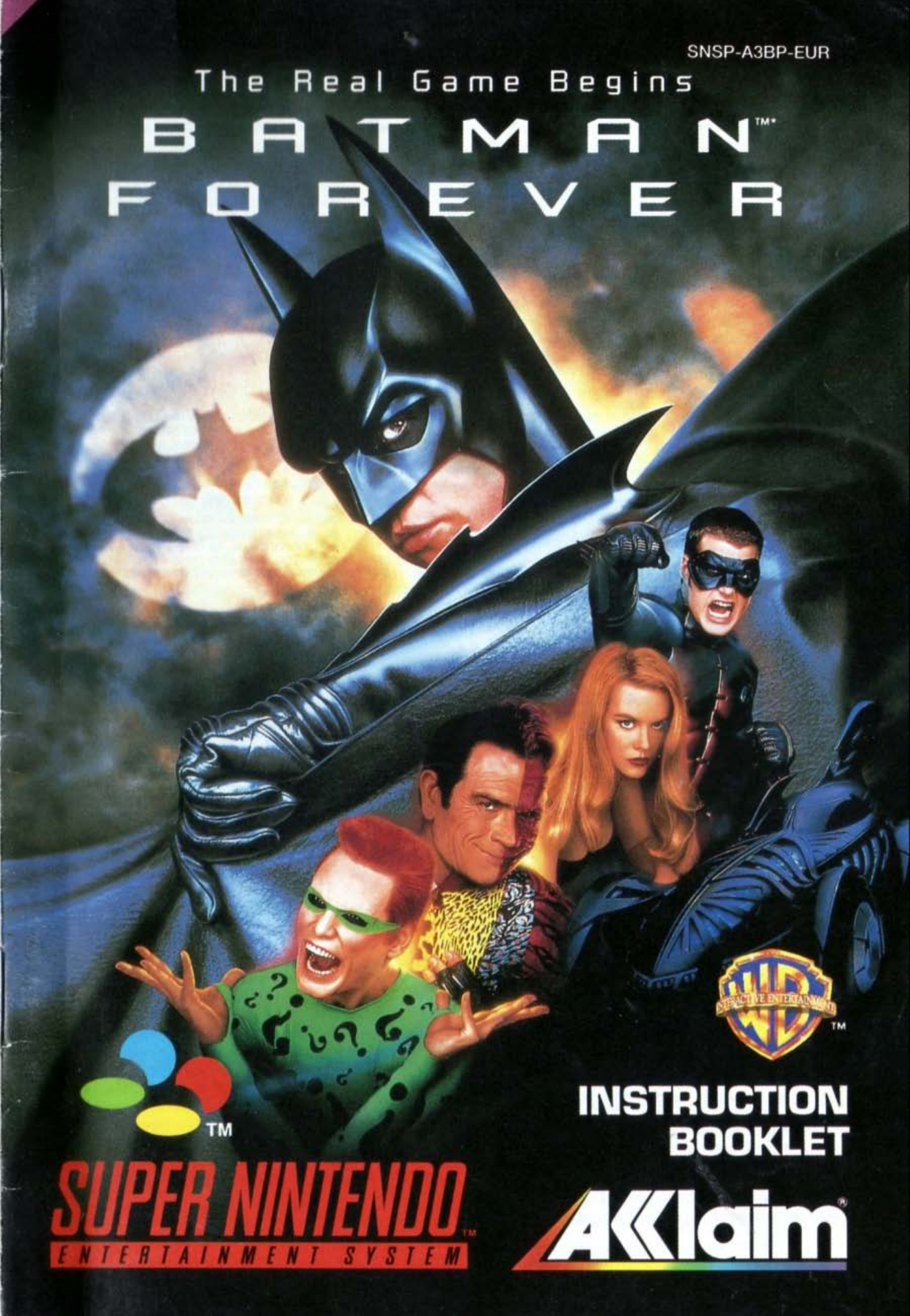
SNSP-A3BP-EUR

The Real Game Begins

BATMAN™* FOREVER



INSTRUCTION BOOKLET

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™

Acclaim®

LICENSED BY

Nintendo

CE

Nintendo Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großosthoim, Deutschland
Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar deze informatie
Behåll denna information / Behold denne information / Pidä tämä tieto

NINTENDO ®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO ,LTD



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT.ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÄS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

Le Vieux Manuel

90-DAY LIMITED WARRANTY

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS

ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. ("ACCLAIM") warrants to the original consumer purchaser that the Super Nintendo Game Pak ("PAK") shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase.

If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, ACCLAIM will repair or replace the defective Pak, at its option, free of charge.

To receive this warranty service, return the Pak postage prepaid, insured, and with proof of the date of purchase to:

ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.

Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge,

London SW3 1JJ, England

Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day limited warranty period will, at the option of ACCLAIM, be repaired at the service charge then in effect for out-of-warranty repair. Call (071) 3445000 for the amount of this charge. (Repair done after acceptance of the quotation.) Payments must be made by cheque or postal order, payable to ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.

This warranty shall not apply if the Pak has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase. This warranty does not affect your statutory rights.

For all information on this Game Pak or other Acclaim Game Paks, call the Acclaim "Hotline" at (071) 2251166.

*BATMAN and all related elements are the property of DC Comics TM & © 1995. All rights reserved. Developed by the Probe Entertainment Limited. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment © 1995 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

GEWAHRLEISTUNG

Acclaim Entertainment GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für in Deutschland von Acclaim Entertainment GmbH gekauften Produkte. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Acclaim auf eine Mängelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mängelfreien Produktes beschränkt, weitergehnde Ansprüche sind ausgeschloosen.

Die Gewahrleistung erlischt, wenn die Mängel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierte Reparaturversuche und/oder sonstige Beschädigungen nach dem Kauf beruhen.

Zur Wahrnehmung der Garantie wenden Sie sich bitte an der Händler, bei dem Sie das Spiel erworben haben.

Vertrieb durch: Acclaim Entertainment GmbH,

Möhlstrasse 10, 81675 München, Deutschland.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat.

Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec un justificatif d'achat à:

GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO

Division ACCLAIM

31 Rue Louis Pasteur, 92200 Boulogne-Billancourt, France

Pour plus d'informations sur les jeux Acclaim, vous pouvez consulter:

- Le minitel au 36-15 ACCLAIM
- Le vocal ACCLAIM au 36. 68. 10. 25

Les cartouches retournées sans facture ou après l'expiration de la durée de la garantie seront au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

Columbia TriStar Home Video

38 Rue Souveraine, 1050 Brussels, Belgium

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

90 DAGEN GARANTIE

Super Nintendo Entertainment System SPELKASSETTE (PAL versie)

Acclaim garandeert de eerste konsument - koper/gebruiker, dat deze Super Nintendo Entertainment System Spelkassette (=spelkassette) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal- of konstruktietouten zal vertonen.

Indien onverhoopt toch een defekt optreedl dat gedekt wordt door onderhavige garantie, zal de distributeur, Columbia TriStar Home Video, de spelkassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze.

Om van deze service gebruik te maken, retourneert u de kassette aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd an met volledig aankoopbewijs (voorzien van officiële aankoopdatum), aan :

Columbia TriStar Home Video,

postbus 685, 1200 AR Hilversum, Nederland

Columbia TriStar Home Video

Opperstraat 38, 38 Rue Souveraine, 1050 Brussels, Belgium

Spelkassettes welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden, en dit naar keuze van Columbia TriStar Home Video, tegen de buiten de garantie vallende kosten.

De hiervoor beschreven garantie geldt niet als de spelkassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, abnormaal gebruik of indien veranderingen aan de spelkassette zijn aangebracht na de aanschaf.

GARANZIA

Il perfetto funzionamento di questogioco è stato controllato prima della spedizione. Per questo motivo il Acclaim Entertainment,Ltd. di garantisce il prodotto acquistatoper un periodo di 3 (tre) mesi dalla data di acquisto. Per i successivi 9 (nove) mesi prov-vederà alla riparazione o sostituzione dei prodotti che risulteranno non fun-zionanti. Il costo della riparazione portrà variare, in base all'intervento da eseguire, da un minimo di L. 20.000 ad un massimo di L. 120.000 da pagarsi in contrassegno. La presente garanzia copre i difetti di produzioneo di materiale, ma non quelli dovuti ad un uso non proprio del prodotto o a manutenzioni e riparazioni da parte di personale non autorizzato.Se il prodotto risultasse difettoso durante il periodo di garanzia, la preghiamo di spedirlo per la sostituzione, porto franco, perfettamente imballato ed accompagnato da questa garanzia (compilare in ogni sua parte e con lo scontrino fiscale allegato) a:

CE

Nintendo

D-8754 GroBostheim
MADE IN JAPAN

ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.
Moreau House, 112-120
Brompton Rd., Knightsbridge,
London SW3 1JJ, England

PRODOTTO CONFORME AL DECRETO LEGISLATIVO 27/9/1991, N 313 IN ATTUAZIONE DELLA DIRETTIVA 88/378/CEE. NON ADATTO A BAMBINI DI ETÀ INFERIORE AI 36 MESI A CAUSA DELLE PARTI TROPPO PICCOLEE DEL CONSEGUENTE RISCHIO DI INGESTIONE. CONSERVARE LE ISTRUZIONI O LA SCATOLA PER FUTURA REFERENZA.

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.

Vieux Manuel

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 kinds 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!

BEFORE YOU ANSWER THE *BAT-SIGNAL.*





LOADING:

1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert the BATMAN™ FOREVER Game Pak as described in your SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM® instruction manual. If you wish to play a two player game, make sure both controllers are inserted at this time.
3. Turn the power switch ON.

When the BATMAN™ FOREVER title screen appears, press the START BUTTON. You will then see five options. To begin game play before or after setting options, highlight Start Game and press the START BUTTON.

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 CONTROL PAD. Press the B BUTTON to change the option setting. Once you are satisfied with your settings, press the START BUTTON begin play. You can customize game play in the following ways:

GAME MODE

See page 3 for details on the two game modes.

ONE PLAYER GAME

To play solo game.

TWO PLAYER COOPERATIVE/
TWO PLAYER COMPETITIVE GAME

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 credits. 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!

CONTROL METHOD

This allows you to select how you wish to perform back attacks. Direction setting will cause a Back Attack to be performed when a player pushes a direction on the CONTROL PAD and attacks. Button setting will cause the Back Attack to be performed by holding the RIGHT TRIGGER and pressing the attack button.

MUSIC

Choose to play with Music OFF or ON.

DIFFICULTY

In a Normal Game Mode, 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 a gaming mode, you must select the number of players and which character each player wishes to play as. Once characters are selected, each player selects his gadgets (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 villains who menace Gotham City. The **Batcomputer** will provide computer-generated holographic opponents who become increasingly difficult to defeat as you progress.

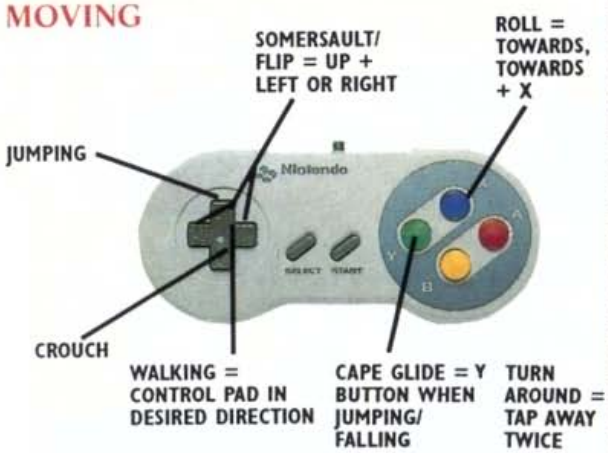
In Training Mode, you can choose to play a one player game against the computer, a player vs. player game, or pit two players against the computer. You can choose to play as several characters, including thugs and villains like Sugar and Spice. The default player character settings are player one as Batman and player two as Robin. To choose a different character, press the CONTROL PAD to change the character, then press any button.

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 page 5 for a description of gadgets). In 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 one chooses an opponent by highlighting a player's opponent box, then pressing UP or DOWN on the CONTROL PAD until the desired opponent appears, and pressing the START 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!

Reviewed by Nintendo

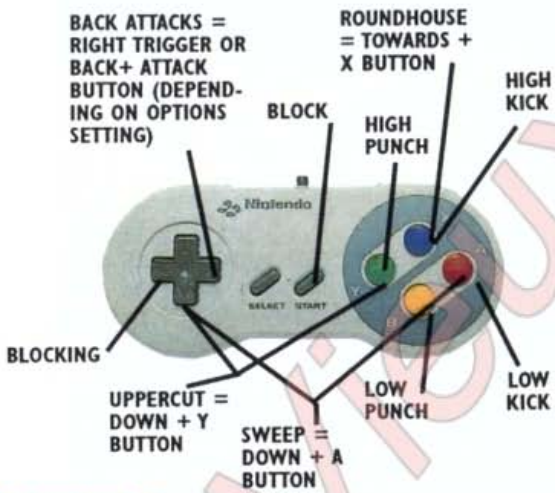
CONTROLS

MOVING



MOVING

WALKING = Control Pad in desired direction
JUMPING = UP on Control Pad
CROUCH = DOWN on Control Pad
SOMERSAULT/ FLIP = UP + LEFT or RIGHT on Control Pad
ROLL = TOWARDS, TOWARDS + Y
TURN AROUND = Tap AWAY twice
CAPE GLIDE = UP when Jumping/ Falling



FIGHTING

GRAPPLING HOOK/ EXTENDING STAFF = SELECT BUTTON
LOW PUNCH = B BUTTON
HIGH PUNCH = Y BUTTON
LOW KICK = A BUTTON
HIGH KICK = X BUTTON
BLOCKING = LEFT TRIGGER
BACK ATTACKS = RIGHT TRIGGER or BACK + ATTACK BUTTON (depending on Options setting)
SWEEP = DOWN + A BUTTON
UPPERCUT = DOWN + Y BUTTON
ROUNDHOUSE = TOWARDS + X BUTTON
GRAP ENEMY = TOWARDS, TOWARDS (or AWAY, AWAY) + A
Once you've grabbed an enemy, there are several spectacular ways to punish him. Experiment to learn them all.
TWO HEAD SMASH (when surrounded) = TOWARDS, TOWARDS + B
THROW ENEMY (when enemy is close) = TOWARDS, TOWARDS + B
THROW GRABBED ENEMY BEHIND YOU = FORWARD (when enemy is grabbed behind you).

GADGETS



For gadget controls and descriptions, please see the Gadgets Reference Charts in the centerfold.

STANDARD GADGETS

Batman and Robin each have three standard gadgets and two optional gadgets. The standard gadgets cannot be switched, but the default optional gadgets can be changed. Due to the trade off between the difficulty of using a particular gadget and the damage it does, you must consider strategy when selecting a particular gadget.

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 each from 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 Batcave by The Riddler. If either Batman or Robin succeed (together or separately) in finding all four blueprints to a particular gadget, then, 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 Control Pad, then press the B BUTTON. Scroll between the available Optional gadgets by pressing UP or DOWN on the Control Pad. To see information about a particular gadget, press the A BUTTON. To select an Optional gadget, press the B BUTTON. That gadget will now appear along your available gadgets. Once a player has chosen gadgets for a particular level, pressing the START BUTTON will bring the player right into the next level. In a two player game, once one player presses the START BUTTON, he or she is no longer able to select gadgets.

Note that Batman and Robin have different Standard and Optional Gadgets.

Virgin

BATMAN'S DEFAULT GADGETS

Batarang
DOWN TO TOWARDS +A



Grappling Hook
SELECT + CONTROL PAD



Sonic Pulse Globe
DOWN, TOWARDS+B



BATMAN'S OPTIONAL GADGETS (Option List 1)

Smoke Pellet
TOWARDS TO DOWN+A



Cape Morph
Tap A repeatedly while HOLDING LEFT TRIGGER



Flash Pellet
TOWARDS TO DOWN+X



Gas
DOWN, TOWARDS+A



BATMAN'S OPTIONAL GADGETS (Option List 2)

Slippery Goo
TOWARDS, DOWN+B



Bat Bola
DOWN, DOWN+A



Electric Pellet
TOWARDS, DOWN+A



Force Wall
DOWN, DOWN, DOWN+B



Sticky Goo
DOWN, DOWN+X



ROBIN'S DEFAULT GADGETS

Batarang
DOWN TO TOWARDS +A



Extending Staff
SELECT + TOWARDS



Staff Charges
TOWARDS DOWN + Y



ROBIN'S OPTIONAL GADGETS (Option List 1)

Smoke Pellet
TOWARDS TO DOWN+A



Force Shield
Tap Y repeatedly while HOLDING LEFT TRIGGER



Tranquilizer Darts
TOWARDS, DOWN+A



Sonic Blast Weapon
AWAY, TOWARDS, TOWARDS+X



ROBIN'S OPTIONAL GADGETS (Option List 2)

Slippery Goo
TOWARDS, DOWN+B



Bat Bola
DOWN, DOWN+A



Electro Staff Prod
TOWARDS, TOWARDS+Y with B



Wrist Rivets
DOWN TO TOWARDS, DOWN TO TOWARDS+Y



Heat Weapon
TOWARDS, AWAY, TOWARDS, AWAY+A



Le vieux Manuel

GAME FEATURES

Screen:

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 one is displayed in an energy bar at the bottom left of the on-screen status area, that of the last enemy hit by player two 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 3 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 get 100% in any level, you can earn a significant bonus.

PICKUPS



PARTIAL LIVES

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 two sides to the coin. Collecting it while the scarred face is showing gives a player an extra life.
Collecting it while smooth side is showing gives you an extra life and full eneergy.



GADGET BLUEPRINTS

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

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 eight story levels of BATMAN™ FOREVER consists of both main areas and secret hidden areas. To gain the highest percentage and successfully completethe game, a player must find and access all main and secret areas, and take advantage of the pickups and other game secret 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 warth of The Riddler!

Manuel Officiel

Arkham Asylum



Harvey **Dent**, better known as Two-Face, has breached the sturdy confines of Arkham Asylum, and let loose 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 the shock treatment tables that still pack a wallop! Beware, Batman and Robin, or Good-bye!

Second Bank of Gotham City



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 City building, and threaten the lives of the bank watchman 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 ry aspect of your surroundings for special pickups and den entryways.

The Circus



Two-Face and a gang of 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:



Like all big-time 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. Throughout the warehouse, Batman/Robin must find switches that move background objects. In the world of Two-Face, you may have to visit an area twice, but the rewards make it worthwhile! Once inside, it's a split-personality split level! Two-Face's comely courtesans 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 City 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 hidden 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 battle throughout 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, Batman and Robin 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's City 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?

Nintendo Power

Wayne Manor/ Destroyed Batcave



At the Ritz Gotham, 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. Chase 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 green 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. Chase 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 Batman and Robin rescue the beautiful Dr. Chase Meridian and save Gotham City? 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!

CHARACTERS

Batman



Two-Face



The Riddler



Dr. Chase Meridian



Robin



Sugar & Spice



Batman Fax Manual

Une observation faite au hasard dans le couloir high-tech de Wayne Enterprises mène à la folie et au meurtre! La guerre est déclarée! Joignez-vous à **Batman** et **Robin** dans leur combat contre **Two-Face** et une nouvelle menace étrange qui répond au nom **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 combattant à la cape 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! Pendant que vous combattez les ennemis les uns après les autres, l'action vous mène des souterrains de **Gotham City** jusqu'aux fins fonds du **Wayne Manor**, où vous devez assurer la pérennité de la légende de Batman!

AVANT DE RÉPONRE À L'ORDRE LANCÉ PAR LE *BAT-SIGNAL...*

Chargement:

1. Assurez-vous que votre console est éteinte (position OFF).
2. Insérez la cartouche **BATMAN™ FOREVER** en suivant les instructions du manuel de votre SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™. Si vous souhaitez jouer à deux, vérifiez que les deux contrôleurs sont branchés.
3. Allumez maintenant votre console (position ON).





Lorsque l'écran titre de BATMAN™ FOREVER apparaît, appuyez sur le BOUTON START. Trois options vous seront alors proposées: START GAME (COMMENCER JEU), TRAINING MODE (MODE ENTRAÎNEMENT) et OPTIONS.

Pour commencer à jouer avant ou après avoir réglé les options, mettez START GAME en surbrillance et appuyez sur le BOUTON START. Choisissez un jeu à un ou deux joueurs/choisissez le mode de jeu.

OPTIONEN

Batman™ Forever comprend différents modes de jeu, tous aussi passionnants les uns que les autres. Pour choisir une option, sélectionnez-en une en appuyant sur HAUT ou BAS sur le CONTROL PAD. Appuyez ensuite sur le BOUTON B pour modifier le réglage de l'option. Une fois satisfait de votre configuration, appuyez sur le BOUTON START pour retourner à l'écran START GAME. Cette fonction du jeu vous permet de personnaliser le jeu de différentes manières:

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

Music (Musique) - Choisissez de jouer avec la musique activée (ON) ou désactivée (OFF).

One or Two Player Game - Choisissez entre un ou deux joueurs.

Two Player Cooperative/Competitive Play - dans une partie à deux joueurs, vous pouvez choisir soit de jouer en coopération avec un autre joueur, ou 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, 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 faudra de l'énergie à revendre!

Contrôles - Ils vous permettent de sélectionner la façon dont vous souhaitez exécuter des attaques par derrière. L'option direction créera une attaque arrière lorsqu'un joueur appuie sur le CONTROL PAD et attaque. L'option bouton (Button) créera une attaque arrière lorsque vous maintenez le BOUTON TIR DE DROITE enfoncé et que vous attaquez.

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 le nombre de joueurs et le personnage que vous voulez incarner. Une fois les personnages sélectionnés, chaque joueur sélectionne ses armes (s'il est Batman ou Robin), et en mode entraînement, ses adversaires. Reportez-vous à la section Armes pour de plus amples détails sur le mode de sélection et d'utilisation des armes.

MODE DE JEU NORMAL (REGULAR)

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 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 Batordinateur générera des adversaires holographiques de plus en plus difficiles à vaincre à mesure que vous progresserez.

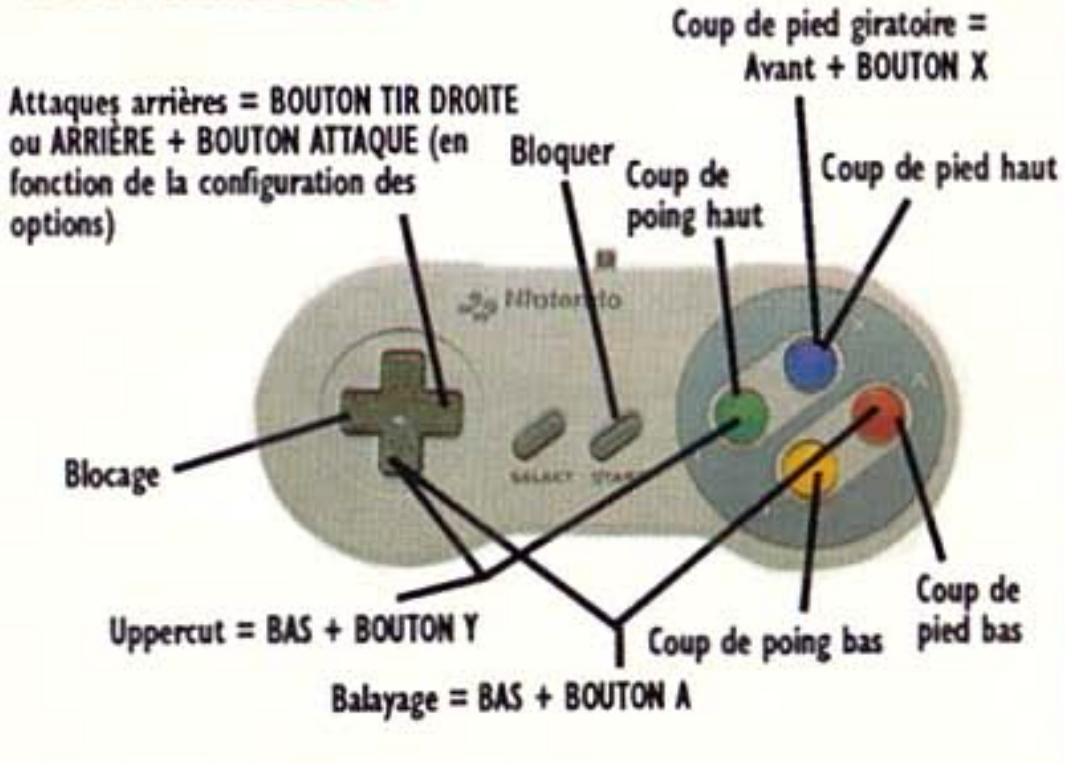
Si vous êtes en mode entraînement dans un jeu en coopération ou compétitif à un ou deux joueurs, vous pouvez choisir n'importe quel personnage, y compris des gangsters et des méchants comme Sugar et Spice. La configuration par défaut des personnages est Joueur 1 = Batman et Joueur 2 = Robin. Pour choisir un personnage différent, appuyez sur le CONTROL PAD pour changer de personnage, puis appuyez sur n'importe quel bouton.

Si vous avez choisi Batman et Robin, vous accéderez à l'écran de sélection des armes, où vous pourrez vous équiper des armes disponibles (voir page 16 pour la description des armes). Dans une partie compétitive à deux joueurs, l'un étant Batman, l'autre Robin, vous accéderez au Batgymnase pour tester vos aptitudes réciproques.

L'adversaire par défaut dans les jeux à un et deux joueurs est un aliéné de **Arkham Asylum**. Le joueur 1 choisit un adversaire en mettant la case de l'adversaire en surbrillance, puis en appuyant sur HAUT ou BAS sur le CONTROL PAD, jusqu'à ce que l'adversaire désiré apparaisse, et enfin sur le BOUTON START.

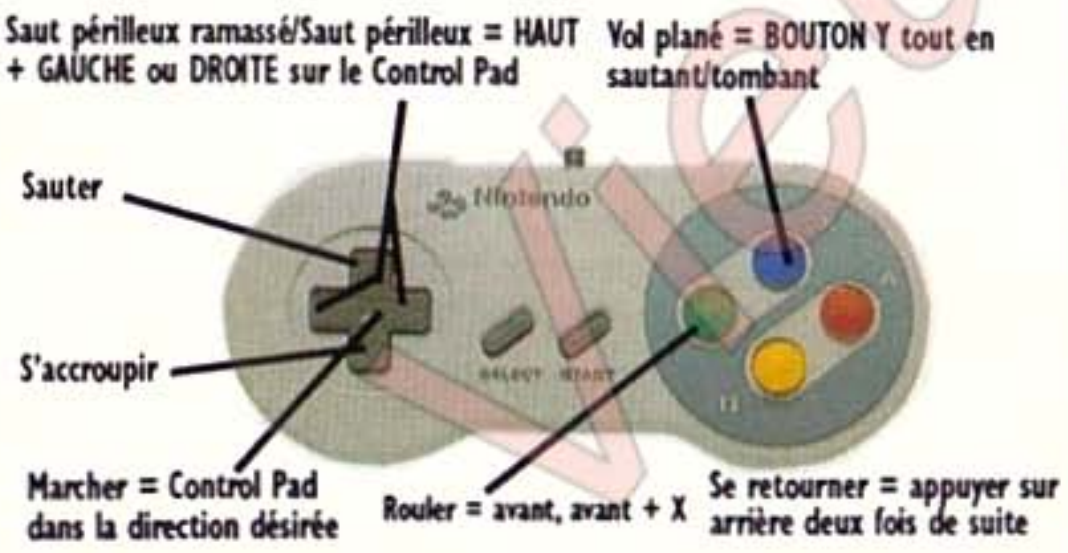
Cet ennemi sera votre adversaire pendant toute la session d'entraînement. À chaque fois qu'un ennemi est vaincu, l'ordinateur génère à nouveau cet adversaire simulé, mais avec un niveau d'agressivité et de difficulté plus élevé. La partie prend fin lorsque le joueur voit apparaître l'écran Training Program Complete (Fin de la session d'entraînement). Vous êtes alors prêt à affronter n'importe quel ennemi!

CONTRÔLES



DÉPLACEMENTS

Marcher = Control Pad dans la direction désirée
Sauter = HAUT sur le Control Pad
S'accroupir = BAS sur le Control Pad
Saut périlleux ramassé/Saut périlleux = HAUT + GAUCHE ou DROITE sur le Control Pad
Rouler = avant, avant + BOUTON X
Se retourner = appuyer sur arrière deux fois de suite
Vol plané = BOUTON Y tout en sautant/tombant



COMBAT

Bloquer = BOUTON SELECT
Coup de poing bas = BOUTON B
Coup de poing haut = BOUTON Y
Coup de pied bas = BOUTON A
Coup de pied haut = BOUTON X
Blocage = BOUTON TIR GAUCHE
Attaques arrières = BOUTON TIR DROITE ou ARRIÈRE + BOUTON ATTAQUE (en fonction de la configuration des options)
Balayage = BAS + BOUTON A
Uppercut = BAS + BOUTON Y
Coup de pied giratoire = Avant + BOUTON X

ARMES



Reportez-vous à l'encart comprenant un tableau des armes pour connaître les différentes armes et leur description.
ARMES STANDARD - Robin et Batman ont chacun cinq armes par défaut. Vous n'avez donc pas besoin de les sélectionner avant d'entrer dans un niveau. Les armes sont décrites en détails dans les tableaux des contrôles des armes.
ARMES OPTIONNELLES - Les joueurs commencent un niveau avec deux bourses supplémentaires accrochées à leur ceinture. Ils peuvent les remplir en choisissant chacun une arme à partir de deux listes d'armes optionnelles (Optional Weapon) sur le Batordinateur. Vous trouverez différentes armes disponibles selon les niveaux. Pour sélectionner une arme optionnelle, suivez les instructions sous Weapons (Armes).
BREVETS - Dans certains niveaux de jeu, Batman et Robin doivent chercher des brevets d'armes appartenant à Wayne Tech et volés par Riddler. Si Batman ou Robin réussissent (ensemble ou séparément) à trouver les quatre brevets pour une arme particulière, cette arme s'ajoutera aux listes des armes optionnelles des deux joueurs sur le Batordinateur, à la fin du niveau. Essayez de trouver et ramasser ces prototypes d'armes spectaculaires!

SÉLECTIONNER DES ARMES



Plus de 20 armes sont disponibles dans Batman™ Forever, mais seules cinq armes peuvent être transportées à la fois. Batman et Robin portent différentes armes à leur ceinture. Ils ne peuvent utiliser qu'une seule arme à la fois. Mais rassurez-vous, les munitions de toutes les armes sont en quantité illimitée, ce qui vous permet de les utiliser autant que vous voulez. Les joueurs choisissent des armes au début de chaque niveau. Lorsque vous arrivez à l'écran Weapon Select (Sélection des armes) sur le Batordinateur, vous verrez cinq icônes "arme par défaut". Dans un jeu à deux joueurs, les icônes arme par défaut des deux joueurs apparaîtront. Les trois premières armes sont toujours disponibles, alors que les deux autres armes restantes que chaque personnage peut porter sont échangeables contre une autre arme de la liste des armes optionnelles. Pour changer d'arme, sélectionnez-la d'abord à l'aide du Control Pad, puis appuyez sur le BOUTON B. Pour passer en revue les différentes armes de la liste, appuyez sur HAUT ou BAS sur le Control Pad. Pour lire des informations sur une arme particulière, appuyez sur le BOUTON A. Pour sélectionner une arme optionnelle, appuyez sur le BOUTON B. Cette arme apparaîtra alors à côté de vos armes disponibles. Dès que vous avez choisi les armes désirées pour un niveau particulier, appuyez sur le BOUTON START pour passer au niveau suivant. Dans un jeu à deux joueurs, dès qu'un joueur appuie sur le bouton START, il ne peut plus sélectionner des armes.
REMARQUE: Batman et Robin ont des armes optionnelles et standard différentes.

ARMES PAR DÉFAUT DE BATMAN

Batarang	Crochet Multifonctions	Globe Sonique
BAS et AVANT+X	SELECT+TOWARDS	BAS, AVANT+B
		

ARMES OPTIONNELLES DE BATMAN (Liste optionnelle 1)

Fumigène	Coup de la Cape	Éclair	Cartouche de Gaz
AVANT et BAS+A	Appuyer plusieurs fois de suite sur Y tout en maintenant le BOUTON DE TIR GAUCHE enfoncé	AVANT et BAS+X	BAS, AVANT+A
			

ARMES OPTIONNELLES DE BATMAN (Liste optionnelle 2)

Pâte Glissante	Bat Bola	Décharge électrique	Mur de force	Pâte collante
AVANT, BAS+B	BAS, BAS+A	AVANT, BAS+A	BAS, BAS, BAS+B	BAS, BAS+X
				

ARMES PAR DÉFAUT DE ROBIN

Batarang	Matraque Extensible	Munitions pour Matraque
BAS et AVANT+X	SELECT + AVANT	AVANT, BAS+Y
		

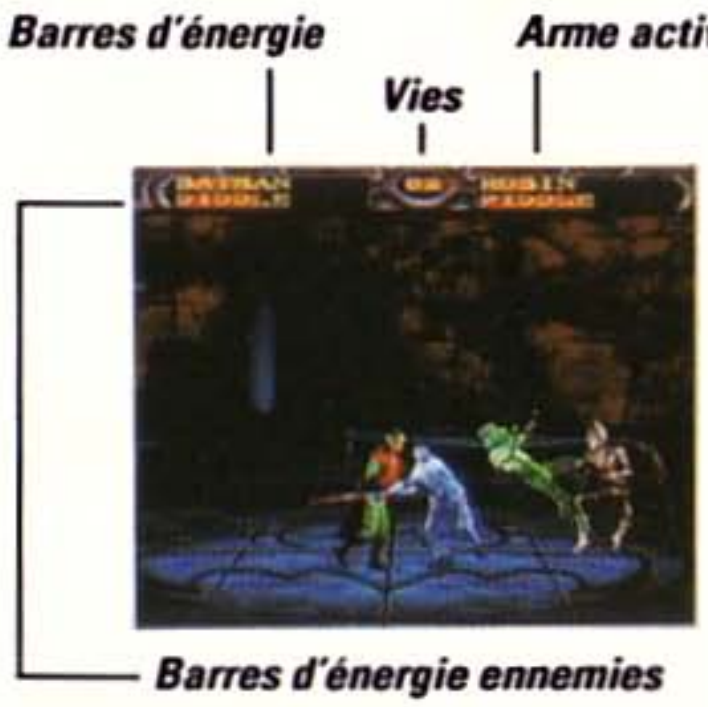
ARMES OPTIONNELLES DE ROBIN (Liste optionnelle 1)

Appareil de Réfraction	Bouclier de Force	Dards Tranquillisants	Arme Explosive Sonique
BAS pendant 2 secondes puis AVANT, Y	Appuyer plusieurs fois de suite sur Y tout en maintenant le BOUTON DE TIR GAUCHE enfoncé	AVANT, BAS+A	ARRIÉRE, AVANT, AVANT+X
			

ARMES OPTIONNELLES DE ROBIN (Liste optionnelle 2)

Pâte Glissante	Bat filet	Matraque Électrique	Rivets au Poignet	Arme Réchauffante
AVANT, BAS+B	BAS, BAS+A	BAS, BAS, AVANT, Y	ARRIÉRE, AVANT, Y	AVANT, ARRIÉRE, AVANT, ARRIÉRE+A
				

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.

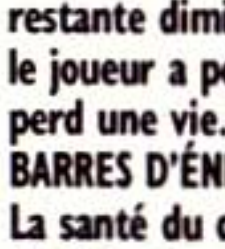
VIES

Tout comme dans la réalité, le joueur dispose d'une vie pour terminer Batman™ Forever. Lorsqu'il a reçu assez de dommages pour perdre une vie, il peut choisir de continuer à jouer grâce à l'un des six Continues.

SCORE/STATISTIQUES DE NIVEAU:

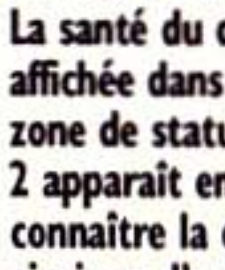
À la fin de chaque niveau, des pourcentages vous sont donnés pour la quantité de pickups ramassés par un joueur, le nombre d'ennemis maîtrisés et le pourcentage de zones secrètes qu'un joueur a réussi a découvrir dans le niveau.

PICKUPS



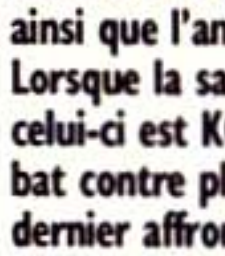
VIES SUPPLÉMENTAIRES

Ramassez ce pickup de grande valeur pour accroître vos chances de triompher sur Two-Face et The Riddler!



ÉNERGIE

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



LES PIÈCES À DEUX VISAGES

Ramassez ces pièces rares pour gagner des Continues supplémentaires.



TWO-FACE COINS



GADGET BLUEPRINTS

NIVEAUX

Batman™ Forever comprend 8 niveaux comprenant des zones principales et des zones secrètes. Pour sauver Gotham City des maléfices de Two-Face et The Riddler et obtenir le meilleur score le joueur doit trouver toutes les zones secrètes. Vous trouverez ci-dessous la description des différents niveaux.

Asylum Arkham



Harvey Dent, mieux connu sous le nom de Two-Face, s'est évadé de Arkham Asylum et a libéré une armée de malades enragés. Batman et Robin doivent éliminer les fous dangereux et capturer Dent. Attention aux chaises électriques abandonnées qui vous électrocutent sur le champ!

2ème Banque de Gotham City



Two-Face et ses acolytes, tentent de détourner les fonds de la 2ème banque de Gotham City. Ils ont pris des otages qu'il vous faudra libérer avant de ne pouvoir faire échouer le casse.

Le cirque



Vous allez participer au spectacle le plus inquiétant jamais vu sur la Terre: 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, alors dépêchez-vous! Il faut atteindre le toit du chapiteau et désamorcer la bombe avant que le compte à rebours n'atteigne 00!

La planque de Two-Face: l'entrepôt



Batman et Robin poursuivent Two-Face jusque dans son repère, un entrepôt des docks de Gotham City. Attention, les complices de Two-Face vous attendent. Une fois à l'intérieur, vous devrez vous débarasser des belles courtisanes de Two-Face, Sugar et Spice, avant d'affronter le roi de l'escroquerie : Two-Face, face à face!

Le Ritz de Gotham



La crème de Gotham City se réunit pour l'inauguration de la Boîte Nygmatech, un jeu très prenant, avec lequel Ed Nygma vole le pouvoir mental de ceux qui le regardent. Cette soirée est un piège préparé par Two-Face et The Riddler.

Station de métro abandonnée:



Two-Face s'enfuit du Ritz de Gotham, mais Batman et Robin le poursuivent jusque dans la station de métro abandonnée. Le combat se poursuivra sur le quai, sur le toit du métro et peut-être même sur les rails. Attention, il vous faudra éviter les trains qui roulent à toute allure, tout en affrontant des dizaines de bandits .

Wayne Manor/La Batcave détruite



The Riddler et Two-Face ont découvert la véritable identité de Batman et décident de saccager Wayne Manor! Le manoir est toujours plein de bandits cachés, qui ne pensent qu'à tout détruire. Batman doit se battre d'un étage à l'autre pour reprendre possession de sa propre maison et éviter que la Batcave ne soit complètement détruite.

Claw Island



Nos héros arrivent enfin chez Ed Nygma! Il a kidnappé le Dr Meridian, et attend Batman et Robin dans son repère, Claw Island. Une fois à l'intérieur, le combat se poursuivra dans un ascenseur qui les amène encore plus près de leurs ennemis. Tout à coup, Batman et Robin seront transportés dans un monde holographique cauchemardesque, une torture qui mettra à l'épreuve leur puissance physique et leur résistance mentale, mais qu'ils devront endurer s'ils veulent libérer le Dr Meridian! Enfin, nos héros arriveront dans la salle du trône de Claw Island, la dernière épreuve de force contre Two-Face et The Riddler! Persévérez, c'est bientôt fini!

PERSONNAGES

Batman



Two-Face



The Riddler



Dr. Chase Meridian



Robin



Sugar & Spice



Le Manuel Max



DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.,
Moreau House, 112-120 Brompton Rd, Knightsbridge, London SW3 1JJ, England

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT, GmbH, Möhlstraße 10, 81675 München, Deutschland.

DISTRIBUÉ PAR ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, 12/14 Rond Point des Champs Elysees, 75008 Paris, France

DISTRIBUIDO POR ARCADIA SOFTWARE S.A., Paseo de la Castellana, 52-6a Planta, 28046 Madrid, España

DISTRIBUTED BY: Metro Games, P.O. Box 255, North Melbourne, VIC 3051, Australia

PRINTED IN JAPAN IMPRIME AU JAPON