

SNSP-A3BP-EUR

The Real Game Begins

BATMAN™ FOREVER





INSTRUCTION
BOOKLET

The Super Nintendo Entertainment System logo, consisting of four overlapping circles in blue, red, green, and yellow, with a small 'TM' symbol to the right.
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM™

Acclaim®



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 APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHÉZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ 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 KOMPATIBILA 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 TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TOUTTEEN 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 NINTENDO.

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 SPELKASSETTE 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.

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, weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.

Die Gewährleistung 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 Spekkassette (=spekkassette) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal- of konstruktietouten zal vertonen.

Indien onverhoopt toch een defekt optreedt dat gedekt wordt door onderhavige garantie, zal de distributeur, Columbia TriStar Home Video, de spekkassette 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 en met volledig aankoopbewijs (voorzien van officiële aankoopdatum), aan:

Columbia TriStar Home Video,

postbus 685, 1200 AR Hilversum, Nederland

Columbia TriStar Home Video

Oppestraat 38, 38 Rue Souveraine, 1050 Brussels, Belgium

Spekkassettes 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 spekkassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, abnormaal gebruik of indien veranderingen aan de spekkassette 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 acquistato per 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 funzionanti. Il costo della riparazione potrà variare, in base all'intervento da eseguire, da un minimo di L. 20.000 ad un massimo di L. 120.000 da pagarsi in contantesse. La presente garanzia copre i difetti di produzione 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:

Nintendo

D-8754 Großstheim
MADE IN E.C.

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 PICCOLE 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.

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**!

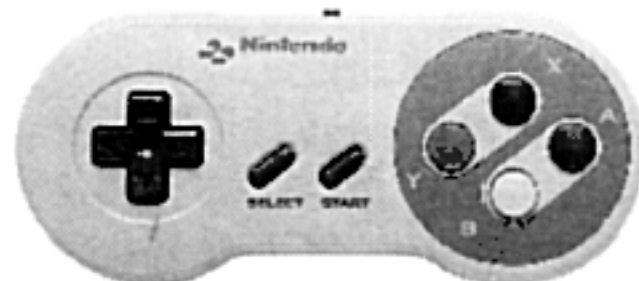
AVANT DE RÉPONDRE À L'ORDRE LANCÉ PAR LE

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

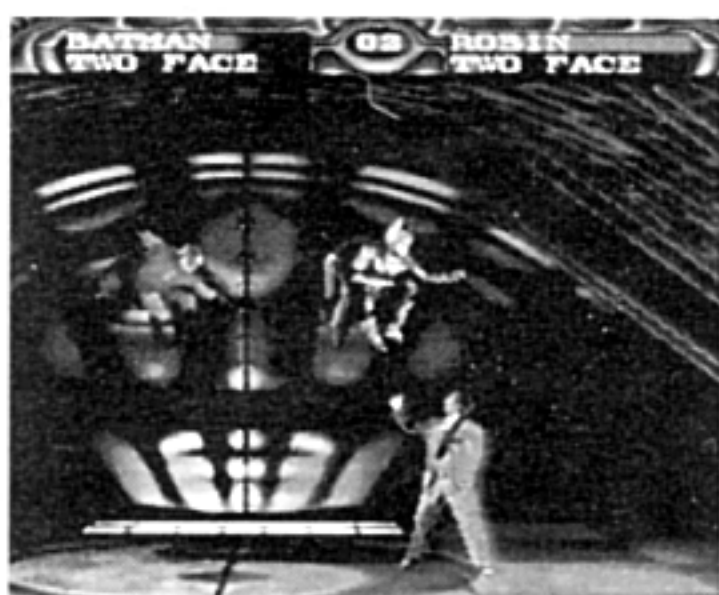
Ce mode vous permet d'exercer vos aptitudes au combat avant d'affronter les super-méchants qui menacent **Gotham City**. Le **Batordinateur** générera des adversaires holographiques de plus en plus difficiles à vaincre à mesure que vous progresserez. Si vous êtes en mode entraînement dans un jeu en coopération 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**.

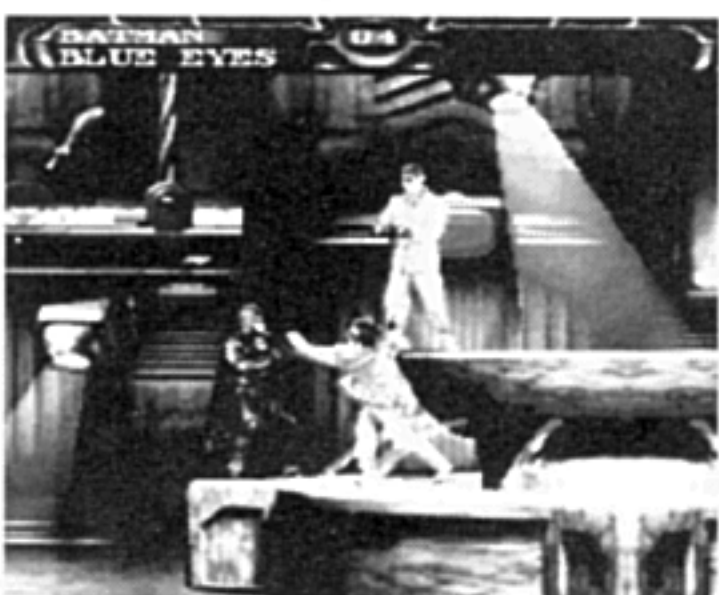
La planque de Two-Face: l'entrepôt

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 débarrasser 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!


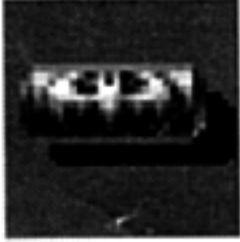









ARMES PAR DÉFAUT DE BATMAN		
Batarang BAS et AVANT+X 	Crochet Multifonctions SELECT+TOWARDS 	Globe Sonique BAS, AVANT+B 

ARMES OPTIONNELLES DE BATMAN (Liste optionnelle 1)			
Fumigène AVANT et BAS+A 	Coup de la Cape Appuyer plusieurs fois de suite sur Y tout en maintenant le BOUTON DE TIR GAUCHE enfoncé 	Éclair AVANT et BAS+X 	Cartouche de Gaz BAS, AVANT+A 

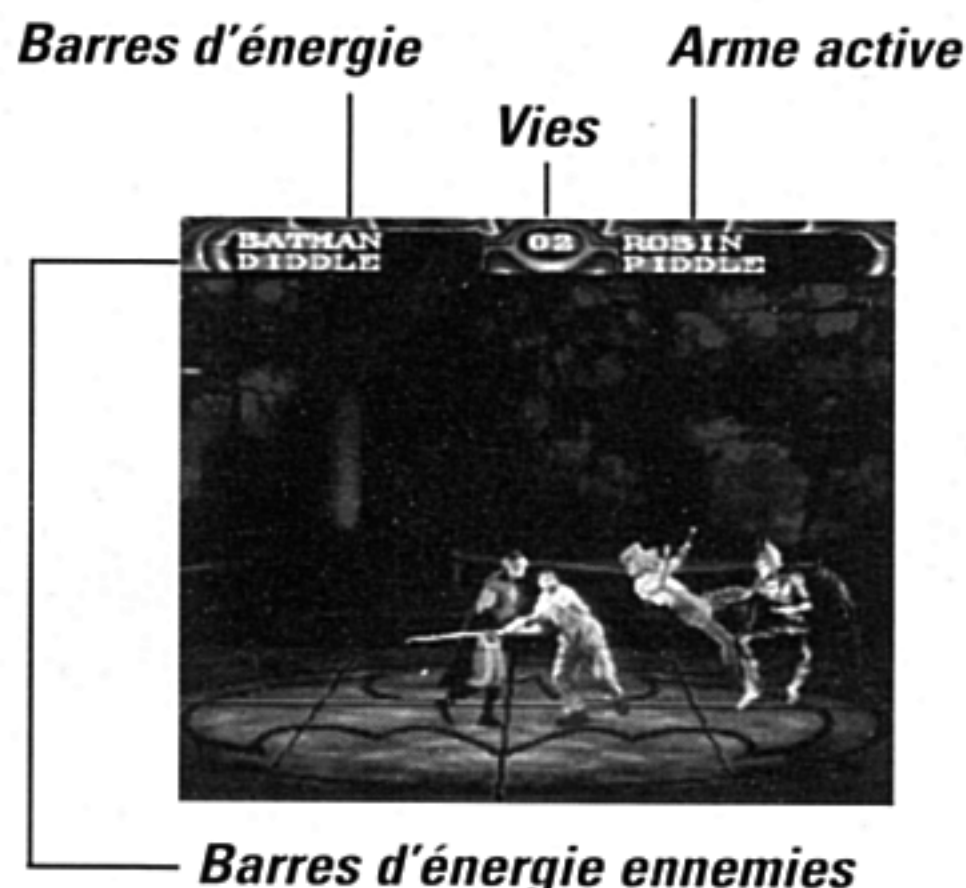
ARMES OPTIONNELLES DE BATMAN (Liste optionnelle 2)				
Pâte Glissante AVANT, BAS+B 	Bat Bola BAS, BAS+A 	Décharge électrique AVANT, BAS+A 	Mur de force BAS, BAS, BAS+B 	Pâte collante BAS, BAS+X 

ARMES PAR DÉFAUT DE ROBIN		
Batarang BAS et AVANT+X 	Matraque Extensible SELECT + AVANT 	Munitions pour Matraque AVANT, BAS+Y 

ARMES OPTIONNELLES DE ROBIN (Liste optionnelle 1)			
Appareil de Réfraction BAS pendant 2 secondes puis AVANT, Y 	Bouclier de Force Appuyer plusieurs fois de suite sur Y tout en maintenant le BOUTON DE TIR GAUCHE enfoncé 	Dards Tranquillisants AVANT, BAS+A 	Arme Explosive Sonique ARRIÈRE, AVANT, AVANT+X 

ARMES OPTIONNELLES DE ROBIN (Liste optionnelle 2)				
Pâte Glissante AVANT, BAS+B 	Bat filet BAS, BAS+A 	Matraque Électrique BAS, BAS, AVANT, Y 	Rivets au Poignet ARRIÈRE, AVANT, Y 	Arme Réchauffante AVANT, ARRIÈRE, AVANT, ARRIÈRE+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.

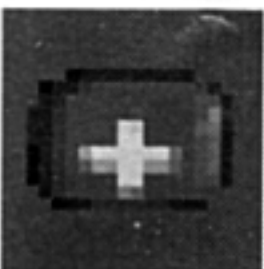
VIES

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 à découvrir dans le niveau.

PICKUPS



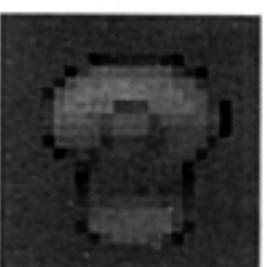
VIES SUPPLÉMENTAIRES

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



ÉNERGIE

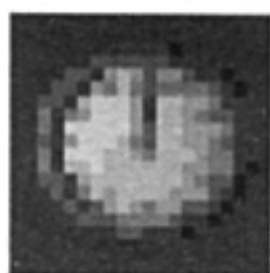
En ramassant cette icône, vous restaurerez une partie de l'énergie de Batman ou de Robin.



LES BOÎTES DE THE RIDDLER

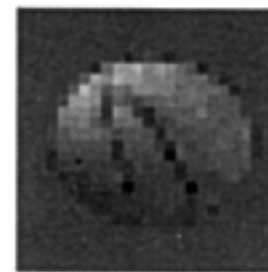
Elles contiennent des indices de jeu à collectionner. Ces indices apparaissent sous la forme de devinettes que le joueur doit résoudre afin de profiter des indices. Celles-ci ne sont pas

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!

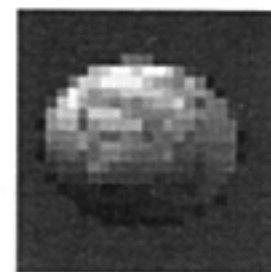


LES PIÈCES À DEUX VISAGES

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!



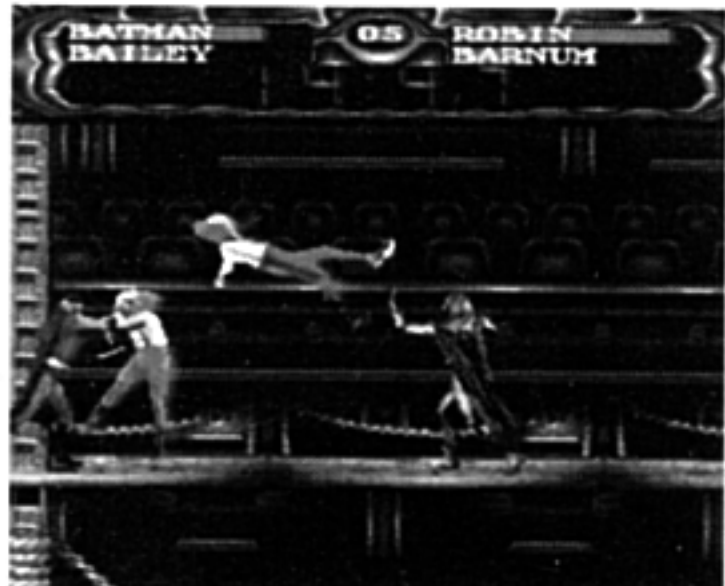
2ème Banque de Gotham City

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.



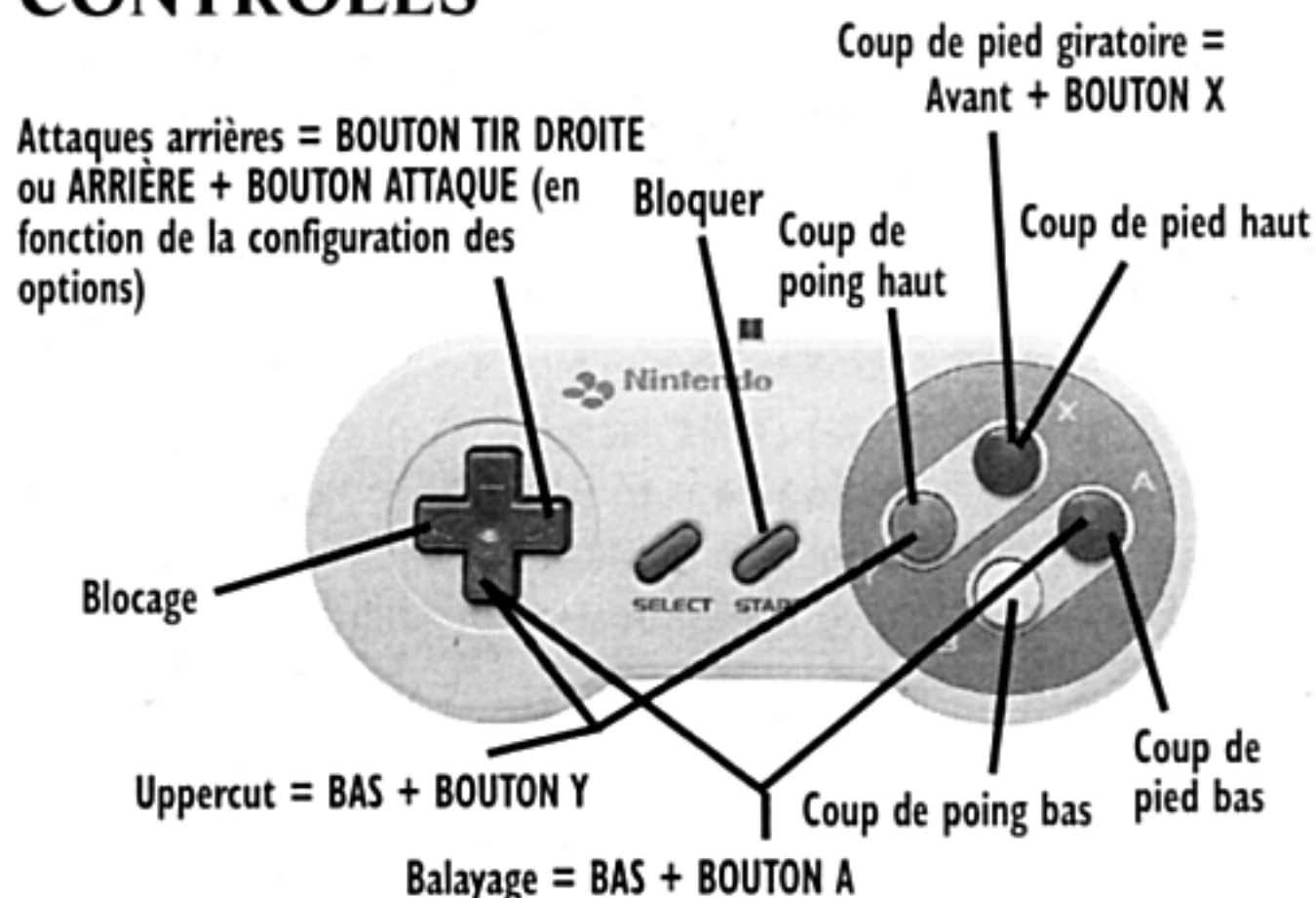
Le cirque

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!



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

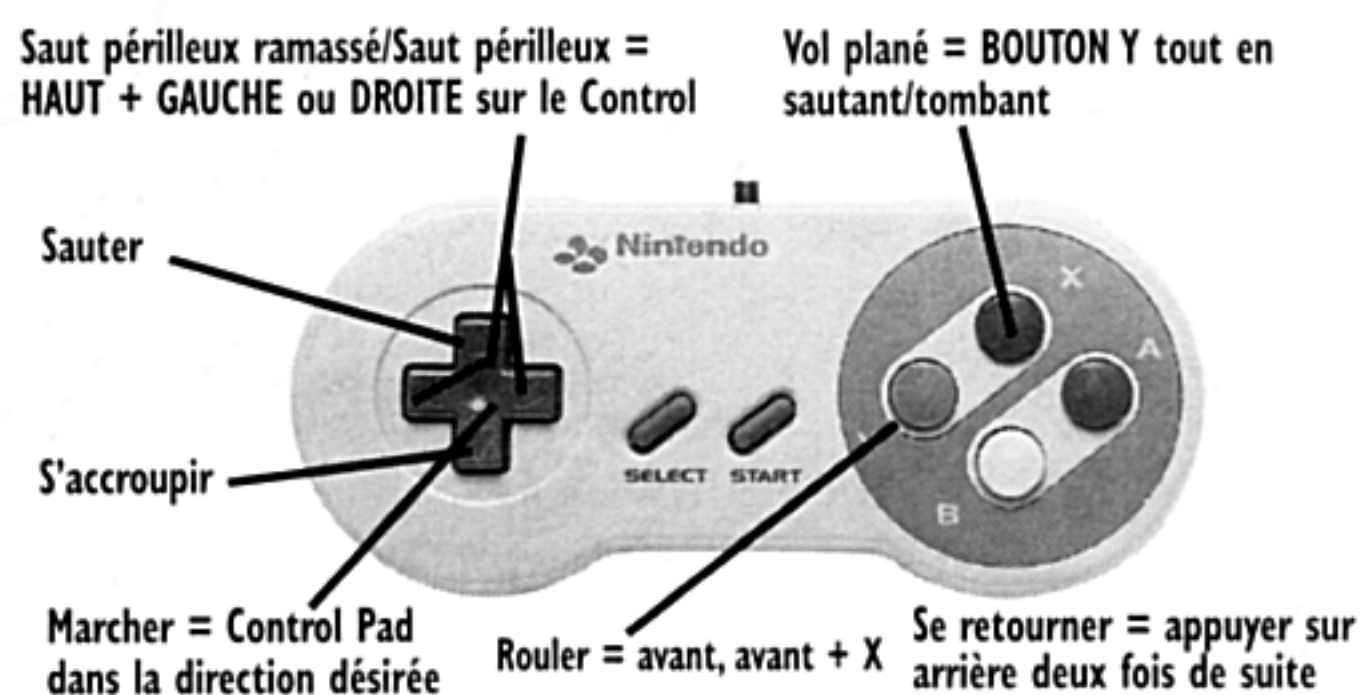
S'accroupir = BAS sur le Control Pad

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.



Batman



Two-Face



The Riddler



**Dr. Chase
Meridian**



Robin



Sugar & Spice





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

Made in E.C.