№7 blackmArket

manual

BATMAN FOREVER™

Acclaim

pc cd-rom

blackmArket

A chance remark inside the high-tech corridors of **Wayne Enterprises** leads to madness! Join **Batman** and **Robin** as they battle **Two-Face** and a strange new menace who calls himself **The Riddler**. With his saucy sidekicks **Sugar** and **Spice**, Two-Face has all the ingredients necessary to make mayhem! You'll see the **Dark Knight** battle all manner of monstrous malevolence. You'll see a night at the circus turn into a free-for-all with Batman in the center ring! The action takes you from the **Gotham City** subways to the inner recesses of **Wayne Manor** as you fight one fierce foe after another to insure that the legend of **Batman** lives on...forever!

MINIMUM SYSTEM REQUIREMENTS

In order to play **Batman Forever**, you must have at least the following:

- 486DX/33 MHz PC
- 8MB RAM, double speed CD-ROM drive
- 35 MB Hard Disk space
- VGA graphics card
- DOS 5.0 or greater (Windows 95 compatible)
- Gamepad and sound card recommended

BEFORE YOU ANSWER THE BATSIGNAL...

INSTALLATION

1. Turn on your computer. Insert the **BATMAN FOREVER** CD-ROM disc into your CD-ROM drive (using a disc caddy if appropriate).
2. At the DOS prompt (`C:\>`), type the letter corresponding to the CD-ROM drive on your computer (most are either D or E) followed by a colon (:), then press the Enter key.
3. At the `D:\>` or `E:\>` prompt, type **INSTALL** Enter.
4. The **BATMAN FOREVER** Installation Program will run. Follow the on-screen prompts to install **BATMAN FOREVER** to your hard disk drive.
5. To run **BATMAN FOREVER** once it is installed on your hard disk, ensure that you are in the **BATMAN FOREVER** directory, then type **'BATMAN'** Enter at the `'C:\ACCLAIM\BATMAN>'` prompt.

You will see a full motion video sequence (this can be bypassed by pressing the CTRL + SHIFT keys.) At the main menu screen, you can set game options and/or begin game play. To confirm your options and begin game play after setting options (including game mode), press F1 (player 1) or F2 (player 2).

OPTIONS

BATMAN FOREVER features several exciting ways to alter the gaming environment. To set an option, highlight a desired option by pressing UP or DOWN on the D-PAD/KEYBOARD. Press the LEFT or RIGHT direction BUTTON/KEY to change the option setting.

Game Mode — Choose between Training and Normal Game modes (see below).

One or Two Player Game — You can choose to pay either a one player game versus the computer or a two player cooperative or competitive game (see below).

Two Player Cooperative/Competitive Play — In a Two Player game, you can choose whether you wish to cooperate with your fellow player or compete against him or her. In a cooperative

game, players cannot damage one another and they each share continue credits. Cooperative games also allow for the execution of exciting cooperative combination moves. Competitive Play pits you against the other player. Yes, Batman can fight with Robin (and vice versa), but remember there are a host of bad guys after each of you and you'll both need all the energy you can muster!

Player One Controls — This option allows player one to choose between using a Keyboard (all controls are done on the keyboard), Joypad plus Keys (directional controls on the joypad, fighting controls on the keyboard) and Joypad plus 4 Buttons (all controls done on the 4 button joypad).

Player Two Controls — This option works like the player one controls optionl Note: if you have two game ports, both players ma use the Joypad (one using the joypad plus 4 Buttons option, the othr using the Joypad plus Keys). A Y splitter will allow to players to use Joypad plus Keys.

Difficulty — Choose between Easy, Medium, and Hard play skill levels.

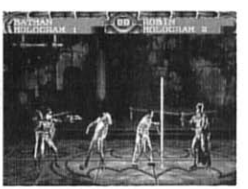
GAME MODES

BATMAN FOREVER has two different game play modes, a Normal Game Mode and a Training Mode. Each mode can be played by one or two players. In two player games, players choose between cooperative and competitive play, as described above. After selecting gaming mode, you must select which character each player wishes to play as. Once characters are selected, each player selects his Gadgts (if playing as Batman or Robin), and in Training Mode, his opponents. See Gadgets (page 4) for details on how to select and use gadgets.

NORMAL GAME MODE

In a normal game, the player follows the story of **BATMAN FOREVER**, playing as either Batman or Robin through 8 levels until Gotham City is safe from the depredations of Two-Face, the Riddler and their horrible helpers!

TRAINING MODE



Training Mode gives you the chance to hone your fighting skills before taking on the super-villains who menace Gotham City. The **Batcomputer** will provide computer-generated holographic opponents who become increasingly difficult to defeat as you progress.

In Training Mode, you can choose to play a one player game against the computer, a player vs. player game, or pit two players against the computer.

You can choose to play as several different characters, including thugs and villains like Sugar and Spice. The default player character settings are Player 1 as Batman and Player 2 as Robin. To choose a different character, press the D- PAD/direction key to change the character, then press any button/key.

If Batman or Robin are chosen, then the player(s) will go to the gadgets select screen, where they can equip themselves with any available gadgets (see pages 5-7 for a description of gadgets). In a player vs. player game with Batman and Robin, players enter the **Batcave** Gym to test each other's skills.

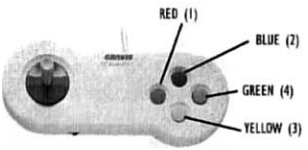
The default opponent for both one and two player games is an **ARKHAM ASYLUM** inmate. Player 1 chooses an opponent by highlighting a player's opponent box, then pressing the LOW PUNCH or LOW KICK key/button until the desired opponent appears, then pressing the BLOCK key/button. This enemy will be your opponent throughout the training program. Each time an enemy is defeated, the computer will regenerate this simulated opponent with increased levels of aggression and difficulty. This continues until the player sees the Training Program Complete screen. Once this appears, you're ready to take on any foe!

Le Vieux Manuel

DEFAULT CONTROLS

	Player 1 Keyboard	Player 2 Keyboard	4 Button Joystick
MOVING			
Walk Left	Left Arrow	A key	Left D-Pad
Walk Right	Right Arrow	D key	Right D-Pad
Jumping	Up Arrow	W key	Up D-Pad
Crouch	Down Arrow	X key	Down D-Pad
Somersault/ Flip	Up Arrow + Left or Right Arrow	W key + A (left) or D (right) key	Up + Left or Right on D-Pad
Roll	Towards, Towards (or Away, Away) + Home	Towards, Towards (or Away, Away) + Q key	Towards, Towards (or Away, Away) + Blue Button
Cape Glide	Up when jumping or falling	Up when jumping or falling	Up when jumping or falling
Drop Down Delete Through Platforms	Left CTRL key + Down	Down, Down, + Down	Blue Button
FIGHTING			
Block	5 Keypad	S key	Blue Button
Low Punch	End	Z key	Red Button
High Punch	Home	Q key	Towards + Red Button
Low Kick	Page Down	C key	Yellow Button
High Kick	Page Up	E key	Green Button
Back Attacks (when enemy is behind you)	Away + attack	Away + attack	Away + attack
Sweep	Down Arrow + Page Down	X key+ C key	Down + Yellow Button
Uppercut	Down Arrow + Home	X key + Q key	Down + Towards, Red Button
Roundhouse	Towards + Page Up	Towards + E key	Towards + Green Button
Fire Grappling Hook	INS (45°) or INS + Up (0°)	Left SHIFT key (45°) or Left SHIFT key + Up (0°)	Down, Towards + Blue Button (45°) or Down, Towards, hold Blue Button, + Up (0°)
Grab Enemy	Towards, Towards (or Away, Away) + Page Down	Towards, Towards (or Away, Away) + C key	Towards, Towards (or Away, Away) + Yellow Button
Two Head Smash (when surrounded)	Towards, Towards + End	Towards, Towards + Z key	Towards, Towards + Red Button
Throw Enemy (when enemy is close)	Towards, Towards + End	Towards, Towards + Z key	Red Button

To **PAUSE** the game, press ALT + P keys
To QUIT out of the game, press ALT + Q keys
To RECALIBRATE JOYSTICK (at any time during the game), press ALT + J keys



Le Linux Manuel

GADGETS

For Gadget controls and descriptions, please see the Gadgets Reference Charts on pages 5-7.

STANDARD GADGETS— Batman and Robin each have three standard gadgets and two optional gadgets. The standard gadgets cannot be switched, but the deafult optional gadgets can be switched. There is a correlation between the difficulty of using a particular weapon and the damage it does, so consider your strategy when selecting gadgets.

OPTIONAL GADGETS— At the beginning of each level, a player has two spare pouches on his utility belt which he can fill by choosing one Gadget from each of two Optional Gadget lists in the Batcomputer. Different Gadgets are available at different levels. To select an Optional Gadget, follow the instructions under Selecting Gadgets.

BLUE PRINTS—In some levels of the game, Batman and Robin must search for pieces of gadget blueprints stolen from the Batcavce by The Riddler. If either Batman or Robin succeed (together or separately) in finding all four blueprints to a particular gadget, that gadget will be added to both player's Optional Gadgets lists in the Batcomputer at the end of the level. Try to find and collect these spectacular prototype gadgets!

SELECTING GADGETS

There are over 20 Gadgets available in **BATMAN FOREVER**, but only five gadgets can be carried at one time. Both Batman and Robin carry different gadgets on a utility belt. The good news is that Ammo for all gadgets is unlimited, allowing them to be used as often as needed.

Players choose gadgets at the beginning of each level. When you get to the Gadget Select screen on the Batcomputer, you will see five default gadget icons displayed. In a two player game, both players' default gadget icons will appear. The first three gadgets are always available, while the remaining two may be swapped in from the Optional Gadgets list.

To swap a gadget, first highlight it with the D-PAD/direction keys, then press the button or key below. Scroll between the available Optional Gadgets by pressing UP or DOWN on the D-PAD/direction keys.

To see information on a particular Gadget, press the button or key below.

To select an Optional Gadget, press the button or key below. That Gadget will now appear among your available Gadgets. Once a player has chosen Gadgets for a particular level, pressing F1 (player one) or F2 (player two) will bring the player right into the next level. In a two player game, once a player presses his her or her F key , he or she is no longer able to select Gadgets.

	Player 1 Keyboard	Player 2 Keyboard	4 Button Joystick
Swap Highlighted Gadget	2, 4, 6, 8 keys	A, D, X, W Keys	Right or Left D-PAD
Select an Optional Gadget	End key	Z Key	Yellow ButtonGadget



Note that Batman and Robin have different Standard and Optional Gadgets. If using a 4 button joypad, substitute the BLOCK button for HIGH PUNCH on all gadget controls.

BATMAN'S DEFAULT GADGETS

BATARANG



Down to Towards + LOW PUNCH

The Batarang is a bat-shaped throwing gadget. Though a single Batarang causes little damage to an enemy, firing several in quick succession can prove deadly.

GRAPPLING HOOK



(see Controls chart) The Grappling Hook is a large steel hook attached to a reinforced wire. It can be used in a variety of ways depending on the angle it's fired at. When fired at a 90° angle, the hook wraps around objects in the ceiling, allowing Batman to hoist himself from platform to platform. When fired at a 45° angle, Batman is able to swing from the imbedded hook. The hook can also be fired at the ceiling to find secret passageways! To fire the Grappling Hook, press the proper controls and aim it with the directional buttons/keys.

SONIC PULSE GLOBE



Down, Towards + LOW PUNCH

A Sonic Pulse Globe is a powerful gadget, potentially as dangerous to the thrower as to the intended target! A Globe explodes on contact with an enemy.

BATMAN'S OPTIONAL GADGETS

OPTION LIST 1

SMOKE PELLET



Towards to Down + LOW KICK

Dashing this Smoke Pellet to the floor creates a cloud of confusion, disabling an enemy's special moves.

CAPE MORPH



Tap LOW PUNCH repeatedly while holding BLOCK.

When the going is tough, the Cape Morph protects Batman from any physical harm, be it from bad guys or dangerous backgrounds.

FLASH PELLET



Towards to Down + HIGH KICK

Throw this Flash Pellet to the floor and watch your enemies flail helplessly in the blinding light, temporarily unable to defend themselves.

GAS



Down, Towards + LOW KICK

Loading Batman's gadgets with gas canisters let's you temporarily destroy a foe's muscle tone, making their blows do only half damage

OPTION LIST 2

SLIPPERY GOO



Towards, Down + LOW PUNCH

Firing a Gadget loaded with Slippery Goo at the floor spreads a slippery film that causes anyone who steps in it to slide helplessly across the floor. An enemy caught in a pool of this is defenseless, and Batman is able to treat a foe to some caped justice without fear of being hit.

BAT BOLA



Down, Down + LOW KICK

When Batman throws this **Bat Bola**, it temporarily ties up any enemy it hits, leaving Batman free to knock some sense into wriggling wrong-doers.

ELECTRIC PELLET



Towards, Down + LOW KICK

This jolt of juice stuns opponents and keeps them stuck to the ground.

FORCE WALL



Down, Down, Down + LOW PUNCH

The most powerful defensive gadget in the Batcave, the Force Wall is a small cube which, when thrown at the floor, pops open and emits a blue ray which enemies find impenetrable. The ray prevents enemies from crossing until they have caused enough damage to it, but both Batman and Robin can walk through it unharmed. The ray lasts for a few seconds or until it has taken three hits (whichever comes first).

STICKY GOO



Down, Down + HIGH KICK

The opposite of Slippery Goo, Sticky Goo is an adhesive puddle that renders all who step in it briefly immobile, allowing the Dark Knight to administer some lessons in manners to unlucky bad guys.

Video Manual

ROBIN'S DEFAULT GADGETS

BATARANG



Down to Towards + LOW PUNCH

The Batarang is a bat-shaped throwing gadget. Though a single Batarang causes little damage to an enemy, firing several in quick succession can prove deadly.

GRAPPLING HOOK



(see Controls chart) The Grappling Hook is a large steel hook attached to a reinforced wire. It can be used in a variety of ways depending on the angle it's fired at. When fired at a 90° angle, the hook wraps around objects in the ceiling, allowing Robin to hoist himself from platform to platform. When fired at a 45° angle, Robin is able to swing from the imbedded hook. The hook can also be fired at the ceiling to find secret passageways! To fire the Grappling Hook, press the proper controls and aim it with the directional buttons/keys.

BLAST CHARGES



Down, Towards + LOW PUNCH

Robin hurls these exploding devices at an angle towards the floor, causing great damage to an enemy when properly targeted. These can also be aimed at floors and walls to uncover hidden areas!

ROBIN'S OPTIONAL GADGETS

OPTION LIST 1

SMOKE PELLET



Towards to Down + LOW KICK

Dashing this Smoke Pellet to the floor creates a cloud of confusion, disabling an enemy's special moves.

FORCE SHIELD



Tap LOW PUNCH repeatedly while holding BLOCK.

Like Batman's Cape Morph, the Force Shield makes Robin invulnerable in dire situations.

TRANQUILIZER DARTS



Towards, Down + LOW KICK

Robin uses this gadget to fire a high-speed dart at any enemy unlucky enough to be in the way. An enemy hit with a Tranquilizer Dart becomes drowsy and slows to half speed, and cannot perform any special moves. The effect lasts for only a short while, but long enough for Robin to unleash a flurry of painful combinations!

SONIC BLAST GADGET



Away, Towards, Towards + HIGH KICK

A blast from this ultra sonic device knocks enemies off their feet and into a stupor, making their blows do only half damage.

OPTION LIST 2

SLIPPERY GOO



Towards, Down + LOW PUNCH

Firing a Gadget loaded with Slippery Goo at the floor spreads a slippery film that causes anyone who steps in it to slide helplessly across the floor. An enemy caught in a pool of this is defenseless, and Robin is able to treat a foe to some caped justice without fear of being hit.

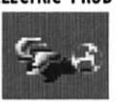
BAT BOLA



Down, Down + LOW KICK

When Robin throws this Bat Bola, it temporarily ties up any enemy it hits, leaving Robin free to knock some sense into wriggling wrong-doers.

ELECTRIC PROD



Down, Down, Towards + HIGH PUNCH

Robin shocks enemies with a deadly pulse of electric power when the Electric Prod is activated. A shot of this juice stuns opponents and keeps them stuck to the ground!

WRIST RIVETS



Away, Towards + high punch

When wearing this Wrist device, Robin is able to shoot rivets at an angle to fasten his opponent's feet to the floor, immobilizing them! Aim is important to ensure a safe footing. Once you've nailed a foe, he'll be stuck temporarily, or until you strike him.

HEAT GADGET



Towards, Away, Towards, Away + LOW KICK

This dries hair in a jiffy, but it also turns the big fish of the underworld into tuna melts!

Review Manual

BLUEPRINT GADGETS

Blueprint gadgets are collected at various levels throughout the game. You must figure out how to use them.

HOMING BATARANG



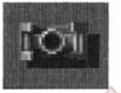
The Homing Batarang is a remarkable bit of gadgetry. Once thrown, the Homing Batarang will strike the closest enemy, then veer off after the next until it has struck three times, unless an enemy is deft enough to either duck under it, jump over it, or knock it out of the air with a punch. Useful for hitting enemies behind you.

BAT CUFFS



Put a halt to advancing henchmen with the **Bat Cuffs**. These attach to enemies and momentarily keep them still, then explode, causing real damage!

HOLOGRAPHIC DECOY



Confuse the enemy by throwing up holographic decoys for them to chase, while the real Batman and Robin throw some real punishment their way.

ROCKET BOOTS



Donning these special boots will propel the wearer towards the enemy.

GAME FEATURES



ENERGY BARS A player's energy appears as an energy bar at the top left (Player 1) or top right (Player 2) of the screen. Players begin each level with a full energy bar. As a player sustains damage, the amount of energy remaining decreases. When the bar is empty, a player has lost all energy and loses a life.

ENEMY ENERGY BARS The health of the last enemy hit by Player 1 is displayed in an energy bar at the bottom left of the on-screen status area, that of the last enemy hit by Player 2 at the bottom right. This allows a player to see how much damage an enemy has taken, and how great a threat he or she still poses. When an enemy's health is completely depleted, that enemy is finished and the energy bar will go to empty. If a player strikes several enemies in a row, only the last one hit will have his or her energy displayed.

LIVES Players begin the game with 5 lives in which to complete **BATMAN FOREVER**. Earn extra lives by picking up Two-Face coins.

SCORING/LEVEL STATISTICS At the end of each level, percentages are given for the amount of pickups a player has recovered, the number of villains subdued, and for the percentage of secret areas a player has managed to uncover in the level. If you score 100% in any level, you will earn a significant bonus.

PICKUPS



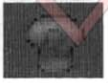
PARTIAL ENERGY

Collecting this icon partially restores Batman or Robin's energy.



FULL ENERGY

Collecting this icon fully restores energy.



RIDDLER BOXES

Riddler Boxes containing game tips can be collected throughout the game. These tips are in the form of riddles which a player must solve in order to take advantage of the game tips. It's not easy, but it adds an exciting brain-teasing element to your battle for Gotham City's streets!



EXTRA TIME

In the **Gotham City Hippodrome**, every second counts! Get extra time to defuse the situation by collecting these icons.



TWO-FACE COINS

Collect these rare coins to earn extra energy or lives. There are, of course, two sides to the coin. Collecting the coin while the scarred face is showing gives a player an extra life. Collecting it while the smooth side is showing gives you an extra life AND full energy.



GADGET BLUEPRINTS

This high tech disc case holds the stolen gadgets blueprints. Collect all four on a given level to gain use of a particular gadget for the following level.

Levelupwiki

LEVELS

BATMAN FOREVER consists of 8 levels, plus a Training Mode. Eight of these levels follow the story of Batman and Robin's battle against Two-Face and The Riddler, and must be completed sequentially. The Batcave Gym level is for Training Mode only. The 8 story levels of **BATMAN FOREVER** consist of both main areas and secret hidden areas. To gain the highest score and successfully complete the game, a player must find and access all main and secret areas, and take advantage of the pickups and other game secrets that are available in each. Below is a description of the various levels Batman and Robin must complete to spare Gotham City from the terror of Two-Face and the wrath of The Riddler!

ARKHAM ASYLUM



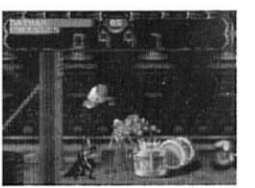
Harvey Dent, better known as Two-Face, has breached the sturdy confines of Arkham Asylum, and released an army of enraged inmates eager to destroy everything in sight—including the **Dynamic Duo!** Batman and Robin must subdue the unbalanced inhabitants of Cell Block 2 and get to Two-Face's cell before he makes good his escape! The asylum is a maze of maintenance tunnels, walkways and corridors alive with flashing emergency alarms. Beware of shock treatment tables that still pack a wallop! Beware, Batman and Robin, or goodbye!

2ND BANK OF GOTHAM



Having eluded Batman and Robin's pursuit, Two-Face wastes no time in bringing his special brand of mayhem to Gotham City! He and his henchmen have taken over the entire Second Bank of Gotham building, and threaten the lives of the bank watchmen they have taken as hostages. Two-Face's plan: to hijack an entire vault from the bank! You must fight your way to the 22nd floor, where Two-Face and his band of thugs are getting ready to remove the safe. You'll need to concentrate on freeing all the watchmen in order to thwart the would-be bank robbers. Be sure to question every aspect of your surroundings for special pickups and hidden entryways.

THE CIRCUS



Two-Face and a gang of criminal clowns threaten to explode a bomb over the bigtop! Batman and Robin battle killer clowns and other fierce fiends in the Hippodrome, from the center ring to the highwire! Time is running out as the countdown to destruction ticks off on your screen! You've got to reach the rooftop and disarm the bomb before your chances read 00! Luckily, there are Extra Time pickups available, so don't give up—even if time is tight!

TWO-FACE'S HIDEOUT: WAREHOUSE



Like all big-time super-villains, Two-Face has a huge secret hideout where he recovers from his criminal activities and plots new outrages! Two rivers, flowing in two directions? Batman and Robin put two and two together and trace Two-Face to his urban lair in a warehouse by the Gotham City docks! The wharf and the warehouse are a puzzle palace of crates, some hiding valuable pickups, some housing heinous henchmen! Look out for dangerous crushing machines in the corridors. Trhought the warehouse, Batman and Robin must find switches that move background objects. In the world of Two-Face, you may have to visit some areas twice, but the rewards make it worthwhile!

Once inside, it's a split-personality split level! Two-Face's comely consorts Sugar and Spice dance deadly attendance on Batman and Robin, pulling out all the stops to treat the pair to Two-Face's uniquely harsh brand of hospitality! Batman and Robin must defeat these dirty-dealing damsels in order to reach the recent regent of rascality and fight face-to-faces with Two-Face himself! He's a potent foe, and our heroes will have their toughest fight so far as they try to bring Two-Face to justice!

RITZ GOTHAM



The cream of Gotham society gathers at a launch party for **Nygmatech**'s Box, the addictive brain-drain entertainment device with which **Ed Nygma** steals the mental power of viewers. It's a gala night for Ed Nygma, as at last he's able to meet **Bruce Wayne** on what Nygma imagines is an equal footing. Now that he's wealthy, he affects the manner of Bruce Wayne, but inside he seethes with resentment at his former idol. The entire night is really a trap set by Two-Face and The Riddler to lure the wealthy into the Ritz Gotham to rob them! The room is booby trapped! trap door switches are hiddden throughout the ballroom. If Batman or Robin trip them in the proper order, enemies will be dropped from above and rendered harmless. Which switch, Dark Knight? Batman and Robin must battle through the ballroom, trying to stop Nygma and his pals.

ABANDONED SUBWAY STATION



As Two-Face flees the scene of his outrage at the Ritz Gotham, Batman and Robin are in close pursuit! You must try to thwart the escape of Two-Face as he flees into an abandoned subway station. It's dirty, dark, and dangerous down there! When one of Dent's thugs blows a hole in the floor, the Dynamic Duo find themselves battling precariously on the roof of a speeding subway car! Look out for hanging pipes as the train rushes through the tunnels of Gotham City's subway system. Once the scum on the subway roof have been defeated, the battle moves inside the train as Batman and Robin face more thugs fighting a rearguard action in hopes of allowing Dent time to escape. Can you stop them, and at last bring Two-Face down?

WAYNE MANOR/DESTROYED BATCAVE



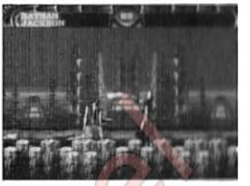
At the Ritz Gotham Hotel, Bruce Wayne's mind was "read" by one of Nygma's boxes. The Riddler and Two-Face learned Batman's true identity and now they're trashing Wayne Manor! Alfred will be busy putting things to rights, but first Batman better see what's wrong! The mansion is still full of lurking thugs with a talent for home wrecking. This is a house party Bruce Wayne will never forget! From one floor to another, Batman must fight to recapture his own home! Even the Batcave has been discovered and set on fire! Batman must save it from total destruction.

CLAW ISLAND

At last the battle has come home to Ed Nygma! The brainy badguy has kidnapped **Dr. Meridian**, so now Batman is fighting not just for justice, but for love! Robin and Batman are bent on ending the outrages once and for all, and payback will be sweet.

Landing on the rocky shore of **Claw Island**, the pair battle their way into the deadly domain. Once inside, the fight continues as an elevator brings them closer to their foes. Next they face the booby-trapped factory where Nygma's boxes are made, a factory full of furious felons. When the master

box goes haywire, watch out for the deadly blue rays!



Suddenly Batman and Robin are thrust into a holographic nightmare world of question marks, a torture test of physical might and mental toughness. They must endure if they're to reach The Riddler and free Dr. Meridian!

At last, our heroes arrive at the Claw Island throne room — the site of the final showdown with both Two-Face and The Riddler! Will the Dynamic Duo rescue the beautiful Dr. Meridian and save Gotham? First, the pair must face the wrath of Two-Face. If they can somehow overcome the dual desperado, they'll find that The Riddler has created a super-strength powersuit for his scrawny self, making him a suddenly tough opponent! Batman and Robin must turn this encounter into The Riddler's Waterloo, or meet a watery end! If they can defeat him in his terrible outfit, Batman and Robin will find that Nygma's brain is ready to burst with information, and they'll have their hands full trying to avoid the concentrated bursts of mental energy the Riddler fires. Even without his special suit, the wispy Riddler's brain sucking has made him a combat expert with more than a few tricks up his sleeve! Keep on battling, gentlemen — the end is almost near!

CHARACTER PROFILES



BATMAN



ROBIN



TWO-FACE



THE RIDDLER



DR. CHASE MERIDIAN



SUGAR & SPICE

For Viewing Purposes Only

END-USER LICENSE AGREEMENT

PLEASE READ THIS LICENSE CAREFULLY BEFORE BREAKING THE SEAL ON THE DISC PACKAGE. BY BREAKING SUCH SEAL, YOU ARE AGREEING TO BE BOUND BY THE TERMS OF THIS LICENSE. IF YOU DO NOT AGREE TO THE TERMS OF THIS LICENSE, PLEASE DO NOT OPEN THE DISC PACKAGE AND PROMPTLY RETURN THE UNOPENED SOFTWARE TO THE PLACE WHERE YOU OBTAINED IT AND YOUR MONEY WILL BE REFUNDED.

1. License: The software in this package (hereinafter "Software"), regardless of the media on which it is distributed, is licensed to you by Acclaim Entertainment, Inc. on behalf of itself and third party owners ("Licensers") of copyrighted material and trademarks which may be incorporated into the Software. You own the medium on which the Software is recorded, but ACCLAIM and ACCLAIM's Licensers (referred to collective as "ACCLAIM") retain title to the Software and related documentation. You may use the Software on a single computer and make one copy of the Software in machine-readable form for backup purposes only. You must reproduce on such copy ACCLAIM's copyright notice and any other proprietary legends that were on the original copy of the Software.

2. Restrictions and Termination: The Software contains copyrighted materials, trade secrets and other proprietary material. In order to protect them, and except as permitted by applicable legislation, you may not: (a) decompile, reverse engineer, disassemble or otherwise reduce the Software to a human-perceivable form; (b) modify, network, rent, lend, loan, distribute or create derivative works based upon the Software in whole or in part; or (c) electronically transmit the Software from one computer to another or over a network. You may terminate this License at any time by destroying the Software, related documentation and all copies thereof. This License will terminate immediately without notice from ACCLAIM if you fail to comply with any provision of this License. Upon termination you must destroy the Software, related documentation and all copies thereof.

3. Limitations and Exclusions of Warranties:

   (a) ACCLAIM warrants to the original purchaser that the tangible media on which the Software is recorded to be free from defects in materials and workmanship under normal use for a period of ninety (90) days from the date of purchase as evidenced by a copy of the receipt. ACCLAIM's entire liability and your exclusive remedy will be, at ACCLAIM's option, the repair or replacement of the media not meeting ACCLAIM's limited warranty and which is returned, postage prepaid, to ACCLAIM's Factory Service Center with a copy of the receipt. ACCLAIM will have no responsibility to replace any media damaged by accident, abuse or misapplication. ANY IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANT ABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED IN DURATION TO NINETY (90) DAYS FROM THE DATE OF PURCHASE.

   (b) You expressly acknowledge that use of the Software is at your sole risk. The Software and related documentation are provided "AS IS" and without warranty of any kind. ACCLAIM EXPRESSLY DISCLAIMS ALL WARRANTIES, EXPRESS AND IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANT ABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. ACCLAIM DOES NOT WARRANT THAT THE FUNCTIONS CONTAINED IN THE SOFTWARE WILL BE UNINTERRUPTED OR ERROR-FREE, OR THAT DEFECTS N THE SOFTWARE WILL BE CORRECTED, OR THE RESULTS OF THE USE OF THE SOFTWARE OR RELATED DOCUMENTATION IN TERMS OF THEIR CORRECTNESS, ACCURACY, RELIABILITY, CURRENTNESS, OR OTHERWISE. NO ORAL OR WRITTEN INFORMATION OR ADVICE GIVEN BY ACCLAIM SHALL CREATE A WARRANTY OR IN ANY WAY INCREASE THE SCOPE OF THIS WARRANTY, SHOULD THE SOFTWARE PROVE DEFECTIVE, YOU (AND NOT ACCLAIM) ASSUME THE ENTIRE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

   (c) UNDER NO CIRCUMSTANCES INCLUDING NEGLIGENCE, SHALL ACCLAIM, OR ITS DIRECTORS, OFFICERS, EMPLOYEES OR AGENTS, BE LIABLE TO YOU FOR ANY INCIDENTAL, INDIRECT, SPECIAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING DAMAGES FOR LOSS OF BUSINESS PROFITS, BUSINESS INTERRUPTION, LOSS OF BUSINESS INFORMATION, AND THE LIKE) ARISING OUT OF THE USE, MISUSE OR INABILITY TO USE THE SOFTWARE OR RELATED DOCUMENTATION, EVEN IF ACCLAIM HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. In no event shall ACCLAIM's total liability to you for all damages, losses, and causes of action (whether in contract, tort (including negligence) or otherwise) exceed the amount paid by you for the Software.

   (d) Some states do not allow exclusions or limitations of implied warranties or of damages, so that the above exclusions and limitations may not apply to you. This warranty gives you specific legal rights, and you may also have other rights which vary by jurisdiction.

4. Inquiries/Technical Support: Any questions concerning this Agreement should be addressed to:
   Acclaim Entertainment Ltd., Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightbridge, London SW3 1JJ ENGLAND

For technical support, please refer to the enclosed Technical Supplement for assistance. If your Software requires repair after the expiration of the 90-day Limited Warranty Period, you may contact the Consumer Service Department at the number listed below. You will be advised of the estimated cost of repair and shipping instructions.
ACCLAIM Hotline/Consumer Service Department 71 344 5000
This Product is exempt from classification under U.K. Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

*BATMAN and all related elements are the property of DC Comics ™ & ©1996. All rights reserved. Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1995 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

Une observation faite au hasard dans les couloirs high-tech de **Wayne Enterprises** mène à la folie! Joignez-vous à **Batman** et **Robin** dans leur combat contre **Two-Face** et une nouvelle menace étrange qui répond au nom de **The Riddler**. Doublé de ses deux acolytes **Sugar** et **Spice**, Two-Face possède tous les ingrédients nécessaires pour semer le trouble! Vous assisterez également à la bataille du **Dark Knight** contre des monstres malveillants de toutes formes, ainsi qu'à une soirée au cirque qui se transformera en vrai cauchemar, et où **Batman** sera le clou du spectacle! L'action vous mène des souterrains de Gotham City jusqu'aux fins fonds de **Wayne Manor**, où vous devez combattre des ennemis les uns après les autres pour assurer la perpétuation de la légende de **Batman**!

SYSTEME REQUIS

Pour jouer à **Batman Forever**, il vous faut au minimum disposer du matériel suivant:

- Un PC 486DX cadencé à 33 Mhz
- 8 Mo de RAM, un lecteur CD-ROM double vitesse
- 35 Mo d'espace sur disque dur
- Une carte graphique VGA
- DOS 5.0 ou version supérieure (compatible avec Windows 95)
- Gamepad et carte son conseillés

AVANT DE REPONDRE AU BAT-SIGNAL...

INSTALLATION:

1. Allumez votre ordinateur. Insérez le CD-ROM **BATMAN FOREVER** dans le lecteur CD-ROM (en utilisant un caddie si approprié).
2. Au prompt DOS (`C:>`), tapez la lettre correspondant au lecteur CD-ROM de votre ordinateur (D ou E en général), suivie des deux-points (:), et appuyez sur Enter.
3. Au prompt `D:\>` ou `E:\>`, tapez **INSTALL** et appuyez sur Enter.
4. Le programme d'installation de **BATMAN FOREVER** sera lancé. Suivez les indications à l'écran pour installer **BATMAN FOREVER** sur votre disque dur.
5. Pour exécuter **BATMAN FOREVER** une fois l'installation sur disque dur terminée, vérifiez que vous êtes bien dans le répertoire **BATMAN FOREVER**, puis tapez **'BATMAN'** et appuyez sur Enter lorsque vous êtes au prompt `'C:\ACCLAIM\BATMAN>'`.

Vous verrez une séquence vidéo (vous pouvez l'ignorer en appuyant sur CTRL + MAJ.). Dans le menu principal, vous pouvez régler les options de jeu et/ou commencer à jouer. Pour valider les options et commencer à jouer après avoir configuré les options (dont le mode de jeu), appuyez sur F1 (Joueur 1) ou F2 (Joueur 2).

OPTIONS

BATMAN FOREVER comprend différents modes de jeu, tous aussi passionnants les uns que les autres. Pour régler une option, sélectionnez-la en appuyant sur HAUT ou BAS sur le bouton directionnel/clavier. Appuyez ensuite sur le BOUTON ou la TOUCHE de direction droite ou gauche pour modifier le réglage de l'option.

Game Mode (Mode de jeu) - Vous avez le choix entre les modes Training (Entraînement) ou Normal (voir ci dessous).

One or Two Player Game (jeu à un ou deux joueurs) - Vous pouvez choisir une partie en solo contre l'ordinateur, ou une partie à deux en mode coopération ou compétition (voir ci-dessous).

Two Player Cooperative/Competitive Play (Coopération ou compétition pour deux joueurs) - Dans une partie à deux joueurs, vous pouvez choisir soit de jouer en coopération avec un autre joueur, soit de jouer contre lui. Dans une partie en coopération, les joueurs ne peuvent se faire de mal mutuellement et partagent tous les Continues. Les parties en coopération permettent également de combiner d'excellents mouvements en coopération. Les jeux en compétition vous permettent d'affronter l'autre joueur. Et oui,

Unofficial Manuel

Batman peut se battre contre Robin (et vice versa), mais souvenez-vous que vous aurez une ribambelle de méchants à vos trousses, alors il vous faut de l'énergie à revendre!

Player one controls (Commandes joueur un) - Cette option permet au joueur 1 de choisir entre le clavier (toutes les commandes sont exécutées sur le clavier), le joypad plus les touches (les commandes de direction sur le joypad, les commandes de combat sur le clavier) et le joypad à quatre boutons (toutes les commandes étant exécutées sur le joypad à 4 boutons).

Player two controls (Commandes joueur deux) - Cette option fonctionne de la même manière que l'option des commandes joueur 1. Remarque: Si vous avez deux ports de jeu, les deux joueurs peuvent utiliser le joypad (l'un utilisant le joypad plus les 4 boutons, l'autre utilisant le joypad et les touches.) Une prise double permettra aux deux joueurs d'utiliser le joypad plus les touches.

Difficulty (Difficulté) - Choisissez un niveau de difficulté parmi Easy (Facile), Medium (Moyen), Hard (Difficile) et Expert.

MODES DE JEU

Vous pouvez jouer à **BATMAN FOREVER** en deux modes différents, un mode de jeu normal et un mode entraînement. Il est possible de jouer à un ou deux joueurs dans chaque mode. Dans les parties à deux joueurs, ceux-ci peuvent choisir entre jeu en coopération ou compétitif, comme expliqué ci-dessus. Après avoir sélectionné un mode de jeu, vous devez sélectionner les personnages que chaque joueur souhaite incarner. Une fois les personnages sélectionnés, chaque joueur sélectionne ses gadgets (s'il est **Batman** ou **Robin**), et en mode entraînement, ses adversaires. Reportez-vous à la section Gagdets (page 26) pour de plus amples détails sur la manière de sélectionner et d'utiliser des gadgets.

MODE DE JEU NORMAL

En mode normal, le joueur poursuit l'histoire de **BATMAN FOREVER**, dans la peau de Batman ou Robin, à travers 8 niveaux différents et jusqu'à ce que **Gotham City** soit sauvée des actions dévastatrices de **Two Face**, de **The Riddler** et de leurs horribles complices!

MODE ENTRAÎNEMENT

Ce mode vous permet d'exercer vos aptitudes au combat avant d'affronter les super-méchants qui menacent **Gotham City**. Le **Batcomputer** générera des adversaires holographiques de plus en plus difficiles à vaincre à mesure que vous progressez.



En mode entraînement, vous pouvez choisir de jouer une partie à un joueur contre l'ordinateur, un joueur contre un autre joueur, ou bien deux joueurs contre l'ordinateur.

Vous avez également le choix entre plusieurs personnages, y compris des gangsters et des méchants comme Sugar et Spice. La configuration par défaut des personnages est Joueur 1 = Batman et Joueur 2 = Robin. Si vous voulez choisir un personnage différent, appuyez sur le bouton directionnel / les touches de direction pour changer de personnage, puis appuyez sur n'importe quel bouton / touche.

Si Batman ou Robin a été choisi, le(s) joueur(s) accèdera à l'écran de sélection des gadgets, où il pourra s'équiper des gadgets disponibles (voir page 27-29 pour la description des gadgets). Dans une partie où deux joueurs s'opposent, l'un étant Batman, l'autre Robin, vous accéderez au **Batcave** gymnase pour tester vos aptitudes réciproques.

L'adversaire par défaut dans les jeux à un et deux joueurs est un aliéné d'**Arkham Asylum**. Le joueur 1 choisit un adversaire en mettant la case de l'adversaire en surbrillance, puis en appuyant sur la touche /le bouton COUP DE POING BAS ou COUP DE PIED BAS jusqu'à ce que l'adversaire désiré apparaisse, et enfin sur la touche / le bouton. Cet ennemi sera votre adversaire pendant toute la session d'entraînement. À chaque fois qu'un ennemi est vaincu, l'ordinateur génère à nouveau cet adversaire simulé, mais avec un niveau d'agressivité et de difficulté plus élevé. La partie prend fin lorsque le joueur voit apparaître l'écran Training Program Complete (Fin de la session d'entraînement). Vous êtes alors prêt à affronter n'importe quel ennemi!

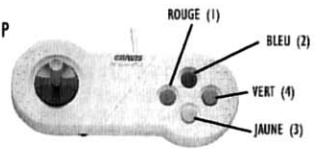
Revue Manuel

CONTROLES PAR DEFAUT

CONTROLES PAR DEFAUT DE BATMAN FOREVER

	Clavier joueur 1	Clavier joueur 2	Joystick 4 boutons
MOUVEMENTS			
marcher à gauche	flèche gauche	touche A	gauche sur le bouton-D
marcher à droite	flèche droite	touche D	droite sur le bouton-D
sauter	flèche haut	touche W	haut sur le bouton-D
s'accroupir	flèche bas	touche X	bas sur le bouton-D
saut périlleux/ flip flap	flèche haut + flèche gche ou drte	touche W + A (gche) ou D (drte)	haut + gche ou drte sur le bouton-D
roulade	avant, avant (ou arrière, arrière) + home	avant, avant (ou arrière, arrière) + touche A	avant, avant (arrière, arrière) + bouton rouge
vol plané avec la cape	haut en sautant ou tombant	haut en sautant ou tombant	haut en sautant ou tombant
chute par les plate-formes	supprime + Bas	touche CTRL gauche + Bas	bas, bas, bouton bleu
COMBAT			
parer	touche 5 du clavier numérique	touche S	Bouton bleu
coup de poing bas	end	touche Z	bouton rouge
coup de poing haut	home	touche Q	Avant + bouton rouge
coup de pied bas	page down	touche C	bouton jaune
coup de pied haut	page up	touche E	bouton vert
Attaque arrière (quand l'adversaire est derrière vous)	Arrière+ attaque	Arrière + attaque	arrière + attaque
balayage	flèche bas + Page down	touche X + C	bas + bouton jaune
Uppercut	flèche bas + home	touche X + Q	bas + avant, bouton rouge
coup giratoire	avant + Page up	avant + touche E	avant + bouton vert
grappin multi-fonctions de feu	INS (45°) ou INS + Haut (0°)	touche MAJ gauche (45°) ou MAJ gauche + Haut (0°)	bas, avant + bouton bleu (45°) ou avant, bas + bouton rouge (0°)
saisir l'ennemi	avant, avant (ou arrière, arrière) + page down	avant, avant (ou arrière, arrière) + touche C	avant, avant (ou arrière, arrière) + bouton jaune
smash à deux têtes (lorsqu'entouré par l'ennemi)	avant, avant + end	avant, avant + touche Z	avant, avant + bouton rouge
Jeter l'ennemi (lorsqu'il est à proximité)	avant, avant + end	avant, avant + touche Z	bouton rouge

Pour mettre le jeu en PAUSE, appuyez sur les touches ALT + P
Pour QUITTER le jeu, appuyez sur les touches ALT + Q
Pour recalibrer le joystick (à tout moment pendant le jeu), appuyez sur les touches ALT + J.



Le vieux Manuel

GADGETS

Reportez-vous au tableau des gadgets en page 27 pour connaître les différents gadgets et leur description.

GADGETS STANDARD - Robin et Batman ont chacun trois gadgets standard et deux gadgets optionnels. A la différence des gadgets optionnels par défaut, les gadgets standard ne peuvent être échangés. Il faut faire un compromis entre la difficulté d'utilisation de certains gadgets et les dégâts qu'ils peuvent infliger, alors élaborez votre stratégie avec soin avant de sélectionner les gadgets.

GADGETS OPTIONNELS - Les joueurs commencent un niveau avec deux bourses supplémentaires accrochées à leur ceinture. Ils peuvent les remplir en choisissant un gadget à partir de deux listes de gadgets optionnels (Optional Gadget) sur le Batcomputer. Vous trouverez différents gadgets disponibles selon les niveaux. Pour sélectionner un gadget optionnel, suivez les instructions sous Selecting Gadgets (Sélectionner Gadgets).

PROTOTYPES - Dans certains niveaux de jeu, Batman et Robin doivent chercher des prototypes de gadgets dérobés par The Riddler dans la Batcave. Si Batman ou Robin réussissent (ensemble ou séparément) à trouver les quatre prototypes pour un gadget particulier, ce gadget s'ajoutera aux listes des gadgets optionnels des deux joueurs sur le Batcomputer, à la fin du niveau. Essayez de trouver et ramasser ces prototypes de gadgets spectaculaires!

SÉLECTIONNER DES GADGETS

Plus de 20 gadgets sont disponibles dans **Batman Forever**, mais seuls cinq gadgets peuvent être transportés à la fois. Batman et Robin portent différents gadgets à leur ceinture. Mais rassurez-vous, les munitions de tous les gadgets sont en quantité illimitée, ce qui vous permet de les utiliser autant que vous voulez.

Les joueurs choisissent des gadgets au début de chaque niveau. Lorsque vous arrivez à l'écran Gadget Select (Sélection des gadgets) sur le Batcomputer, vous verrez cinq icônes de gadgets par défaut. Dans un jeu à deux joueurs, les icônes de gadgets par défaut des deux joueurs apparaîtront. Les trois premiers gadgets sont toujours disponibles, alors que les deux autres gadgets restants que chaque personnage peut porter sont échangeables contre un autre gadget de la liste des gadgets optionnels.

Pour échanger un gadget, sélectionnez-le d'abord à l'aide du pavé directionnel ou des touches de direction, puis appuyez sur le bouton ou la touche ci-dessous. Pour passer en revue les différents gadgets optionnels de la liste, appuyez sur HAUT ou BAS sur le pavé directionnel ou les touches de direction.

Pour lire des informations sur un gadget particulier, appuyez sur le bouton ou la touche ci-dessous.

Pour sélectionner un gadget optionnel, appuyez sur le bouton ou la touche ci-dessous. Ce gadget apparaîtra alors à côté de vos gadgets disponibles. Dès qu'un joueur a choisi les gadgets désirés pour un niveau particulier, il passera au niveau suivant en appuyant sur F1 (Joueur 1) ou F2 (Joueur 2). Dans un jeu à deux joueurs, dès qu'un joueur appuie sur la touche F, il ne peut plus sélectionner de gadgets.

	Clavier joueur 1	Clavier joueur 2	joystick 4 boutons
Echanger le gadget en surbrillance	touches 2, 4, 6, 8	touches A, D, X, W	Gauche ou droite sur le Bouton-D
Sélectionner un gadget optionnel	touche End	touche Z	bouton jaune



Remarque: Batman et Robin ont des gadgets optionnels et standard différents. Si vous utilisez un joypad à 4 boutons, remplacez le bouton PARER par un COUP DE POING HAUT sur toutes les commandes des gadgets.

Le Virtuel

GADGETS PAR DÉFAUT DE BATMAN

BATARANG



Bas vers l'avant + COUP DE PIED BAS

Le Batarang est un gadget à lancer en forme de chauve-souris. Un seul Batarang ne blesse pas l'ennemi de façon considérable, mais si vous en lancez plusieurs à la suite, ils peuvent s'avérer fatals.

GRAPPIN MULTIFONCTIONS



(voir le tableau des contrôles) Cet instrument est un grand crochet en acier fixé sur un câble renforcé. Il peut s'utiliser de multiples façons, selon son angle de lancement. Lorsqu'il est lancé à un angle de 90°, il agrippe les objets au plafond, permettant à Batman de se hisser d'une plate-forme à une autre. Lancé à un angle de 45°, Batman peut se balancer à partir du crochet fiché. Vous pouvez aussi lancer ce crochet au plafond et trouver des passages secrets! Pour lancer le grappin multifonctions, appuyez sur les contrôles appropriés et envoyez-le dans la direction désirée grâce aux boutons/touches de direction.

GLOBE SONIQUE



Bas, avant + COUP DE POING BAS

Un globe sonique est un gadget puissant, pratiquement aussi dangereux pour celui qui lance que pour la cible visée! Le globe explose au contact de l'ennemi.

GADGETS OPTIONNELS DE BATMAN

LISTE OPTIONNELLE 1

LE FUMIGÈNE



Avant vers le bas + COUP DE PIED BAS

Si vous le lancez par terre, il dégage un nuage de fumée qui désoriente les ennemis et désactive les mouvements spéciaux de l'ennemi.

LE COUP DE LA CAPE



Appuyez sur COUP DE PIED BAS à plusieurs reprises tout en maintenant PARER enfoncé

Lorsque vous n'arrivez pas à venir à bout de votre adversaire, le coup de la cape protège Batman contre tout dommage physique, de la part des bandits ou des décors dangereux.

L'ÉCLAIR



Avant vers le bas + COUP DE PIED HAUT

Lancez-le par terre et vous verrez vos ennemis battre l'air désespérément dans la lumière aveuglante, temporairement incapables de se défendre!

CARTOUCHE DE GAZ



Bas, avant + COUP DE PIED VERS LE BAS

Lorsque vous chargez les gadgets de Batman avec des cartouches de gaz, vous pouvez détruire la force de votre ennemi pendant un laps de temps limité, ce qui ne donnera à leurs coups qu'une puissance limitée.

LISTE OPTIONNELLE 2

LA PÂTE VISQUEUSE GLISSANTE



Avant, bas + COUP DE POING BAS

Lorsque vous tirez sur le sol avec votre Batgadget chargé de pâte visqueuse, une couche de matière glissante qui n'épargnera personne se dépose sur le sol! Lorsqu'un ennemi se retrouve piégé dans une mare de cette matière visqueuse, il est sans défense et Batman peut lui infliger le coup de la cape sans même craindre de recevoir des coups.

BAT BOLA



Bas, bas + COUP DE PIED BAS

Lorsque Batman lance la Bat Bola, il immobilise temporairement l'ennemi qu'il frappe en l'entourant, permettant à Batman de s'en donner à cœur joie sur ces vilains bandits qui se tortillent.

LA DÉCHARGE ÉLECTRIQUE



Avant, bas + COUP DE PIED BAS

Ce court-circuit assomme les adversaires et les laisse doués au sol.

LE MUR DE FORCE



Bas, bas, bas + COUP DE POING BAS

Il s'agit du gadget de défense le plus puissant de la Batcave. Le Mur de force est un petit cube qui, lorsqu'il est lancé par terre, s'ouvre et émet un rayon bleu que les ennemis ne peuvent franchir. Ils ne peuvent passer à travers que lorsqu'ils l'ont fortement endommagé, mais Robin et Batman peuvent le franchir sans problèmes. Ce rayon ne dure que quelques secondes, ou moins, s'il a reçu trois coups.

PÂTE VISQUEUSE COLLANTE



Le contraire parfait de la pâte glissante, elle forme une mare adhésive qui immobilise toute personne marchant dedans, permettant au Dark Knight de donner une bonne leçon à ses ennemis malchanceux.

e-vicky Mania

GADGETS PAR DÉFAUT DE ROBIN

BATARANG



Bas vers l'avant + COUP DE POING BAS

Le Batarang est un gadget à lancer en forme de chauve-souris. Un seul Batarang ne blesse pas l'ennemi de façon considérable, mais si vous en lancez plusieurs à la suite, ils peuvent s'avérer fatals.

GRAPPIN MULTIFONCTIONS



(voir le tableau des contrôles) Cet instrument est un grand crochet en acier fixé sur un câble renforcé. Il peut s'utiliser de multiples façons, selon son angle de lancement. Lorsqu'il est lancé à un angle de 90°, il agrippe les objets au plafond, permettant à Batman de se hisser d'une plate-forme à une autre. Lancé à un angle de 45°, Batman peut se balancer à partir du crochet fiché. Vous pouvez aussi lancer ce crochet au plafond et trouver des passages secrets! Pour lancer le grappin multifonctions, appuyez sur les contrôles appropriés et envoyez-le dans la direction désirée grâce aux boutons/touches de direction.

CHARGES EXPLOSIVES



Bas, Avant + COUP DE POING BAS

Robin lance ces charges explosives selon un angle spécial vers le sol, causant des dommages importants lorsqu'ils atterrissent au bon endroit. Ils peuvent aussi être lancés au sol et vers les murs pour découvrir des zones secrètes!

GADGETS OPTIONNELS DE ROBIN

LISTE OPTIONNELLE 1

LE FUMIGÈNE



Avant vers le bas + COUP DE PIED BAS

Si vous le lancez par terre, il dégage un nuage de fumée qui désoriente les ennemis et désactive les mouvements spéciaux de l'ennemi.

LE BOUCLIER DE FORCE



Appuyez sur COUP DE POING BAS à plusieurs reprises en maintenant PARER enfoncé

Tout comme le coup de la cape de Batman, le Bouclier de force rend Robin invulnérable dans les situations désespérées.

DARDS TRANQUILLISANTS



Avant, bas + COUP DE PIED BAS

Robin se sert de ce gadget pour lancer des fléchettes à grande vitesse sur les ennemis malchanceux qui se trouvent sur son chemin. Le dard a un effet soporifique et ralentit les mouvements, ce qui fait que l'ennemi touché ne peut effectuer aucun de ses mouvements spéciaux. Cet effet ne dure qu'un court moment, mais assez longtemps pour permettre à Robin d'exercer plusieurs combinaisons de coups dont se souviendra son ennemi!

GADGET EXPLOSIF SONIQUE



Arrière, avant, avant + COUP DE PIED HAUT

Une explosion de ce gadget ultrasonique laisse vos ennemis K.O. et stupéfaits, et leurs coups perdent de leur puissance!

LISTE OPTIONNELLE 2

PÂTE VISQUEUSE GLISSANTE



Avant, bas + COUP DE POING BAS

Lorsque vous tirez sur le sol avec votre Batgadget chargé de pâte visqueuse, une couche de matière glissante qui n'épargnera personne se dépose sur le sol! Lorsqu'un ennemi se retrouve piégé dans une mare de cette matière visqueuse, il est sans défense et Robin peut lui infliger le coup de la cape sans même craindre de recevoir des coups.

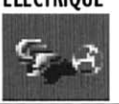
BAT BOLA



Bas, bas + COUP DE PIED BAS

Lorsque Robin lance la Bat Bola, il immobilise temporairement l'ennemi qu'il frappe en l'entourant, permettant à Robin de s'en donner à cœur joie sur ces vilains bandits qui se tortillent.

LA MATRAQUE ÉLECTRIQUE



Bas, bas, avant + COUP DE POING HAUT

La Matraque de Robin lance une décharge électrique fatale lorsqu'elle est activée. Ce court-circuit assomme les adversaires et les laisse cloués au sol.

RIVETS AU POIGNET



Arrière, Avant + COUP DE POING HAUT

Lorsqu'il porte cet appareil aux poignets, Robin peut lancer des rivets en diagonale afin de clouer les pieds de son adversaire au sol, l'immobilisant! Alors visez bien! Une fois que votre adversaire est touché, il restera immobile temporairement ou jusqu'à ce que vous le frappiez.

GADGET CHAUFFANT



Avant, arrière, avant, arrière + COUP DE PIED BAS

Ce gadget sèche les cheveux en moins de deux et pulvérise les vilains!

Review Manual

GADGETS PROTOTYPES

Les gadgets prototypes sont rassemblés pendant les différents niveaux du jeu. Vous devez découvrir comment les utiliser.

BATARANG A TETE CHERCHEUSE



Le batarang à tête chercheuse est un gadget remarquable. Une fois lancé, le batarang à tête chercheuse frappera l'ennemi le plus près, puis changera de cap pour en frapper un autre jusqu'à ce qu'il ait frappé trois fois, à moins qu'un adversaire soit assez rusé pour l'esquiver en se baissant, en sautant par-dessus, ou en le déviant d'un coup de poing. Pratique pour frapper les ennemis qui vous attaquent par derrière.

BAT CUFFS (BAT MENOTTES)



Arrêtez les hommes de main de vos ennemis avec les bat cuffs, qui s'attachent à eux, les immobilisant momentanément, puis explosent, causant alors de gros dégâts!

APPAT HOLOGRAPHIQUE



Déroutez les ennemis en faisant apparaître ces appâts holographiques à la poursuite desquels ils se lanceront, pendant que les véritables Batman et Robin leur mettront des bâtons dans les roues.

BOTTES FUSEES



Chaussez ces bottes spéciales qui vous propulseront vers l'ennemi.

CARACTÉRISTIQUES DU JEU ÉCRAN:



BARRES D'ÉNERGIE L'énergie du joueur est représentée dans la barre d'énergie en haut à gauche (Joueur 1) ou en haut à droite (Joueur 2) de l'écran. Au départ, les joueurs ont une barre remplie d'énergie. Lorsqu'un joueur est touché, la quantité d'énergie restante diminue. Lorsque la barre est vide, cela signifie que le joueur a perdu toute son énergie et par conséquent, il perd une vie.

BARRES D'ÉNERGIE ENNEMIES La santé du dernier ennemi touché par le joueur 1 est affichée dans une barre d'énergie en bas à gauche dans la zone de statut; celle du dernier ennemi touché par le joueur 2 apparaît en bas à droite. Elles permettent au joueur de connaître la quantité de dommages reçus par un ennemi ainsi que l'ampleur de la menace que celui-ci représente. Lorsque la santé d'un ennemi est complètement épuisée, celui-ci est KO et la barre d'énergie se vide. Si un joueur se bat contre plusieurs ennemis à la suite, seule l'énergie du dernier affronté sera affichée.

VIES Les joueurs commencent la partie avec 5 vies pour finir BATMAN FOREVER. Gagnez des vies supplémentaires en ramassant des pièces Two Face.

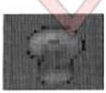
SCORE/STATISTIQUES DE NIVEAU: À la fin de chaque niveau, des pourcentages vous sont donnés pour la quantité de pickups ramassés par un joueur, le nombre d'ennemis maîtrisés et le pourcentage de zones secrètes qu'un joueur a réussi à découvrir dans le niveau. Si votre score est de 100% dans chaque niveau, vous obtiendrez un bonus non négligeable.

PICKUPS



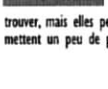
ENERGIE PARTIELLE

En ramassant cette icône, vous restaurerez une partie de l'énergie de Batman ou de Robin.



ENERGIE COMPLÈTE

En ramassant cette icône, vous restaurerez toute l'énergie de Batman et Robin.



LES BOÎTES DE THE RIDDLER

Elles contiennent des indices de jeu à collectionner. Ces indices apparaissent sous la forme de devinettes que le joueur doit résoudre afin de profiter des indices. Celles-ci ne sont pas faciles à trouver, mais elles permettent d'exercer un peu votre matière grise et mettent un peu de piquant dans votre combat pour Gotham City!



TEMPS SUPPLÉMENTAIRE

Dans **Gotham City Hippodrome**, chaque seconde compte! Gagnez du temps supplémentaire pour régler la situation en ramassant ces icônes.

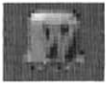


LES PIÈCES TWO FACE

Ramassez ces pièces rares pour gagner de l'énergie ou des vies supplémentaires. Bien sûr, les pièces ont deux côtés:

Si vous ramassez la pièce avec le côté balafré visible, vous obtiendrez une vie supplémentaire.

Si vous ramassez la pièce lorsque le côté lisse est visible, vous obtiendrez une vie supplémentaire et de l'énergie complète.



PROTOTYPES DE GADGETS

Cet étui de disques high tech contient les prototypes de gadgets dérobés. Ramassez-en quatre dans un niveau donné pour réussir à utiliser un gadget particulier au niveau suivant.

Le Manuel

NIVEAUX

BATMAN FOREVER comprend 8 niveaux, plus un mode entraînement. Huit de ces niveaux suivent l'évolution des combats de Batman et Robin contre Two Face et The Riddler et doivent être accomplis de façon séquentielle. Le niveau Batcave gym ne sert qu'au mode entraînement. Les 8 niveaux de **BATMAN FOREVER** comprennent des zones principales et des zones secrètes. Afin d'obtenir le meilleur score et terminer le jeu avec succès, le joueur doit trouver les principales zones secrètes pour y accéder, ramasser des pickups et trouver d'autres secrets. Vous trouverez ci-dessous la description des différents niveaux devant être accomplis par Batman et Robin pour sauver Gotham City des maléfices de Two Face et The Riddler!

ARKHAM ASYLUM



Harvey Dent, mieux connu sous le nom de Two Face, a réussi à sortir des solides murs d'Arkham Asylum et a déchaîné une armée de malades enragés dont la seule préoccupation est la destruction de tout se qui se trouve sur leur passage, y compris notre **Dynamic Duo!** Batman et Robin doivent soumettre les habitants déséquilibrés du Bloc 2 et accéder à la cellule de Two Face avant qu'il ne parvienne à s'échapper! L'asile est un vrai labyrinthe de tunnels, de couloirs et de passages dans lesquels clignotent d'innombrables systèmes d'alarme. Et attention aux tables de traitement de choc qui vous électrocutent sur le champ! Soyez sur vos gardes, Robin et Batman, ou bien c'en est fini de vous!

LA 2ÈME BANQUE DE GOTHAM



Ayant réussi à semer Batman et Robin, Two Face n'a pas perdu de temps et sème déjà la terreur dans Gotham City! Aidé de ses acolytes, ils ont investi le bâtiment de la 2nd Bank of Gotham et ont pris les gardiens en otages. L'objectif de Two Face consiste à détourner les fonds de la banque! Vous devrez parvenir au 22ème étage, où Two Face et sa bande de brutes sont sur le point de prendre le coffre-fort. Il vous faudra libérer tous les gardiens pour empêcher les voleurs de partir avec le coffre. Soyez à l'affût de pickups spéciaux et de passages secrets tout autour de vous!

LE CIRQUE



Two Face et sa bande de clowns criminels menacent de faire exploser une bombe sur le grand chapiteau! Batman et Robin se battent dans l'hippodrome contre les clowns meurtriers et autres ennemis redoutables, aussi bien au centre de la piste que tout en haut! Le temps vous est compté avant que tout n'explose, alors dépêchez-vous! Il faut atteindre le toit du chapiteau et désamorcer la bombe avant que le compte à rebours n'atteigne 00! Heureusement, il y a des pick-ups à votre disposition vous donnant du temps supplémentaire, alors n'abandonnez pas - même si vous avez peu de temps!

LA PLANQUE DE TWO FACE: L'ENTREPÔT



Comme tous les grands gangsters, Two Face possède une énorme cachette où il se repose de ses activités criminelles et prépare d'autres actes de violence! Deux rivières coulant dans deux directions? Batman et Robin comprennent vite et poursuivent Two Face jusqu'à son repaire urbain dans un entrepôt des docks de Gotham City! Le quai et l'entrepôt sont des labyrinthes de caisses. Certaines cachent des pickups indispensables, d'autres renferment d'abominables complices de Two Face! Et pensez à éviter les dangereuses machines écrasantes dans les couloirs. Batman et Robin doivent trouver des interrupteurs dans tout l'entrepôt pour déplacer les objets qui se trouvent à

Jaguar Mania

l'arrière-plan. Dans le monde de Two Face, il vous faudra peut-être fouiller deux fois les mêmes endroits, mais le résultat en vaut la peine!

Une fois à l'intérieur, vous entrez dans un niveau divisé à deux personnalités! Les belles courtisanes de Two Face, Sugar et Spice, offrent à Batman et Robin une danse mortelle pour leur faire goûter à l'hospitalité singulière de Two Face! Batman et Robin doivent se débarrasser de ces demoiselles pas très nettes pour retrouver le roi de l'escroquerie et affronter Two Face en personne, en face à face! C'est un ennemi puissant contre lequel nos héros devront mener un combat sans merci pour le neutraliser!

LE RITZ DE GOTHAM



La crème de Gotham se réunit pour l'inauguration de la Boîte de **Nygmatech**, un jeu très prenant, avec lequel **Ed Nygma** vole le pouvoir mental de ceux qui le regardent. C'est une nuit de gala pour Ed Nygma, car il va enfin rencontrer **Bruce Wayne**, son rival. Maintenant qu'il est riche, il a adopté le style de Bruce Wayne, mais au fond de lui-même, il bouillonne de rage à la pensée de son ancienne idole. Cette soirée est un piège préparé par Two Face et The Riddler dans le but d'attirer les riches au Ritz de Gotham pour les dépouiller! La pièce est piégée! Des interrupteurs de trappes sont cachés dans toute la salle de bal. Si Batman et Robin les activent dans l'ordre correct, les ennemis tomberont et seront rendus hors d'état de nuire. Quel est le bon interrupteur, Dark Knight? Robin et Batman doivent se battre dans la salle de bal pour tenter d'arrêter Nygma et ses acolytes.

STATION DE MÉTRO ABANDONNÉE



Two Face s'enfuit du Ritz de Gotham, laissant derrière lui le résultat de ses actes de violence, mais Batman et Robin le suivent de près! Vous devez l'empêcher de s'échapper alors qu'il essaye de vous semer en pénétrant dans une station de métro abandonnée. L'endroit est sale, sombre et dangereux! Lorsqu'un des acolytes de Dent provoque une explosion créant un trou dans le sol, le Dynamic Duo se retrouve à batailler sur le toit d'une rame de métro fonçant à toute allure! Essayez de repérer des tuyaux qui pendent alors que le train poursuit sa course folle dans les tunnels souterrains de Gotham City. Une fois débarrassés de ces ordures sur le toit du métro, le combat se poursuit à l'intérieur du train, où Batman et Robin affrontent d'autres bandits opérant une diversion pour permettre à Dent de s'échapper. Pouvez-vous les arrêter et, enfin, venir à bout de Two Face?

WAYNE MANOR/LA BATCAVE DÉTRUITE



A l'hôtel du Ritz de Gotham, une boîte de Nygma a "lu" l'esprit de Bruce Wayne. The Riddler et Two Face ont découvert la véritable identité de Batman et il saccagent Wayne Manor! Alfred aura du fil à retordre pour tout ranger, mais avant cela Batman doit faire un "état des lieux"! Le manoir est toujours plein de bandits cachés, qui ne pensent qu'à tout détruire. Bruce Wayne n'oubliera pas cette fête! Batman doit se battre d'un étage à l'autre pour reprendre possession de sa propre maison! Les bandits ont même découvert la Batcave et y ont mis le feu! Batman doit la sauver avant qu'elle ne soit complètement détruite.

CLAW ISLAND

Nos héros arrivent enfin chez Ed Nygma! Ce gangster futé a kidnappé le **Dr Meridian**, alors Batman ne se bat plus seulement pour la justice, mais aussi par amour! Robin et Batman sont décidés à en finir avec toutes ces violences une bonne fois pour toutes et être récompensés.

Ayant atterri sur les côtes rocheuses de **Claw Island**, les deux compagnons doivent se frayer un chemin sur cette terre dangereuse. Une fois à l'intérieur, le combat continue puisqu'un ascenseur les amène tout près de leurs ennemis. Ils se retrouvent ensuite dans l'usine piégée où sont fabriquées les boîtes **Nygma**, et qui cache plein d'ennemis furieux. Lorsque la boîte mère se détraque, faites attention aux faisceaux bleus!



Tout à coup, Batman et Robin sont transportés dans un monde holographique cauchemardesque de points d'interrogations, une torture mettant à l'épreuve la puissance physique et la résistance mentale, qu'ils doivent endurer s'ils veulent retrouver The Riddler et libérer le Dr Meridian!

Enfin, nos héros arrivent à la salle du trône de Claw Island, la dernière épreuve de force contre Two Face et The Riddler! Le Dynamic Duo arrivera-t-il à sauver la belle Dr Meridian ainsi que Gotham? Tout d'abord, les deux compagnons doivent affronter la colère de Two Face. S'ils arrivent, d'une manière ou d'une autre, à vaincre les deux hors-la-loi, ils découvriront que The Riddler a conçu une combinaison de super-force pour lui-même, le rendant soudain extrêmement puissant! Batman et Robin doivent venir à bout de The Riddler ou ils finiront par boire la tasse! S'ils arrivent à le vaincre avec son équipement redoutable, Batman et Robin se rendront compte que le cerveau de Nygma est sur le point d'exploser d'informations. Ils essayeront alors d'éviter les éclats d'énergie mentale que The Riddler projette. Même sans sa combinaison spéciale, l'appareil à aspirer les cerveaux a fait de The Riddler un spécialiste du combat possédant plus d'un tour dans son sac! Persévérez, c'est bientôt fini!

PROFIL DES PERSONNAGES



BATMAN



ROBIN



TWO-FACE



THE RIDDLER



DR. CHASE MERIDIAN



SUGAR & SPICE

Le vieux Manoir

ACCORD DE LICENCE POUR L'UTILISATEUR FINAL

PRENEZ LE TEMPS DE LIRE CETTE LICENCE ATTENTIVEMENT AVANT D'OUVRIR L'EMBALLAGE DU DISQUE. L'OUVERTURE DE CET EMBALLAGE INDIQUE QUE VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DE CET ACCORD. DANS LE CAS CONTRAIRE, N'OUVREZ PAS L'EMBALLAGE DU DISQUE ET RETOURNEZ IMMEDIATEMENT LE LOGICIEL INTACT AU LIEU D'ACHAT, POUR OBTENIR UN REMBOURSEMENT.

1. Licence: Acclaim Entertainment, Inc. vous accorde une licence pour l'utilisation du logiciel contenu dans cet emballage (ci après "logiciel") de sa part et de celle des propriétaires tiers (les "concédants") du copyright du matériel et des marques, pouvant être incorporés dans le logiciel, quel que soit le support sur lequel celui-ci est distribué. Vous possédez le support sur lequel a été enregistré le logiciel, mais ACCLAIM et ses concédants (portant le nom collectif d' "ACCLAIM") restent propriétaires du logiciel et de la documentation qui l'accompagne. Vous pouvez utiliser le logiciel sur un seul ordinateur et en faire une copie sur un support lisible par l'ordinateur à des fins de sauvegarde seulement. La mention du copyright d'ACCLAIM, ainsi que toute autre mention de propriété se trouvant sur le logiciel original doivent être reproduites sur cette copie.
2. Restrictions et rupture: Le logiciel comprend des éléments sous copyright, des secrets commerciaux et autres éléments de propriété. Afin de les protéger, à l'exclusion des cas où la législation le permet, il est interdit de: (a) décompiler, convertir en un langage de programmation ou en un format différent, démonter ou réduire le logiciel à une forme de lecture compréhensible par l'homme; (b) modifier, diffuser par réseau, louer, prêter, louer à bail, distribuer ou créer des œuvres dérivées du logiciel dans sa totalité ou en partie; ou (c) transmettre le logiciel par voie électronique d'un ordinateur à un autre ou par réseau. Cette licence peut être rompue à tout moment en détruisant le logiciel, la documentation qui l'accompagne ainsi que toute reproduction. La licence sera immédiatement rompue, et sans préavis de la part d'ACCLAIM si vous ne respectez pas les clauses de ce contrat. Suite à la rupture, le logiciel, la documentation qui l'accompagne ainsi que toute reproduction de celui-ci devront être détruits.
3. Limitations et exclusions des garanties:

   (a) ACCLAIM garantit à l'acheteur initial que le support tangible sur lequel le logiciel a été enregistré est exempt de tout défaut de matériau et de fabrication dans des conditions normales d'utilisation, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat, celle-ci devant être prouvée sur présentation du ticket de caisse. L'étendue de la responsabilité d'ACCLAIM et votre recours exclusif consiste, à l'initiative d'ACCLAIM, à réparer ou remplacer le support ne respectant pas la garantie limitée d'ACCLAIM. Celui-ci sera retourné, port payé, à ACCLAIM, Factory Service Center, accompagné de la preuve d'achat. ACCLAIM ne sera en aucun cas tenu de remplacer les produits endommagés à la suite d'un accident, d'un emploi abusif ou non approprié. TOUTE GARANTIE DE QUALITE MARCHANDE ET D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER EST LIMITEE A UNE PERIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS A COMPTER DE LA DATE D'ACHAT.

   (b) L'utilisateur final approuve expressément que l'utilisation du logiciel est sa responsabilité. Le logiciel et la documentation s'y rapportant sont fournis "tels quels" et sans garantie aucune. ACCLAIM EXCLUT EXPRESSEMENT TOUTE GARANTIE , EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS LES GARANTIES IMPLICITES DE QUALITE MARCHANDE ET D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER. ACCLAIM NE GARANTIT PAS QUE LES FONCTIONS DU LOGICIEL SONT DURABLES INDEFINIMENT OU EXEMPTES DE DEFAUT, ET QUE CES DEFAUTS, LE RESULTAT DE L'UTILISATION DU LOGICIEL OU DE LA DOCUMENTATION S'Y RAPPORTANT EN CE QUI CONCERNE LEUR RECTITUDE, PRECISION, FIABILITE, ACTUALITE OU AUTRE SERONT RECTIFIES. AUCUNE COMMUNICATION ORALE OU ECRITE OU CONSEIL TRANSMIS PAR ACCLAIM NE PEUT FAIRE FIGURE DE GARANTIE OU D'AUCUNE MANIERE AUGMENTER L'ETENDUE DE CETTE GARANTIE. DANS LE CAS OU LE LOGICIEL VENAIT A ETRE DEFECTUEUX, L'UTILISATEUR FINAL (ET NON ACCLAIM) ASSUMERA LA TOTALITE DES FRAIS NECESSAIRES DECOULANT DES SERVICES DE REPARATION, RECTIFICATION ET AUTRE.

   (c) ACCLAIM, SES DIRECTEURS, MEMBRES DU BUREAU, EMPLOYES OU AGENTS NE SERONT EN AUCUN CAS TENUS RESPONSABLES, Y COMPRIS DANS LE CAS DE NEGLIGENCE, POUR LES DOMMAGES INCIDENTS, INDIRECTS, PARTICULIERS OU SUBSEQUENTS (Y COMPRIS LES DOMMAGES RESULTANT DE LA PERTE DE PROFITS COMMERCIAUX, CESSATION D'ACTIVITE, PERTE D'INFORMATIONS COMMERCIALES, ET DOMMAGES SIMILAIRES) DECOULANTS DE L'UTILISATION, DE L'USAGE ABUSIF OU DE L'IMPOSSIBILITE D'UTILISATION DU LOGICIEL OU DE LA DOCUMENTATION S'Y RAPPORTANT, MEME SI ACCLAIM EST INFORME DE L'EVENTUALITE DE TELS DOMMAGES. En aucun cas, l'étendue de la responsabilité d'ACCLAIM face à tous les dommages, pertes et fondements (que ce soit dans le contrat, dans des actes délictuels (y compris de négligence) ou autre) ne peut excéder le montant du prix du logiciel.

   (d) Certains états ne permettent pas l'exclusion ou la limitation des garanties implicites ou dommages; il est donc possible que les limitations ci-dessus ne s'appliquent pas à votre cas. Cette garantie vous donne des droits légaux spécifiques, et vous pouvez également jouir d'autres droits variant d'une juridiction à l'autre.
4. Renseignements/Assistance technique: toute demande d'informations concernant cet accord doit être adressée à:
   ACCLAIM Entertainment Ltd., Moreau House, 112-120 Brompton Rd, Knightsbridge London SW3 1JJ ANGLETERRE

Si vous souhaitez des renseignements d'ordre technique, consultez le supplément technique. Si votre logiciel nécessite des réparations après la date d'expiration de la période de garantie limitée de 90 jours, vous pouvez contacter le service consommateurs au numéro indiqué ci-dessous. Une estimation des frais de réparation et des instructions concernant le transport vous seront fournis.

ACCLAIM, Ligne directe/Service consommateurs +44 (0) 171 344 5000