гарантий и ответственности и об освобождении от них, предусмотренные настоящим Соглашением, не затрагивают и не нарушают законные права потребителей, т.е. лиц, которые приобрели товар не в коммерческих целях. Положения об ограничении гарантий, ответственности и средств правовой защиты и об освобождении от них, предусмотренные настоящим Соглашением, распространяются на вас только в той мере, которая допускается соответствующим законодательством вашей страны.

ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

24 Условия, указанные в настоящем Соглашении, включая «Ограничение / отказ от гарантии» и «Ограничение ответственности», являются базовыми элементами соглашения между WB Games и вами. Компания WB Games не смогла бы предоставлять Продукт на коммерческой основе без таких ограничений. Положения « _ Ограничение гарантии и отказ от гарантии» и «Ограничение ответственности» так же распространяются на лицензиаров, правопреемников и цессионариев компании WB Games. Нас то же

Соглашение представляет собой исчерпывающее соглашение между сторонами в отношении данной лицензии и заменяет собой все предыдущие соглашения и заявления сторон в связи с предметом настоящего Соглашения. Любые поправки к данному Соглашению действительны только в том случае, если они оформлены в письменном виде и подписаны обеими сторонами. Если какое-либо положение настоящего Соглашения будет признано незаконным, недействительным или не имеющим юридической силы по какой-либо причине, то такое положение будет в необходимой мере считаться исключенным из данного Соглашения, и это не будет влиять на остальные положения настоящего Соглашения. Если какое-либо положение будет признано незаконным, недействительным или не имеющим

ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

юридической силы в стипендии, разрешенной соответствующим законодательством, такое положение будет изменено только в той мере, которая необходима для вступления его в силу. В данном Соглашении преимущественную силу имеет английский язык. Если вы получили перевод на другой язык, он предоставлен только для вашего удобства. Настоящее Соглашение следует толковать в соответствии с законодательством Калифорнии в той мере, в какой данное законодательство распространяется на соглашение между резидентами Калифорнии, заключенные и выполняемые в Калифорнии, а также с включением случаев, регулируемых федеральным законодательством США, причём вы соглашаетесь на исключительную юрисдикцию судов штата и федеральных судов, расположенных в Лос-Анджелесе, Калифорния. Несмотря на вышесказанное, WB Games остаётся в своём праве подать иск против Конечного потребителя в суд той юрисдикции, в которой постоянно

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



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

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

(s15)

Поддержка - по адресу <http://support.wbgames.com>



