

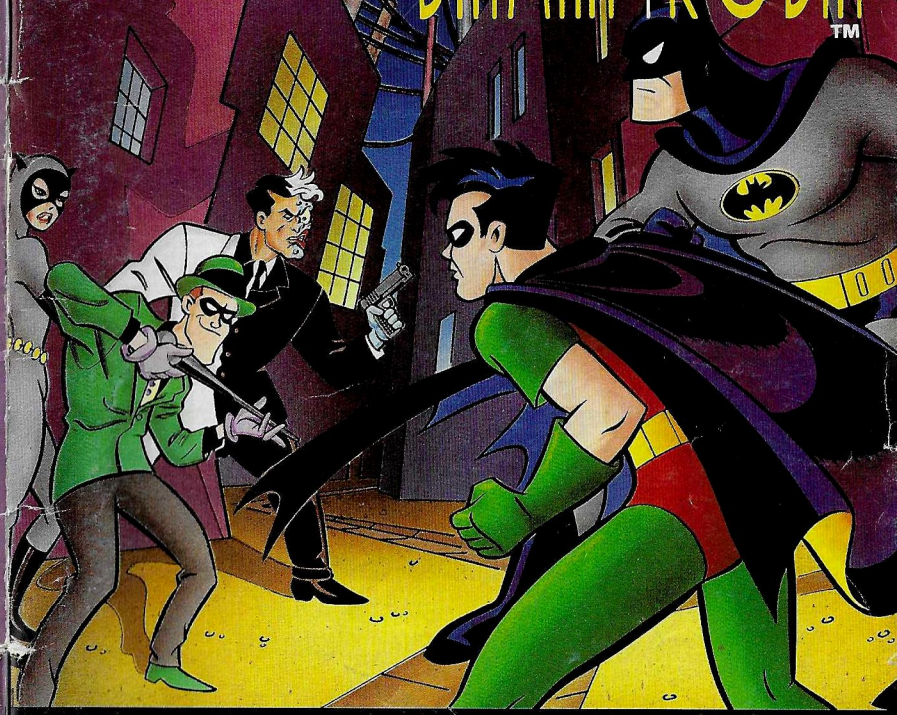
DISTRIBUTED BY **KONAMI UK LTD.**
 KONAMI HOUSE, 54a COWLEY MILL ROAD, UXBRIDGE, MIDDLESEX UB8 2QE
 DISTRIBUTED BY **KONAMI (DEUTSCHLAND) GMBH**
 POSTFACH 56 01 80, 60406 FRANKFURT
 BATMAN AND ALL RELATED ELEMENTS ARE THE PROPERTY OF DC COMICS
 TM & © 1994. ALL RIGHTS RESERVED.
 KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CO.,LTD.
 © 1994 **KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.**

KONAMI®

PRINTED IN JAPAN
 IMPRIME AU JAPON



the adventures of
BATMAN & ROBIN™



INSTRUCTION BOOKLET



SUPER NINTENDO™
 ENTERTAINMENT SYSTEM

LICENSED BY

Nintendo



Nintendo

Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, 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 / Pidå tåmå tielo

GUARANTEE

Konami guarantees that this Super Nintendo Entertainment System Game Pak is supplied by them in full working order and free from any defect. If this Game Pak fails to work or develops a fault within 90 days from purchase, Konami undertakes to replace or repair it.

In such cases, return your Game Pak by post to the address below together with a till receipt or other proof of purchase. Please describe the problem as fully as possible. Don't forget to include your name, address and telephone number.

This guarantee does not apply if the Game Pak has been damaged by misuse, tampered with or through any reason other than a manufacturing fault.

DISTRIBUTED BY **KONAMI UK LTD.**
KONAMI HOUSE, 54a COWLEY MILL ROAD,
UXBRIDGE, MIDDLESEX UB8 2QE

For any further information on
this or other Konami Game Paks call the
Konami Hotline on 0891 775741



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. RISPETTO 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 VIDEOSUEGOS 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 OUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEM 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 ÅR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTD EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KÖBER SPIL OG TILBEHÖR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULL KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

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

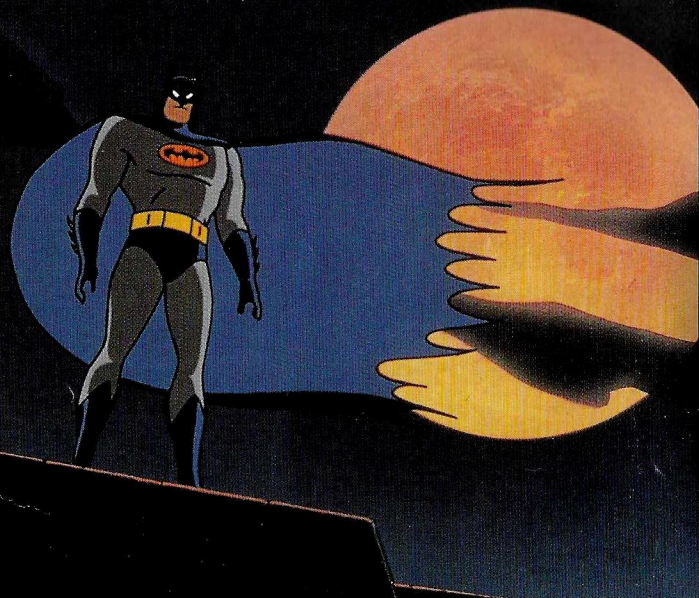
OBS : LÅS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÅRDARNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

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 KULUTTAJATIETODOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

Contents

The fight between good and evil rages on for yet another day in Gotham City.



Playing the Game	5
Starting Up	6
Game Over	7
Operations	8
Players	10
Items	11
Screens	12
Enemy Characters & Stages	13

Playing the Game

You become Batman, destroying enemies in the name of good to save Gotham City.

- ◆ This is a single-player game of eight stages, with each stage divided into several areas. Clear each stage by defeating the boss that appears at the end of the stage.
- ◆ In Stage 5, you operate the Batmobile for high-speed auto action. Stage 5 operations differ from normal stage operations, so note them well before beginning play.
- ◆ Attacks and traps can damage the player. Each time the player is damaged, he loses a life. When all lives are exhausted, the player is out. The player is also out if he falls where there's no ground. Finally, when all remaining players are out, the game is over.
- ◆ Select CONTINUE when the game ends to restart play from the beginning of that stage. You can continue 1~3 times. Select PASSWORD END at the end of any stage to display the password. Input it the next time you play and you can start play from the beginning of that stage. The password can be displayed even after you've cleared a stage. For HARD game level, however, there is no password.
- ◆ Take life items during play to restore life. Take weapon items to increase the number of times you may use each weapon. You may select various weapons, with some more appropriate or necessary to a particular stage than others. When you need a certain weapon during play, press the START button and return to the EQUIPMENT screen in the BAT CAVE to reselect the weapon you need. After you're equipped, however, you'll have to start over at the beginning of the stage.
- ◆ Set the level of play difficulty and Controller buttons at OPTION in the Title screen. You're free to make the settings of your choice.

Starting Up

Correctly insert the game cassette into the Super Nintendo Entertainment System and turn the power ON. The Demo screen appears followed by the Title screen. Press the Direction button to select the mode and press the START button or A button to move to the next screen.

GAME START: EQUIPMENT screen after start demo. Select items and start from the beginning of the game.

PASSWORD: PASSWORD screen. Input the previously noted password to play from the password stage.

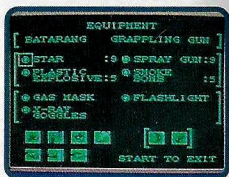
OPTION: OPTION screen. Change game settings.



Title Screen

GAME START

The EQUIPMENT screen appears after the start demo. (Press the START button to cancel the Demo screen.) Select the items to be used in that stage. The usual items are the "Batarang" and "Grappling Gun." You may also select other items. Use the Direction button to select the item and press the A button. Press the START button to start the game. You can press the X button during game play to select weapon items.



Equipment Screen

PASSWORD

Use the Direction button to select the input position and the following buttons to input signals.

A button: ○ **Y button:** △
B button: □ **X button:** DEL



Password Screen

Press the START button to start the game.

Option

Use the up/down Direction button to select items and the left/right Direction button to change settings.

Changeable Items:

GAME LEVEL: Change the level of play difficulty between EASY, NORMAL and HARD.

CONTROL: Change Controller button settings.

MUSIC: Listen to game sounds.

SOUND MODE: Set either stereo or monaural.

Press the START button to return to the Title screen.



Option Screen

Game Over

The GAME OVER screen appears when the game ends. Use the Direction button to select one of the following and press the START button.

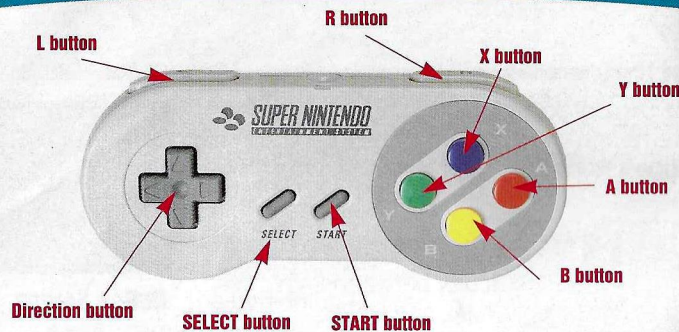
CONTINUE: Restarts the game from the beginning of that stage.

PASSWORD END: The password is displayed. Input it the next time you play to start play from the beginning of that stage.



Game Over Screen

Operations



* All button operations are set to initial settings.

Game

START button: Return to Bat Cave.

SELECT button: Pause button.

Direction button

Left/right: Moves player left and right.

Face up: Faces up and scrolls screen up.

Down: Squats.

Press the up/down Direction button to face away from or toward the screen and to move in those directions.

Forward rotation: Down Direction button + B button. Use to approach enemy while incurring little damage.

L, R, X, Y, A, B Buttons

Y button: Punch.

Throw: Grab enemy by making contact and press Y button immediately. Use left/right Direction button to change direction of throw.

Jump kick: B + Y buttons.

Low kick: Down Direction button + Y button.

L, R buttons: Defense.

X button: Select weapon item.

A button: Use weapon item.

In Stage 2, press Y button for a Batarang attack.

B button: Jump.

Press continuously for high jump. Press left/right Direction button to move slightly during jump.

Rebound scaling: When making contact with wall during jump, press B button while depressing left/right Direction button to scale repeatedly and ascend wall.

Hanging: Jump to hang onto something at edge of floor, if anything's there.

Climb after hanging: Up Direction button or B button.

Get off after hanging: Down Direction button.

Grappling Gun

Shooting

Upward diagonal: A button to shoot in direction Batman is facing.

Straight up: Up Direction button and A button.

When wire is hooked

Get wire by rolling it. (Body goes up): A button

Release wire: Down Direction button or B button

Swing body like pendulum: Left/right Direction button

Use the GRAPPLING GUN to move a distance unreachable by jumping.

With the wire hooked in the upward diagonal direction, use the Direction button to swing the body to the desired direction and then press the A button just at the right moment to move in that direction.

Batmobile

B button: Acceleration

A button: Brake

Y button: Shoot. This can be used even if enemies are behind.

Left/right Direction button: Steering

L and R buttons: Drift

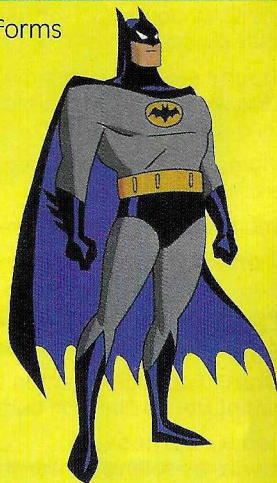


The penalty for damage when attacking regular cars is a decrease in life.

Players

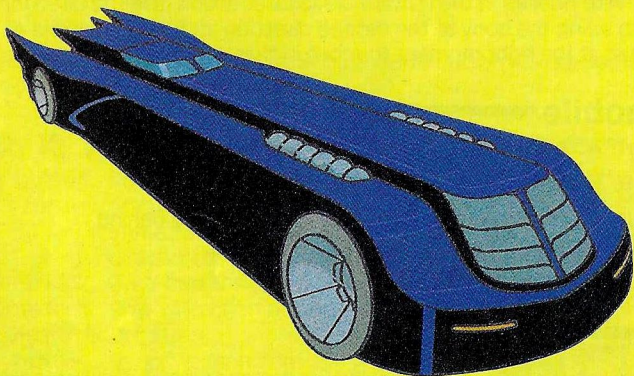
BATMAN

Recclusive millionaire Bruce Wayne transforms himself into Batman to fight crime in Gotham City.



Machine

The player rides this machine in Stage 5 "Car Action Stage."
Batmobile: The super-machine that Batman controls.



Items

Items that are always available



BATARANG: Hitting distant enemies with this temporarily stuns them. Some enemies are not affected by this at all, so be careful.



GRAPPLING GUN: Move to different places by using wire.

Items selectable at each stage

Powerful attack items limited in number of uses. () shows the maximum number of items you can possess.



STAR (9): Injures enemies.



PLASTIC-EXPLOSIVE (5): Injures enemies and shatters breakable walls.



SPRAY GUN (9): Enemies temporarily fall down. Most effective with enemies in close.



SMOKE BOMB (5): Enemies temporarily fall down. Most effective with enemies at a distance.

Items effective only in special situations



GAS MASK: Reduces effect of toxic gas by half.



X-RAY GOGGLES: Finds hidden traps.



FLASH LIGHT: Lights up dark rooms.



MASTER KEY: Opens doors to rooms in Stage 3.

Items obtainable during the game



Life recovery: Restores life.



Recovery of number of weapon uses: Recovers number of uses of weapon items.

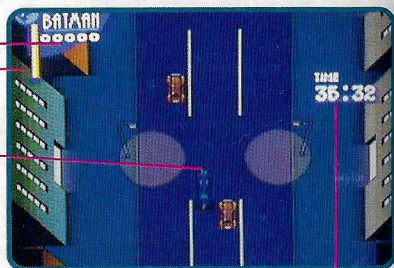
There are some items that cannot be used depending on the stage.

- Remaining items
- Items
- Score
- Life
- Enemy
- Player



Car Action Stage (Stage 5)

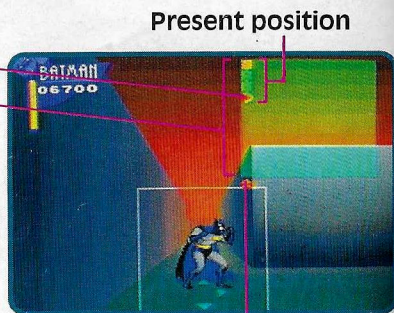
- Score
- Life
- Player
- Batmobile



Time

Maze screen (Stage 7)

- Your path
- MAP



Game screen angle

Stage 1: The Joker

Batman's eternal rival. The Joker is trying to expose citizens to danger by setting terror devices in an amusement park. Batman finds out and, in order to foil the Joker's dastardly plans, he storms into "Joker's Fun House" wherein lie all the Joker's traps.



Stage 2: Poison Ivy

The Evil woman who loves plants. She was experimenting in her greenhouse to create dreadful plants that attack people. Batman tries to get to her greenhouse by going through the forest where all the ferocious plants that she has created have taken root.



Stage 3: The Penguin

The talkative, Shakespeare of Evil, he is loud and cynical and always dreams of wealth and power.

Somebody informs Batman that burglars have broken into the Gotham Art Museum. Batman and Robin rush into the museum to defeat the burglars.



Stage 4: The Cat Woman

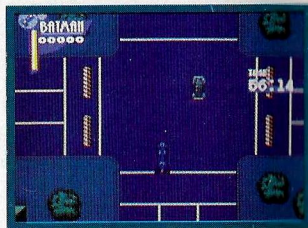
She is the original Queen of Crime. Batman and Cat woman slowly begin to feel for each other, but...

Find Cat Woman as she's on the verge of attack. Climb the building and stop her evil deeds.



Stage 5: Two Face

He was once known as Harvey Dent, prosecutor for Gotham City. But a single misfortune transformed him into a criminal with two characters and the dual faces of virtue and vice he now uses to attack Batman.



Stage 6: The Scarecrow

Formerly a university professor, he has long limbs and wears ominous, dirty clothes, like a scarecrow.

He is trying to control people at will using a gas that creates fear. He has packed his flying boat with the gas and is about to execute his crazy experiment of emitting the gas from the boat. No matter what it takes, stop Scarecrow's experiment!



Stage 7: The Riddler

This puzzle wiz shows his greatest talents in the large-scale puzzle of crimes to challenge Batman.

The Riddler battles Batman in this stage called the "Big Maze." Batman must access Gotham's police computer to destroy a deadly virus. The Riddler has created a frightful program for the computer and is about to launch it. Access the computer to invalidate the program!



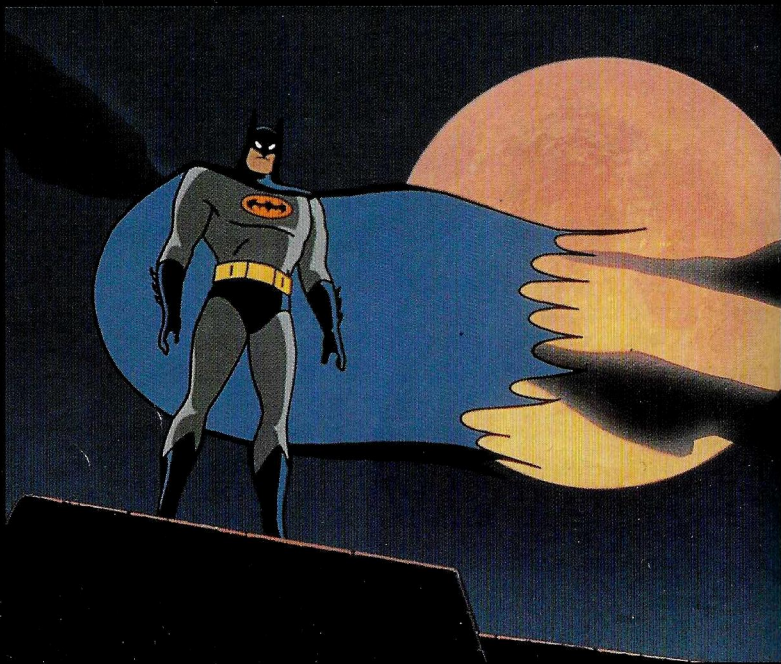
Stage 8: The Gauntlet

All the criminals in Gotham City, including the Joker, join forces to increase their power and challenge Batman to a massive duel. Don't permit crime to run amok in Gotham City!



Inhalt

Und wieder ein Tag, an dem der Kampf zwischen Gut und Böse in Gotham City weiter wütet.



Spielweise	17
Spielvorbereitung	18
Ende des Spiels	19
Bedienungsvorgänge	20
Spieler und Gegenstände	22
Gegenstände	23
Screens	24
Gegnerische Spielfiguren und Stufen	25

Spielweise

Du wirst zu Batman und beseitigst die Gegner im Namen des Guten, um Gotham City zu retten.

- ◆ Dies ist ein Spiel für einen Spieler mit acht Stufen, wobei jede Spielstufe in verschiedene Gebiete unterteilt ist. Du rückst eine Stufe weiter, wenn Du den Boß besiegst, der am Ende einer Stufe erscheint.
- ◆ In Stufe 5 fährst Du das Batmobil bei einer heißen Autojagd. Die Bedienungsvorgänge bei Stufe 5 unterscheiden sich von den Bedienungsvorgängen in normalen Stufen, deshalb solltest Du sie Dir vor Beginn des Spiels gut merken.
- ◆ Gegnerische Angriffe und Fallen können Deine Spielfigur verletzen. Jedesmal, wenn Deine Spielfigur verletzt wird, verliert sie ein Leben. Wenn alle Leben verbraucht sind, scheidet der Spieler aus. Der Spieler scheidet ebenfalls aus, wenn er an einer Stelle fällt, wo es keinen Boden gibt. Am Schluß, wenn alle Spieler ausgeschieden sind, ist das Spiel zu Ende.
- ◆ Wenn Du am Ende des Spiels CONTINUE wählst, kannst Du das Spiel vom Beginn der betreffenden Stufe neu starten. Du kannst von 1 bis 3 mal das Spiel fortsetzen. Wähle PASSWORD END am Ende einer Stufe, um das Passwort anzuzeigen. Du kannst es das nächste Mal eingeben, wenn Du spielst, um das Spiel am Anfang der betreffenden Stufe zu beginnen. Das Passwort kann angezeigt werden, selbst nachdem Du eine Stufe erfolgreich überwunden hast. Im Schwierigkeitsgrad HARD (schwierig) gibt es jedoch kein Passwort.
- ◆ Sammle während des Spieles Lebens-Gegenstände auf, um Dein Leben wieder zu erneuern. Sammle Waffen auf, um die Häufigkeit des Gebrauchs jeder Waffe zu erhöhen. Du kannst verschiedene Waffen auswählen, von denen einige für eine bestimmte Stufe besser geeignet oder notwendig sind als andere. Wenn Du eine bestimmte Waffe während des Spiels benötigst, drücke die START-Taste und kehre zum EQUIPMENT-Screen in der BAT CAVE (Fledermaushöhle) zurück, um die Waffen zu wählen, die Du benötigst. Nachdem Du Dich richtig ausgerüstet hast, muß Du jedoch wieder ganz am Anfang der Stufe beginnen. Den Schwierigkeitsgrad und die Tastenbelegung des Controllers kannst Du unter der Position OPTION im Titel-Screen einstellen. Du kannst die Einstellungen ganz nach Wunsch vornehmen.

Spielvorbereitung

Schiebe die Spiel-Kassette richtig in Dein Super Nintendo Entertainment System hinein und schalte die Stromversorgung an (ON). Daraufhin erscheint der Demonstrations-Screen, dem der Titel-Screen folgt. Drücke die Richtungs-Taste, um den Modus zu wählen und drücke die START-Taste oder die A-Taste, um zum nächsten Screen weiterzuschalten.

GAME START: Wähle den EQUIPMENT-Screen, nachdem die Demonstration beginnt. Wähle Gegenstände und beginne am Anfang des Spiels.

PASSWORD: PASSWORD-Screen. Hier gibst Du das Passwort ein, das Du vorher aufgeschrieben hast, um das Spiel von der betreffenden Passwort-Stufe zu beginnen.

OPTION: OPTION-Screen. Hier kannst Du die Voreinstellungen des Spiels verändern.



Titel-Screen

BEGINN DES SPIELS

Nach dem Beginn der Demonstration erscheint der EQUIPMENT-Screen. Drücke die START-Taste, um die Demonstration zu beenden.)

Wähle die Gegenstände, die Du in der betreffenden Stufe benutzen möchtest. Die normalerweise verwendeten Gegenstände sind der "Batarang" und das "Grappling Gun". Du kannst auch andere Gegenstände auswählen. Verwende die Richtungs-Taste, um den betreffenden Gegenstand auszuwählen, und drücke dann die A-Taste. Drücke die START-Taste, um das Spiel zu beginnen. Du kannst während Du spielst die X-Taste drücken, um Waffen zu wählen.



Equipment-Screen

PASSWORD

Verwende die Richtungs-Taste, um die Eingabeposition zu zu wählen und die folgenden Tasten, um Signale einzugeben.

A-Taste: ○ **Y-Taste:** △
B-Taste: □ **X-Taste:** DEL (löschen)

Drücke die START-Taste, um das Spiel zu beginnen.



Password-Screen

OPTION

Verwende die Aufwärts/Abwärts-Richtungs-Taste, um die Gegenstände zu wählen und die links/rechts-Richtungs-Taste, um die Einstellungen zu verändern.

Veränderbare Positionen

GAME LEVEL: Hier kannst Du den Schwierigkeitsgrad des Spiels zwischen EASY (einfach), NORMAL und HARD (schwierig) verändern.

CONTROL: Hier kannst Du die Tastenbelegung des Controllers verändern.

MUSIK: Hiermit kannst Du die Sounds des Spiels anhören.

SOUND MODE: Hier kannst Du entweder Stereo- oder Mono-Wiedergabe wählen.



Option-Screen

Drücke die START-Taste, um zum Titel-Screen zurückzukehren.

SPIELEND

Am Ende des Spiels erscheint der GAME OVER-Screen. Verwende die Richtungs-Taste, um eine der folgenden Positionen zu wählen und drücke die START-Taste.

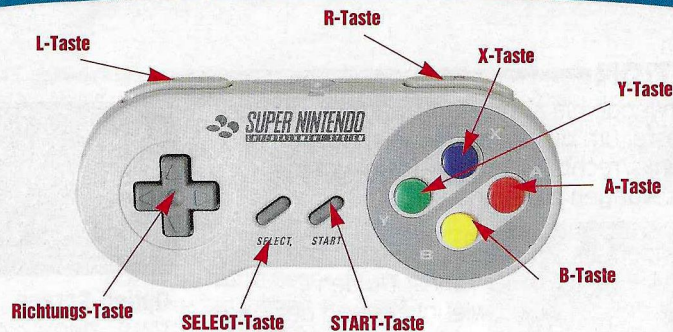
CONTINUE: Neustart des Spiels am Beginn der betreffenden Stufe.

PASSWORD END: Das Passwort wird angezeigt. Gib das nächste Mal, wenn Du spielen möchtest, hier das Passwort ein, um das Spiel am Anfang der betreffenden Stufe zu beginnen.



Game Over-Screen

Bedienungsvorgänge



* Alle Tasten-Funktionen sind auf die beim Einschalten vorhandene Normaleinstellung eingestellt.

SPIELWEISE

START-Taste: Kehre zur Fledermaushöhle zurück.

SELECT-Taste: Pausen-Taste.

Richtungs-Taste

Links/rechts: Bewege Deine Spielfigur nach links und rechts.

AUFWÄRTS: Läßt Dich nach oben blicken und rollt den Screen aufwärts durch.

Down: Hocken.

Drücke die Richtungs-Taste nach oben/unten, um vom Bildschirm fort oder zu ihm hin zu blicken und Dich in diese Richtungen zu bewegen.

Vorwärtsdrehung: Richtungs-Taste abwärts + B-Taste. Verwende diese Bewegung, um Dich dem Gegner zu nähern, wobei Du wenig verletzt wirst.

L, R, X, Y, A, B-Taste

Y-Taste: Faustschlag.

Wurf: Ergreife den Gegner, indem Du Kontakt mit ihm herstellst und drücke die Y-Taste sofort. Verwende die Richtungs-Taste links/rechts, um die Richtung des Wurfs zu verändern.

Fußtritt im Sprung: B + Y-Taste.

Tiefer Tritt: Richtungs-Taste abwärts + Y-Taste.

In der Stufe 2 drücke die Y-Taste, um einen Batarang-Angriff durchzuführen.

L-, R-Tasten: Verteidigung. **X-Taste:** Wähle eine Waffe. **A-Taste:** Verwende eine Waffe.

B-Taste: Sprung

Drücke diese Taste kontinuierlich, um hoch zu springen. Drücke die Richtungs-Taste nach links/rechts, um Dich während des Sprungs geringfügig in diese Richtung zu bewegen.

Klettern mit Abprallen: Wenn Du während eines Sprungs Kontakt zu einer Wand bekommst, drücke die B-Taste, während Du die Richtungs-Taste links/rechts drückst, um Dich an der Wand festzuhalten und die Wand hochzuklettern.

Hängen: Springe, um Dich von einer Kante des Bodens oder ähnlichen Gegenständen herabhängen zu lassen, wenn sich etwas in der Nähe befindet.

Klettern nach dem Hängen: Richtungs-Taste aufwärts oder B-Taste.

Abspringen nach dem Hängen: Richtungs-Taste abwärts.

GRAPPLING GUN

Schießen

Diagonal aufwärts: A-Taste, um in die Richtung zu schießen, in die Batman blickt.

Gerade aufwärts: Richtungs-Taste aufwärts und A-Taste.

Wenn ein Draht eingehakt ist

Erlange den Draht, indem Du ihn aufrollst. (Der Körper geht aufwärts): A-Taste

Draht lösen: Richtungs-Taste abwärts oder B-Taste

Körper wie ein Pendel schwingen: Richtungs-Taste links/rechts

Verwende das GRAPPLING GUN, um Dich um eine Strecke zu bewegen, die durch einen Sprung erreicht werden kann.

Wenn der Draht in Aufwärts-Diagonalrichtung eingehakt ist, verwende die Richtungs-Taste, um den Körper in die gewünschte Richtung zu schwingen, und drücke dann die A-Taste genau im richtigen Augenblick, um Dich in die betreffende Richtung zu bewegen.

Batmobil

B-Taste: Beschleunigung **A-Taste:** Bremsen

Y-Taste: Schießen. Diese Funktion kann selbst dann verwendet werden, wenn die Gegner sich hinter Dir befinden.

Richtungs-Taste links/rechts: Lenken

L und R-Tasten: Driften

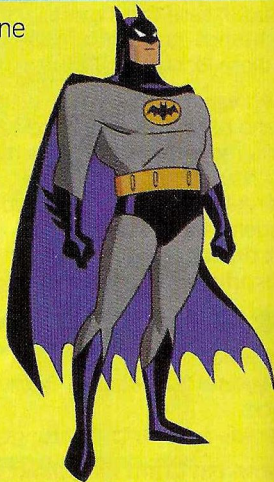


Strafe für Schäden, die beim Angriff an normalen Fahrzeugen hervorgerufen wurden, ist eine Verminderung der Anzahl der Leben.

Spieler

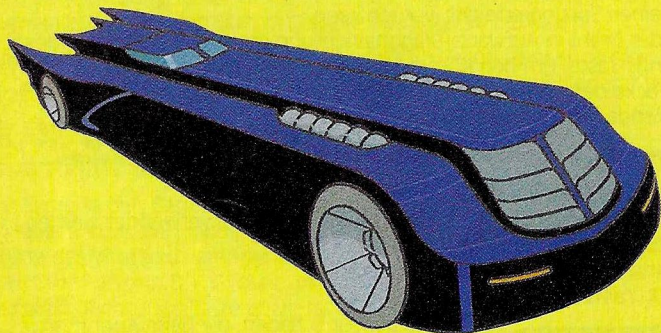
BATMAN

Der zurückgezogene Millionär Bruce Wayne verwandelt sich in Batman, um die Kriminalität in Gotham City zu bekämpfen.



Maschine

Die Spielfigur fährt in Stufe 5 "Auto-Action Stufe" auf dieser Maschine. Batmobile: Die Super-Maschine, die Batman steuert.



Gegenstände

Die Gegenstände stehen jederzeit zur Verfügung



BATRANG: Wenn Du entfernt stehende Gegner hiermit triffst, werden diese kurzfristig bewegungsunfähig. Eirüge Gegner werden jedoch überhaupt



nicht beeinträchtigt, also sei vorsichtig.
GRAPPLING GUN: Bewege Dich mit Hilfe des Drahtes zu verschiedenen Stellen.

Gegenstände, die Du in jeder Stufe wählen kannst

Leistungsfähige Angriffs-Gegenstände, deren Anzahl von Gebrauchsvorgängen begrenzt ist. Die Zahl in () zeigt die maximale Anzahl der Gegenstände, die Du besitzen kannst.



STERN (9): Verletzt Gegner



PLASTIKSPRENGSTOFF (5): Verletzt Gegner und zerstört Wände.



MASCHINENPISTOLE (9): Der Gegner fällt kurzfristig zu Boden. Am wirksamsten, wenn der Gegner in der Nähe ist.



RAUCHBOMBE (5): Gegner fallen kurzfristig zu Boden. Am wirksamsten, wenn die Gegner weit entfernt sind.

Gegenstände, die nur in bestimmten Situationen wirksam sind.



GASMASKE: Vermindert die Wirksamkeit von Giftgas um die Hälfte.



RÖNTGENBRILLE: Findet versteckte Fallen.



BLITZLICHT: Erhellte dunkle Räume.



HAUPTSCHLÜSSEL: Öffnet die Türen der Räume in Stufe 3.

Gegenstände, die während des Spiels erlangt werden können.



Aufstockung der Lebenskraft: Erneuert das Leben.



Aufstockung der Anzahl der Verwendungsmöglichkeiten der Waffen: Hiermit wird die volle Anzahl der Gebrauchsmöglichkeiten der Waffen wieder hergestellt.

Manche Objekte können nicht in jeder Stufe benutzt werden!

Verbleibende Gegenstände

Gegenstände

Punktzahl

Leben

Gegner

Spieler



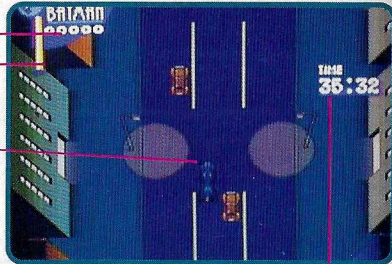
Autojagd-Stufe (Stufe 5)

Punktzahl

Leben

Spieler

Batmobile



Zeit

Irrgarten-Screen (Stufe 7)

Dein Weg

LANDKARTE

Gegenwärtige Position



Spielscreen-Winkel

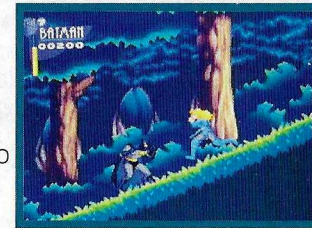
Stufe 1: Der Joker

Der ewige Rivale von Batman. Der Joker versucht, die Bürger in Gefahr zu bringen, indem er gefährliche Gegenstände in einem Vergnügungspark anbringt. Batman findet dies heraus und muß in "Joker's Fun House" eindringen, wo alle Fallen von Joker verborgen sind, um die üblen Absichten von Joker zu durchkreuzen.



Stufe 2: Poison Ivy

Eine böse Frau, die Pflanzen liebt. Sie hat in ihrem Treibhaus experimentiert und hat fürchterliche Pflanzen kreiert, die Menschen angreifen. Batman versucht, sie in ihrem Gewächshaus zur Strecke zu bringen, indem er durch den Wald geht, wo sich alle die schrecklichen Pflanzen befinden, die sie erzeugt hat.



Stufe 3: Der Pinguin

Er ist eine "Quasselstrippe", Shakespeare des Bösen, er ist laut und zynisch und träumt ständig von Reichtum und Macht. Jemand informiert Batman, daß Einbrecher in das Kunstmuseum von Gotham eingedrungen sind. Batman und Robin eilen zum Museum, um die Einbrecher zu erledigen.



Stufe 4: Die Katzenfrau

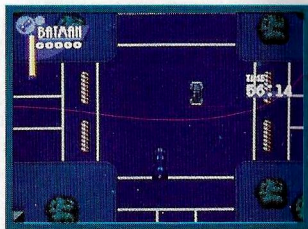
Sie ist die ursprüngliche Königin des Verbrechens. Batman und die Katzenfrau beginnen langsam etwas füreinander zu fühlen, aber ...

Finde die Katzenfrau, während sie dabei ist anzugreifen. Klettere auf das Gebäude und beende ihre Übeltaten.



Stufe 5: Doppelgesicht

Er war früher einmal als Harvey Dent, Staatsanwalt von Gotham City bekannt. Aber ein schlimmes Schicksal hat ihn in einen Kriminellen verwandelt, der einen doppelten Charakter besitzt und zwei Gesichter, Tugend und Laster, die er nun einsetzt, um Batman anzugreifen.



Stufe 6: Scarecrow (Vogelscheuche)

Er war früher einmal ein Universitätsprofessor, hat lange Glieder und trägt charakteristische schmutzige Kleider, wie eine Vogelscheuche. Er versucht, den Leuten seinen Willen aufzuzwingen, indem er ein Gas verwendet, das Furcht einflößt. Er hat sein fliegendes Boot mit dem Gas gefüllt und ist gerade dabei, ein verrücktes Experiment auszuführen, bei dem er Gas aus dem Boot ablassen will. Koste es was es wolle, aber hindere Scarecrow daran, das Experiment durchzuführen!



Stufe 7: Riddler

Dieser Puzzle-Spieler zeigt seine größten Talente in dem großen Puzzle der Kriminalität, wo er Batman herausfordert. Der Riddler kämpft mit Batman in einer Stufe, die als "Großer Irrgarten" bezeichnet ist. Batman muß den Polizei-Computer von Gotham anzapfen und ein tödliches Virus zerstören. Der Riddler hat ein furchteinflößendes Programm für den Computer erzeugt und ist dabei, dies in Gang zu setzen. Zapfe den Computer an und mache das Programm funktionsunfähig!



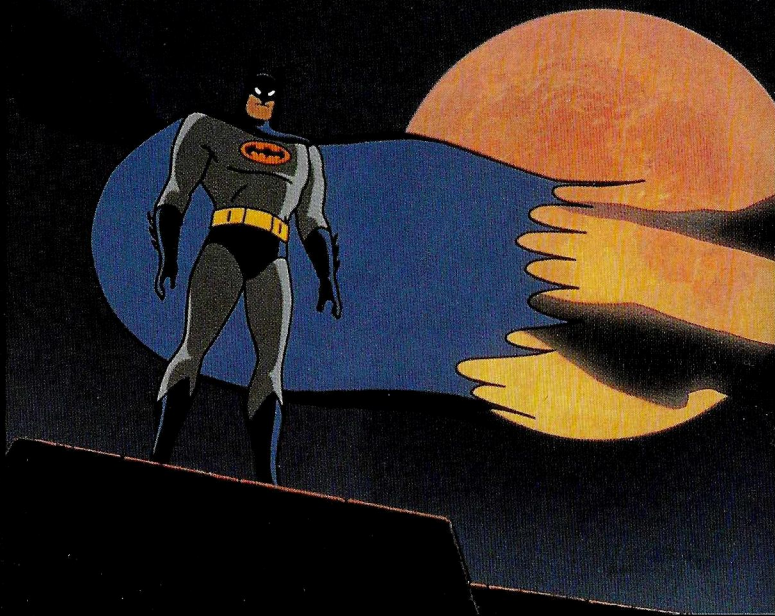
Stufe 8: Der Fehdehandschuh

Alle Kriminellen von Gotham City, einschließlich dem Joker, schließen ihre Kraft zusammen, um ihre Kraft zu ballen und fordern Batman zu einem massiven Duell heraus. Erlaube es nicht, daß die Kriminalität in Gotham City Amok läuft!



Mode d'emploi

Le combat entre les bons et les méchants fait rage, une fois encore, dans la ville de Gotham.



Pour jouer	29
Début de la partie	30
Fin de la partie	31
Règles	32
Personnages et objets	34
Objets	35
Pages écran	36
Personnages ennemis et étapes	37

Pour jouer

Vous serez Batman et, au nom du bien, vous détruirez les ennemis pour sauver la ville de Gotham.

- ◆ Il s'agit d'un jeu pour un joueur, comportant huit étapes chacune divisée en plusieurs phases. Franchissez chaque étape en vainquant le chef qui apparaît vers la fin de chacune.
- ◆ Au cours de l'étape 5, vous pourrez manoeuvrer La Batmobile qui se déplace à grande vitesse. Les règles applicables à l'étape 5 diffèrent de celles des autres étapes; notez-les avant de commencer une partie.
- ◆ Nombreux sont les pièges et les attaques qui peuvent blesser un personnage. Chaque blessure à un personnage provoque la perte d'une vie. Lorsque toutes les vies disponibles sont épuisées, le personnage disparaît. Un personnage peut également disparaître s'il tombe en un lieu où il n'y a pas de sol. Enfin, la partie se termine lorsque tous les personnages ont disparu.
- ◆ Choisissez CONTINUE, à la fin de la partie, pour reprendre au début de l'étape. Il est ainsi possible de reprendre 1, 2 ou 3 fois. Choisissez PASSWORD END à la fin d'une étape pour afficher le mot de passe. Tapez le mot de passe avant de rejouer de manière à commencer la partie au début de la dernière étape jouée. Le mot de passe peut être affiché même après franchissement d'une étape. Il n'y a pas de mot de passe pour le niveau HARD.
- ◆ Au cours de la partie, emparez-vous d'objets vitaux pour gagner des vies. Recueillez des objets d'attaque ou de défense pour augmenter le nombre de fois où les armes peuvent vous servir. Vous pouvez choisir les armes; certaines sont plus ou moins utiles ou nécessaires selon l'étape jouée. Si vous avez besoin d'une arme donnée au cours de la partie, appuyez sur le bouton START et choisissez la page EQUIPMENT de BAT CAVE de manière à sélectionner cette arme. Toutefois, après le choix d'un nouvel équipement, vous serez tenu de continuer la partie en reprenant au début de l'étape.
- ◆ Choisissez le niveau de difficulté et le rôle des boutons du pavé de commande grâce à OPTION de la page de titre. Vous avez pleine liberté en la matière.

Début de la partie

Introduisez correctement la cassette de jeu dans le Super Nintendo Entertainment System et mettez ce dernier sous tension. La page de démonstration s'affiche puis c'est au tour de la page de titre. Appuyez sur le bouton de direction pour choisir le mode de jeu et sur le bouton START ou le bouton A pour afficher la page suivante.

GAME START: Page EQUIPMENT après la démonstration. Choisissez les objets et commencez la partie dès le début.

PASSWORD: Page PASSWORD. Tapez le mot de passe pour commencer à partir d'une étape donnée.

OPTION: Page OPTION. Choisissez cette page pour modifier les conditions de jeu.



Page de Titre

GAME START

La page EQUIPMENT s'affiche après la démonstration. (Appuyez sur le bouton START pour abandonner la démonstration.) Choisissez les objets que vous utiliserez au cours de cette étape. Les objets usuels sont le "Batarang" et le "Grappling Gun". Mais vous pouvez décider de disposer d'autres objets. Employez le bouton de direction pour choisir un objet et confirmez en appuyant sur le bouton A. Appuyez sur le bouton START pour commencer la partie. Au cours de la partie, vous pouvez appuyer sur la bouton X pour choisir des objets d'attaque ou de défense.

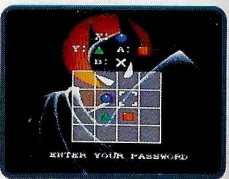


Page de Equipment

PASSWORD

Utilisez le bouton de direction pour choisir la position d'entrée et les boutons suivants pour introduire les signaux.

Bouton A: ○ **Bouton Y:** △
Bouton B: □ **Bouton X:** Effacement



Page de Password

Appuyez sur le bouton START pour commencer la partie

OPTION

Utilisez le bouton de direction vers le haut et vers le bas pour choisir un paramètre et ce même bouton vers la droite ou vers la gauche pour modifier la valeur de ce paramètre.

Paramètres modifiables

GAME LEVEL: Pour choisir l'un des trois niveaux de difficulté: EASY, NORMAL ou HARD.

CONTROL: Pour modifier le rôle des boutons du pavé de commande.

MUSIC: Pour entendre, ou non, la bande sonore.

SOUND MODE: Pour choisir la monophonie ou la stéréophonie.



Page d'Option

Fin de la partie

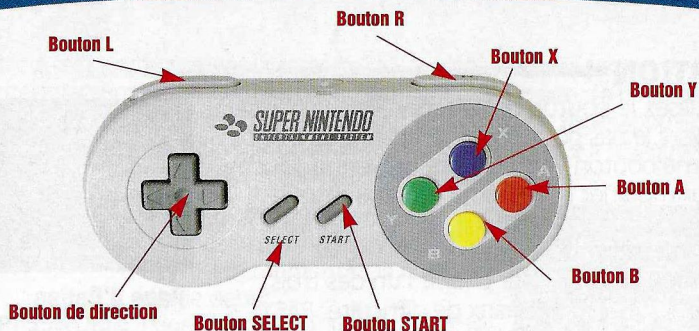
La page de fin de partie (GAME OVER) étant affichée, utilisez le bouton de direction pour choisir l'une des deux options ci-dessous puis appuyez sur le bouton START.

CONTINUE: La partie reprend au début de cette étape.

PASSWORD END: Le mot de passe s'affiche. Tapez ce mot de passe avant de rejouer de manière à commencer la partie au début de la dernière étape jouée.



Page de Fin de Partie



* A l'origine, les boutons ont un rôle par défaut.

Jeu

Bouton START: Pour retourner à la Bat Cave.

Bouton SELECT: Pour marquer une pause.

Bouton de direction

Vers la gauche/vers la droite: Pour déplacer un personnage vers la gauche ou vers la droite.

Face à vous vers le haut: Pour que le personnage se tourne vers vous et monte vers le haut de l'écran.

Vers le bas: Pour que le personnage s'accroupisse.

Appuyez sur le bouton de direction, vers le haut ou vers le bas, pour que le personnage vous tourne le dos ou vous regarde et se déplace vers le haut ou vers le bas.

Rotation vers l'avant: Bouton de direction vers le bas + bouton B. Permet d'approcher l'ennemi sans grand danger.

L, R, X, Y, A, B, Boutons

Bouton Y: Coup de poing

Jeté: Saisissez-vous de l'ennemi en réalisant un contact avec lui puis appuyez immédiatement sur le bouton Y. Utilisez le bouton de direction vers la droite ou vers la gauche pour choisir la direction du jeté.

Coup de pied en sautant: Bouton B + Y.

Coup bas: Bouton de direction + Bouton Y.

Au cours de l'étape 2, appuyez sur le bouton Y pour une attaque Batarang.

Boutons L, R: Défense

Bouton X: Pour choisir un objet d'attaque ou de défense.

Bouton A: Pour utiliser un objet d'attaque ou de défense.

Bouton B: Saut

Appuyez sur ce bouton de manière continue pour sauter très haut. Appuyez sur le bouton de direction, vers la gauche ou vers la droite, pour modifier légèrement la trajectoire du saut.

Déplacement par bond: Après contact avec un mur au cours d'un saut, appuyez sur le bouton B tout en maintenant la pression sur le bouton de direction, vers la gauche ou vers la droite, de manière à grimper le long du mur en rebondissant.

Suspension: Faites sauter le personnage pour qu'il s'accroche à ce qui peut être au bord du plancher, dans la mesure où il y a quelque chose.

Grimpade après suspension: Bouton de direction vers le haut, ou bouton B.

Fin de la suspension: Bouton de direction vers le bas.

GRAPPLING GUN

Tir

Vers le haut et selon une diagonale: Bouton A pour tirer dans la direction vers laquelle Batman est tourné.

Directement vers le haut: Bouton de direction vers le haut et bouton A.

Quand le câble est accroché

Saisissez-vous du câble en le roulant (déplacement vers le haut):

Bouton A.

Libération du câble: Bouton B.

Balancement comme un pendule: Bouton de direction vers la droite ou vers la gauche.

Utilisez le GRAPPLING GUN pour atteindre un point inaccessible en sautant.

Lorsque le câble est accroché en haut et selon une diagonale, utilisez le bouton de direction pour balancer le corps dans la direction voulue puis appuyez sur le bouton A au bon moment pour un déplacement dans cette direction.

Batmobile

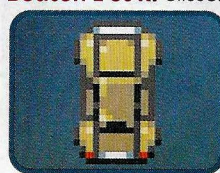
Bouton B: Accélération

Bouton A: Freinage

Bouton Y: Tir. Vous pouvez utiliser cela lorsque les ennemis arrivent par l'arrière.

Bouton de direction vers la droite ou vers la gauche: Conduite.

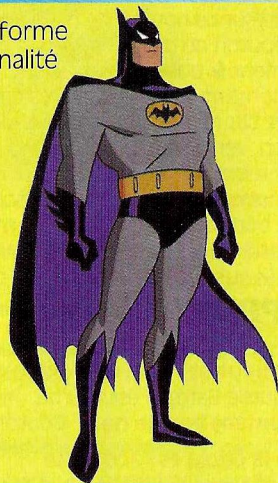
Bouton L et R: Glissement.



La pénalité pour l'endommagement d'un véhicule normal au cours d'une attaque est une diminution de la durée de vie.

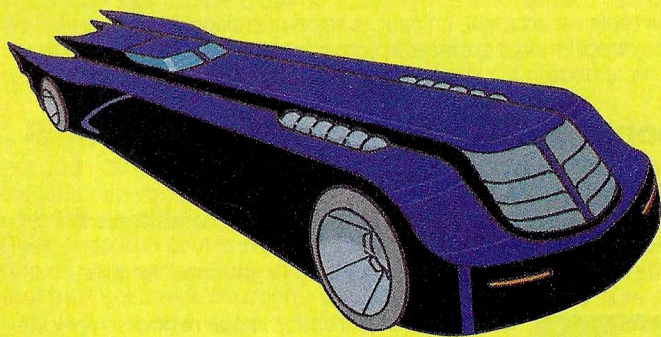
BATMAN

Le millionnaire Bruce Wayne se transforme en Batman pour combattre la criminalité dans la ville de Gotham.



Machine

Le joueur conduit cette machine au cours de l'étape 5, "Scènes d'actions avec automobiles". Batmobile: La super-machine de Batman.



Objets toujours disponibles



BATARANG: En frappant un ennemi avec cette arme, vous l'étourdissez pour un moment.

Certains ennemis y sont insensibles; soyez prudent!



GRAPPLING GUN: Pour se déplacer au moyen du câble.

Objets que vous pouvez choisir au cours de chaque étape

Puissants objets d'attaque dont le nombre d'utilisations est limité. La valeur entre parenthèses () indique le nombre maximum d'objets que vous pouvez posséder.



STAR (9): Blesse les ennemis.



PLASTIC-EXPLOSIVE (5): Blesse les ennemis et fait vibrer les murs qui peuvent être rompus.



SPRAY GUN (9): Les ennemis tombent pendant un moment. Très efficace lorsque les ennemis sont proches.



SMOKE BOMB (5): Les ennemis tombent pendant un moment. Très efficace lorsque les ennemis sont éloignés.

Objets qui ne sont efficaces que dans certaines situations



GAS MASK: Réduit de moitié l'effet des gaz toxiques.



X-RAY GOGGLES: Permet de découvrir les pièges cachés.



FLASH LIGHT: Eclaire les pièces sombres.



MASTER KEY: Ouvre les portes des pièces qui apparaissent au cours de l'étape 3.

Objets qu'il est possible de recueillir pendant la partie



Rétablissement de la vie: Rétablit la durée de vie.



Rétablissement du nombre d'utilisations des armes: Rétablit le nombre d'utilisations possibles des armes.

Objets restant
Objets

Marque
Vie

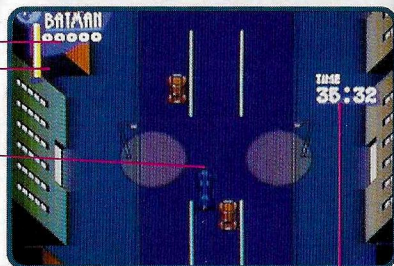
Ennemi
Joueur



Scènes d'actions avec automobiles (Étape 5)

Marque
Vie

Joueur
Batmobile



Temps

Écran labyrinthe (Étape 7)

Votre trajet
Plan

Position actuelle



Angle de page de jeu

Étape 1: Le Joker

Ennemi éternel de Batman. Le Joker essaie d'exposer les habitants de la ville à des dangers en plaçant des dispositifs dangereux dans un parc d'attraction. Batman s'en aperçoit et, dans le dessein de contrecarrer les plans diaboliques du Joker, pénètre dans la "Maison amusante de Joker" où de nombreux pièges l'attendent.



Étape 2: Poison Ivy

Un femme diabolique qui adore les plantes. Dans sa serre, elle a procédé à des greffes sur des plantes qui maintenant attaquent les hommes. Batman essaie d'entrer dans cette serre en traversant la forêt où ces plantes dangereuses ont pris racine.



Étape 3: Le Pingouin

Bavard et cynique, il parle fort et ne rêve que de puissance. Quelqu'un vient d'informer Batman que des voleurs ont pénétré dans le Musée d'art de Gotham. Batman et Robin se dirigent en hâte vers le musée pour surprendre les voleurs.



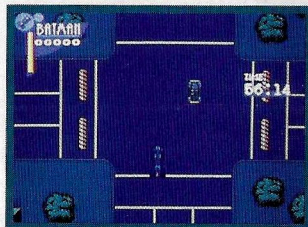
Étape 4: La Catwoman

C'est la véritable reine du Crime. Batman et Catwoman tombent peu à peu amoureux l'un de l'autre mais... Découvrez Catwoman qui s'apprête à attaquer. Grimpez aux immeubles et arrêtez-la dans ses noirs desseins.



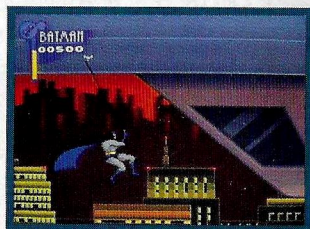
Étape 5: Deux-Têtes

Il est aussi connu sous le nom de Harvey Dent, ancien juge d'instruction de la ville de Gotham. Un malheur a voulu qu'il devienne un criminel en lequel s'incarnent deux personnages et dont les deux têtes évoquent le vice et la vertu.



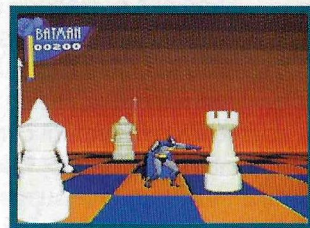
Étape 6: L'Épouvantail

Dans le passé, il était professeur à l'Université. Aujourd'hui vêtu d'oripaux, il ressemble à un épouvantail. Il tente de contrôler la volonté des gens en utilisant un gaz qui provoque la peur. Il a rempli son bateau volant de ce gaz et il est en passe de mettre en oeuvre son horrible plan. Quoi qu'il vous en coûte, arrêtez l'expérience qu'Épouvantail veut tenter.



Étape 7: Le Cribleur

Ce fanatique des puzzles montre tous ses talents en rassemblant les criminels qui ont lancé un défi à Batman. Le Cribleur affronte Batman au cours de cette étape qui s'appelle le "Grand labyrinthe". Batman doit accéder à l'ordinateur de la police de Gotham pour détruire le virus mortel. Le Cribleur a écrit un programme dont la simple idée fait peur et il est prêt à le faire tourner sur la machine. Il vous faut rendre le programme inoffensif.



Étape 8: Le Gantelet

Tous les criminels de Gotham, y compris le Joker, ont mis leurs forces en commun pour accroître leur puissance et lancer un défi global à Batman. Ne laissez pas le crime impuni! Sauvez la ville de Gotham!



AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

*À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo
par vous-même ou votre enfant.*

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS
(Cartouches)

Konami France garantit cette cartouche (GAME PAK) pour le Super Nintendo Entertainment System contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant cette période de garantie, Konami France remplacera ou réparera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez expédier la cartouche avec un double de votre facture d'achat en recommandé et en port payé à:

KONAMI FRANCE
23 Rue Cambon,
75001 Paris
France

Vérifiez de bien mentionner vos nom, adresse complète et numéro de téléphone. Merci de donner une brève description des défauts constatés.

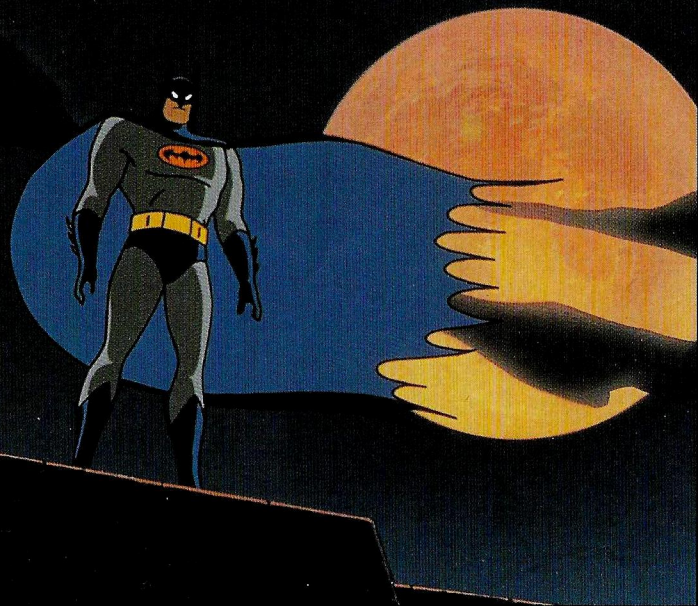
Les cartouches retournées sans facture ou après expiration de la durée de garantie seront, au choix de Konami France, soit réparées soit remplacées à la charge du client après acceptation préalable d'un devis.

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



Gebruiksaanwijzing

Het gevecht tussen goed en kwaad gaat maar door. Weer een heftige dag in Gotham City!



Spelen van het spel	45
Starten	46
Einde	47
Bedieningen	48
Spelers	50
Items	51
Schermen	52
Vijanden en Niveau's	53

SPELEN VAN HET SPEL

Jij bent Batman, en voor de vrede vernietig je de vijanden. Wees de redder van Gotham City!

- ◆ Dit is een spel voor één speler. Het spel is onderverdeeld in acht niveau's. Ieder niveau is weer in verschillende fases of gebieden gesplitst. Beëindig ieder niveau door de boss aan het eind van het niveau te verslaan.
- ◆ In niveau 5 staat de Batmobile voor "high-speed" auto-actie tot je beschikking. Niveau 5 is anders dan de andere niveau's, dus zorg dat je op de hoogte bent voordat je start.
- ◆ Je karakter raakt gewond als hij valt en als hij aangevallen wordt. Iedere keer dat je karakter gewond raakt, verlies je een leven. Het spel is uit als je al je levens hebt verbruikt. Je karakter is tevens verloren als hij valt maar geen grond onder de voeten heeft. En tot slot, het spel is ook uit wanneer alle andere karakters dood zijn.
- ◆ Kies CONTINUE wanneer het spel uit is om het spel opnieuw vanaf het begin van het laatste niveau te starten. Je kunt 1-3 keer doorgaan. Kies PASSWORD END bij het eind van een niveau om het paswoord te weten te komen. Voer dit paswoord de volgende keer in wanneer je weer wilt spelen. Je kunt dan het spel vanaf het begin van het laatste gespeelde niveau voortzetten. Het paswoord kan ook worden getoond nadat je een niveau hebt verlaten. Er is echter geen paswoord wanneer je het spel met de zwaarste, "HARD" moeilijkheidsgraad speelt.
- ◆ Pik levens-items tijdens het spel op om je aantal levens op peil te brengen. Verhoog het aantal keer dat je ieder wapen kunt gebruiken door wapen-items op te pikken. Je kunt diverse wapens kiezen, Sommigen zijn meer geschikt of zelfs nodig om een niveau door te komen dan anderen. Wanneer je tijdens het spel een bepaald wapen nodig hebt, druk je op de START toets om naar het EQUIPMENT scherm tijdens BAT CAVE terug te keren en het vereiste wapen te kiezen. Nadat je de goede uitrusting hebt, moet je echter wel weer vanaf het begin van het niveau starten.
- ◆ Stel de moeilijkheidsgraad en functies van de toetsen van het bedieningspaneel in bij OPTION van het titelscherm. Je kunt instellingen naar keuze maken.

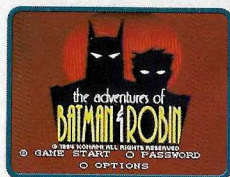
Starten

Steek de spelcassette goed in je Super Nintendo Entertainment systeem en schakel de spanning in (ON). Eerst zie je het demonstratiescherm. Daarna verschijnt het titelscherm. Druk op de richtingstoets om de functie te kiezen en druk op de START toets of A toets om naar het volgende scherm te gaan.

GAME START: EQUIPMENT scherm, verschijnt na de demonstratie. Kies items en start vanaf het begin van het spel.

PASSWORD: Paswoordscherm. Voer het eerder getoonde paswoord in om het spel vanaf het begin van het bepaalde niveau te starten.

OPTION: Optiescherm. Veranderen van de instellingen van het spel.



Titel Scherm

GAME START

Het EQUIPMENT scherm verschijnt na de demonstratie. (Druk op de START toets om het demonstratiescherm te annuleren.) Kies de items die je in dat niveau wilt gebruiken. De gebruikelijke items zijn de "Batarang" en "Grappling Gun". Je mag echter ook andere items kiezen. Kies het item met de richtingstoets en druk op de A toets. Druk op de START toets om het spel te starten. Je kunt tijdens het spel op de X toets drukken om wapenitems te kiezen.



Equipment Scherm

PASSWORD

Gebruik de richtingstoets om de invoerpositie te kiezen en de volgende toetsen om signalen in te voeren.

A toets: ○ **Y toets:** △
B toets: □ **X toets:** DEL

Druk op de START toets om het spel te starten.



Password Scherm

OPTION

Druk de richtingstoets omhoog/omlaag om items te kiezen en naar links/rechts om de instellingen te veranderen.



Option Scherm

Verschillende instellingen

GAME LEVEL: Je kunt de moeilijkheidsgraad op EASY (gemakkelijk), NORMAL (normaal) of HARD (moeilijk) stellen.

CONTROL: Je kunt de functies van de toetsen van het bedieningspaneel instellen.

MUSIC: Beluisteren van spelgeluiden.

SOUND MODE: Stel stereo of mono in.

Druk op de START toets om weer naar het titelscherm terug te keren.

EINDE

Het GAME OVER scherm verschijnt als het spel afdrukt. Kies een van de volgende aanduidingen met de richtingstoets en druk dan op de START toets.

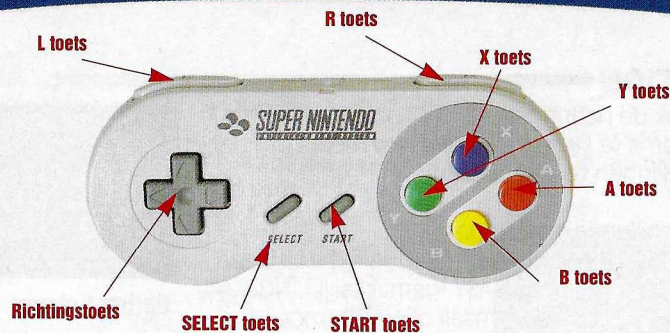


Game Over Scherm

CONTINUE: Om het spel opnieuw vanaf het begin van dat niveau te starten.

PASSWORD END: Het paswoord wordt getoond. Voer dit paswoord de volgende keer in wanneer je weer vanaf het begin van dat niveau wilt spelen.

Bedieningen



De volgende beschrijvingen tonen de basisinstellingen van de toetsen.

SPEL

START toets: Terugkeren naar Bat Cave.

SELECT toets: Pauzeren.

Richtingstoets

Naar links/rechts: Verplaatst het karakter naar links en rechts.

Omhoog: Omhoog kijken en scherm in opwaartse richting rollen.

Omlaag: Hurken.

Druk de richtingstoets omhoog/omlaag om naar of van het scherm te kijken en in deze richtingen te verplaatsen.

Voorwaarts draaien: Richtingstoets omlaag + B toets. Gebruik om de vijand te benaderen zonder veel verwonding op te lopen.

L, R, X, Y, A, B, Toets

Y toets: Vuistslag.

Gooi: Grijp de vijand door hem aan te raken en vervolgens direct op de Y toets te drukken. Druk de richtingstoets naar links/rechts om de richting van de gooi te veranderen.

Sprong en trap: B + Y toetsen.

Lage trap: Richtingstoets omlaag + Y toets.

In niveau 2, druk op de Y toets voor een Batarang aanval.

L, R toetsen: Verdediging. **X toets:** Keuze wapenitem.

A toets: Gebruik van wapenitem.

B toets: Sprong.

Houd ingedrukt voor een hoge sprong. Druk de richtingstoets naar links/rechts om tijdens de sprong wat te verplaatsen.

Terugklimmen: Druk op de B toets terwijl je de richtingstoets naar links/rechts drukt wanneer je tijdens een sprong contact met een muur maakt. Je kunt herhaaldelijk terugklimmen en zo tegen een muur opgaan.

Hangen: Spring om aan de rand van de vloer ergens tegen aan te hangen, als er tenminste iets is.

Klimmen na hangen: Richtingstoets omhoog of B toets.

Afstappen na hangen: Richtingstoets omlaag.

GRAPPLING GUN

Schieten

Diagonaal omhoog: A toets om in de richting waarin Batman kijkt te schieten.

Recht omhoog: Richtingstoets omhoog en A toets.

Wanneer een draad is aangehaakt

Pak het draad door het te rollen. (Lichaam omhoog): A toets

Laat draad los: Richtingstoets omlaag of B toets.

Lichaam laten zwaaien: Richtingstoets naar links/rechts.

Gebruik de GRAPPLING GUN om een afstand te overbruggen die je niet met een sprong kan bereiken.

Met het draad diagonaal in opwaartse richting aangehaakt, gebruik je de richtingstoets om je lichaam in de gewenste richting te laten zwaaien en druk dan op het juiste moment op de A toets om in die richting te verplaatsen.

Batmobile

B toets: Gas geven

A toets: Remmen

Y toets: Schieten. Zelfs mogelijk wanneer er vijanden achter je zitten.

Richtingstoets naar links/rechts: Sturen.

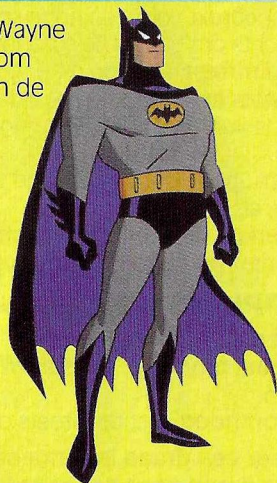
L en R toetsen: Drijven.



Wanneer je normale auto's aanvalt en schade veroorzaakt, verlies je een leven.

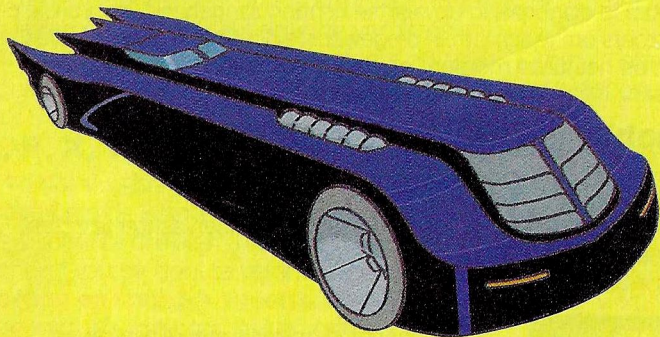
BATMAN

De teruggetrokken miljonair Bruce Wayne transformeert zichzelf in Batman om het op te nemen tegen de misdaad in de stad.



Machine

De speler rijdt in niveau 5, "Auto-aktie", in deze machine.
Batmobile: De super-machine die Batman bestuurt.



Items die tot je beschikking staan



BATARANG: Door vijanden hiermee te raken, zijn zij tijdelijk van slag. Let echter wel op want bij sommige vijanden heeft dit wapen totaal geen effect.



GRAPPLING GUN: Verplaatst naar andere gebieden door een draad te gebruiken.

Items die je voor ieder niveau kunt kiezen

Krachtige aanvalitems kan je slechts een bepaald aantal keer gebruiken. () toont het maximale aantal items dat je kunt bezitten.



STAR (9): Verwondt de vijand.



PLASTIC-EXPLOSIVE (5): Verwondt de vijand en brokkelt breekbare muren af.



SPRAY GUN (9): Vijand valt tijdelijk. Is het effectiefst wanneer je het dicht bij de vijand gebruikt.



SMOKE BOMB (5): Vijand valt tijdelijk. Is het effectiefst wanneer je het ver van de vijand af gebruikt.

Items die alleen onder bepaalde omstandigheden effectief zijn



GAS MASK: Verzwakt het effect van giftig gas ongeveer vijftig procent.



X-RAY GOGGLES: Voor het vinden van verborgen vallen.



FLASH LIGHT: Verlicht donkere kamers.



MASTER KEY: Opent deuren in niveau 3.

Items die je tijdens het spel kunt krijgen



Levensitems: Brengen je aantal levens op peil.



Wapenitems: Brengen het aantal keer dat een wapen kan worden gebruikt weer op peil.

Er zijn bepaalde items die je afhankelijk van het niveau niet kunt gebruiken.

Schermen

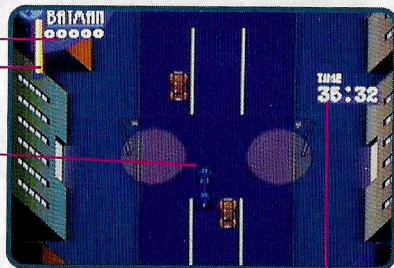
Resterende items
Items

Score
Leven
Vijand
Speler



Auto-aktie niveau (niveau 5)

Score
Leven
Speler
Batmobile



Tijd

Doolhofscherf (niveau 7)

Jouw weg
MAP

Huidige positie



Hoek spelscherf

Vijanden en Niveau's

Niveau 1: De Joker

Batmans eeuwige rivaal. De Joker probeert de burgers aan gevaren bloot te stellen door verschillende angstaanjagende toestellen in een amusementpark te installeren. Batman komt er echter achter. Hij wil de plannen van de Joker dwarsbomen en stormt daarom in de "Joker's Fun House" waar alle vallen liggen.



Niveau 2: Giftige klimop (Poison Ivy)

Kwaadaardige vrouw die gek op planten is. Zij experimenteerde in haar kassen en creëerde afschuwelijke planten die mensen aanvallen. Batman probeert in haar kas te komen, maar moet daarvoor door het woud vol met haar gevaarlijke planten die daar wortel hebben geschoten.



Niveau 3: De Penquin

De altijd pratende, Shakespeare van het kwaad. Hij is luidruchtig en cynisch en droomt konstant van macht en geld. Iemand heeft Batman verteld dat inbrekers in het Gotham Kunstmuseum hebben ingebroken. Batman en Robin snellen naar het museum om de inbrekers een lesje te leren.



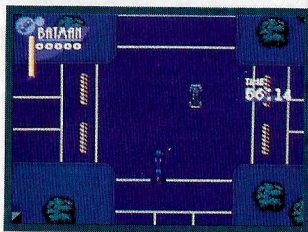
Niveau 4: De katvrouw (Cat Women)

Zij is de originele Koningin van de Misdaad. Batman en de katvrouw krijgen langzamerhand gevoelens voor elkaar maar.... Zoek de katvrouw wanneer zij op het punt staat om aan te vallen. Beklim het gebouw en stop haar gemene daden.



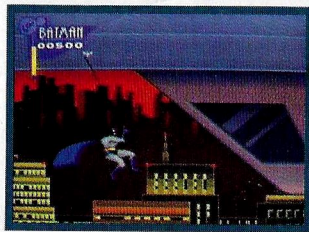
Niveau 5: Dubbel gezicht (Two Face)

Hij stond ooit als Harvey Dent, rechter van Gotham City, bekend. Helaas, door een enkel ongelukje, is hij een crimineel geworden met twee karakters en zijn dubbele gezicht van kwaad en goed gebruikt hij tegen Batman.



Niveau 6: De Vogelverschrikker (Scarecrow)

Vroeger een professor aan de universiteit. Nu met zijn lange ledematen en onheilspellende vieze kleren lijkt hij veel op een vogelverschrikker. Hij probeert de macht over de mensen te krijgen met een gas dat angst verspreid. Hij heeft zijn vliegende boot met dit gas geladen en staat klaar om zijn idiote experiment uit te voeren en het gas van de boot te laten stromen. Stop het experiment van Scarecrow, koste wat het kost!



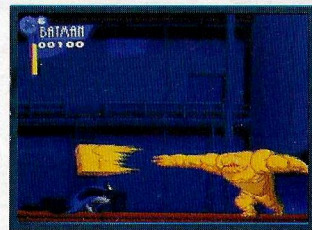
Niveau 7: De Raadsel-oplosser (Riddler)

Deze puzzelgek toont zijn grootste talent in de grootschalige puzzel van het kwaad waarmee hij Batman uitdaagt. De Riddler neemt het in dit "Big Maze" niveau tegen Batman op. Batman moet toegang tot de politiecomputer van Gotham krijgen om een dodelijk virus te vernietigen. De Riddler heeft echter een angstaanjagend programma voor de computer ontwikkeld en staat klaar om het in werking te stellen. Doe je uiterste best om tot de computer te komen en het programma buiten werking te stellen!



Niveau 8: De Beproeving (Gauntlet)

Alle criminelen van Gotham City, inclusief de Joker, bundelen hun krachten en dagen Batman uit voor een enorm duel. Zorg alsjeblieft dat de misdaad in Gotham City geen kans krijgt!



**VRAGEN OVER NINTENDO - OF SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM - SPELLEN?
BEL DE NINTENDO
SERVICELIJN!**

Hoe leuk videospellen ook zijn, als het niet lukt verder te komen, is de lol er snel af. Maar Nintendo- en Super Nintendo Entertainment System-bezitters zitten daar gelukkig niet mee!

Die bellen gewoon de Nintendo Servicelijn:

In Nederland 03402-54490

Dat kan in Nederland van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur.

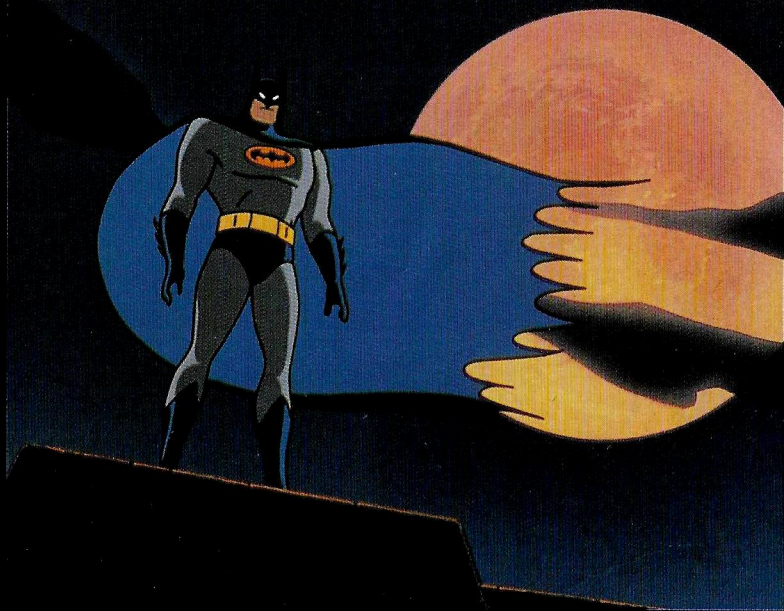
De speladviseurs van Club Nintendo - de grootste club van de Benelux - wenten altijd raad.

Even bellen dus...
en gewoon weer lekker verder spelen!



Indice

La lucha entre los buenos y los malos se desenvuelve día y noche



Modo de jugar	59
Inicio del juego	60
Fin del juego	61
Operaciones	62
Jugadores	64
Ítemes	65
Pantallas	66
Caracteres enemigos y etapas	67

Modo de Jugar

Te conviertes en Batman para destruir los enemigos en nombre del bueno para salvar la Ciudad Gotham.

- ◆ Este es un juego de ocho etapas para sólo un jugador, con cada etapa dividida en varias áreas. Pasa cada etapa venciendo el mandamás que aparece al final de la etapa.
- ◆ En la etapa 5, puedes operar el Batmobile para la acción automovilística a alta velocidad. Las operaciones de la etapa 5 difieren de las de la etapa normal, por lo que ten en cuenta esta diferencia antes de iniciar el juego.
- ◆ Los ataques y trampas pueden dañar al jugador. Cada vez que el jugador es dañado, pierde una vida. Y cuando pierde todas las vidas, pierde también el juego. El jugador también queda fuera de combate cuando cae donde no hay suelo. Finalmente, cuando todos los demás jugadores derrotados, termina el juego.
- ◆ Selecciona CONTINUE al terminar el juego si quieres reiniciar el juego desde el comienzo de tal etapa. Puedes continuar 1 - 3 veces. Selecciona PASSWORD END (Fin de la palabra de paso) al fin de cualquier etapa para visualizar la palabra de paso. Registra la palabra de paso la próxima vez que juegues de manera que puedas iniciar el juego desde el comienzo de la etapa. Sin embargo, para el nivel HARD (Difícil), no hay palabra de paso.
- ◆ Toma los ítemes de vida durante el juego para recuperar vida. Recoge los ítemes de arma para aumentar el número de veces utilizable de cada arma. Puedes seleccionar varias armas de acuerdo a la necesidad de la determinada etapa. Cuando necesitas una cierta arma durante el juego, presiona el botón START (Inicio) para volver a la pantalla de EQUIPMENT (Equipos) en BAT CAVE para volver a seleccionar el arma requerida. Sin embargo, tendrás que empezar el juego desde el comienzo de la etapa después de equiparte.
- ◆ Fija el nivel de dificultad del juego y los botones de Control en OPTION (Opción) de la pantalla de título. Puedes hacer las fijaciones como quieras.

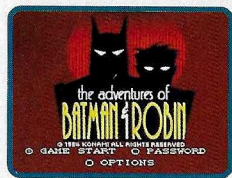
Inicio del Juego

Inserta correctamente el cassette de juego en el Sistema de Entretenimiento Super Nintendo y conecta la alimentación. Aparece la pantalla Demo (Demostración) seguida por la pantalla de título. Presiona el botón de dirección para seleccionar el modo y el botón START o botón A para pasar a la pantalla siguiente.

GAME START: Pantalla de EQUIPMENT (Equipos) después de iniciar la demostración. Selecciona ítems e inicia desde el comienzo del juego.

PASSWORD: Pantalla de PASSWORD. Registra la palabra de paso previamente anotada para jugar a partir de la etapa de palabra de paso.

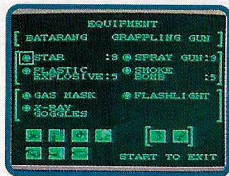
OPTION: Pantalla de OPTION. Cambia las fijaciones del juego.



Pantalla de título

INICIO DEL JUEGO

La pantalla de EQUIPMENT aparece después de iniciar la demostración. (Presiona el botón START para cancelar la pantalla de demostración.) Selecciona los ítems a emplearse en tal etapa. Los ítems usuales son "Batarang" y "Pistola de arpeo". Puedes seleccionar también otros ítems. Usa el botón de dirección para seleccionar el ítem y presiona el botón A. Presiona el botón START para comenzar el juego. Es posible presionar el botón X durante el juego para seleccionar los ítems de arma.



Pantalla de Equipment

PASSWORD (Palabra de paso)

Usa el botón de dirección para seleccionar la posición de entrada y los siguientes botones para registrar señales.

Botón A: ○ **Botón Y:** △
Botón B: □ **Botón X:** DEL



Pantalla de Password

Presiona el botón START para comenzar el juego.

OPTION (Opción)

Usa el botón de dirección arriba/abajo para seleccionar ítems y el botón de dirección derecha/izquierda para cambiar las fijaciones.

Ítems cambiables

GAME LEVEL: Cambia el nivel de dificultad del juego entre EASY (Fácil), NORMAL y HARD (Difícil).

CONTROL: Cambia las fijaciones de los botones de control.

MUSIC: Para escuchar los sonidos del juego.

SOUND MODE: Fija estéreo o monaural.



Pantalla de Option

Presiona el botón START para regresar a la pantalla de título.

FIN DEL JUEGO

Aparece la pantalla de GAME OVER (Fin del juego) cuando termina el juego. Usa el botón de dirección para seleccionar uno de los siguientes y presiona el botón START.

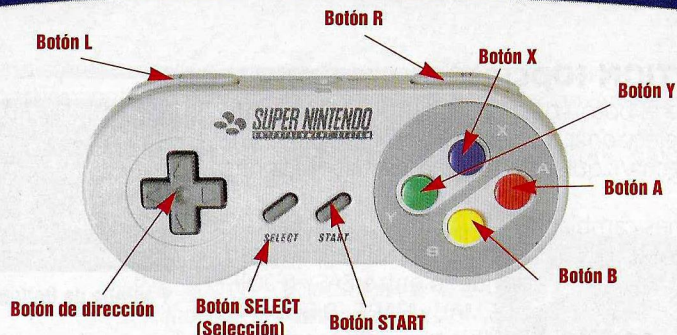
CONTINUE: Reanuda el juego desde el comienzo de la etapa.

PASSWORD END: Se visualiza la palabra de paso. Registra la palabra de paso la próxima vez que juegue para comenzar el juego desde el comienzo de misma etapa.



Pantalla de Game Over

Operaciones



Todas las operaciones de los botones están ajustadas a las fijaciones iniciales.

JUEGO

Botón START: Retorna a la Cueva de Murciélagos.

Botón SELECT: Botón de pausa.

Botón de dirección

Derecha/izquierda: Mueve el jugador a la derecha e izquierda.

Afrontado: Se afronta y hace pasada secuencial ascendente de la pantalla.

Abajo: Hace agazaparse.

Presiona el botón de dirección arriba/abajo para quitarte o ir hacia la pantalla y para moverte en estas direcciones.

Rotación delantera: Botón de dirección abajo + Botón B. Para acercarte al enemigo, pero recibiendo cierto daño.

L, R, X, Y, A, B, Botón

Botón Y: Puñetazo.

Tiro: Agarra el enemigo haciendo contacto y presiona inmediatamente el botón Y. Usa el botón de dirección derecha/izquierda para cambiar la dirección del tiro.

Patada saltando: Botones B + Y.

Patada baja: Botón de dirección abajo + Botón Y

En la etapa 2, presiona el botón Y para un ataque Batarang.

Botones R, L: Defensa **Botón X:** Selecciona el ítem de arma.

Botón A: Usa el ítem de arma.

Botón B: Salto

Presionalo continuamente para saltar alto. Presiona el botón de dirección derecha/izquierda para moverte ligeramente durante el salto.

Escalamiento al rebote: Cuando haces contacto con la pared durante el salto, presiona el botón B mientras mantiene oprimido el botón de dirección derecha/izquierda para escalar repetidamente y subir una pared.

Suspensión: Salta para suspenderte sobre algo en el borde del piso, si hay alguna cosa allí.

Trepamiento después de la suspensión: Botón de dirección arriba o botón B.

Bajada después de la suspensión: Botón de dirección arriba o botón B.

GRAPPLING GUN (Pistola de arpeo)

Disparo

Diagonal ascendente: Botón A para disparar en sentido que Batman está enfrentado.

Recto hacia arriba: Botón de dirección arriba y botón A.

Cuando está enganchado un cable.

Toma el cable rodándolo. (El cuerpo asciende): Botón A

Liberación del cable: Botón de dirección abajo o botón B

Oscilación del cuerpo como un péndulo: Botón de dirección derecha/izquierda

Usa el GRAPPLING GUN para moverte a una distancia inalcanzable con un salto.

Con el cable enganchado en la dirección diagonal ascendente, usa el botón de dirección para columpiar el cuerpo hacia la dirección deseada y luego presiona el botón A justamente en el momento oportuno para moverte en tal sentido.

Batmobile

Botón B: Aceleración

Botón A: Freno

Botón Y: Disparo. Este botón puede utilizarse aunque los enemigos estén atrás.

Botón de dirección derecha/izquierda: Dirección

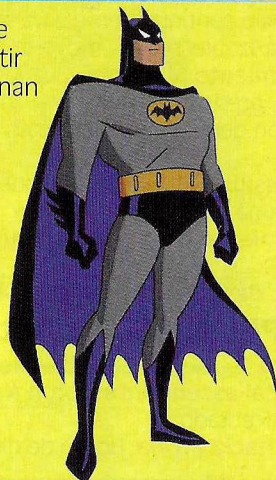
Botones R y L: Desviación



El castigo por daño cuando atacas coches comunes es una disminución de vida.

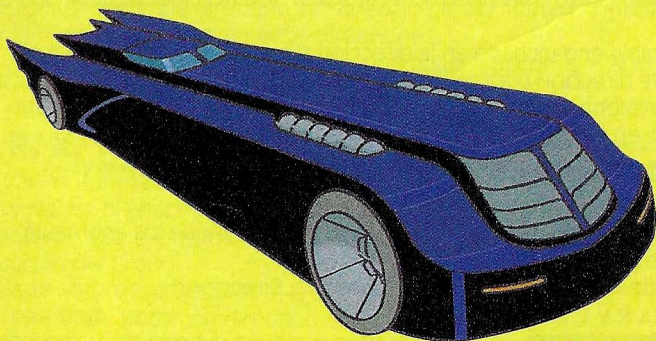
BATMAN

El millonario solitario Bruce Wayne se transforma en Batman para combatir con los actos criminales que predominan en la Ciudad Gotham.



Máquina

El jugador monta esta máquina en la etapa 5 "Etapa de Acción Automovilística". Batmobile: La super-máquina que Batman controla.



Ítemes que están siempre disponibles.



BATARANG: Golpea los enemigos distantes y los aturde temporalmente. Ciertos enemigos no son afectados en absoluto, por lo que ten cuidado.



GRAPPLING GUN (Pistola de arpeo): Muévete a diferentes lugares usando este cable.

Ítemes que puedes seleccionar en cada etapa

Ítemes de ataque potentes limitados en número de usos. () muestra el número máximo de ítemes que puedes poseer.



STAR (Estrella) (9): Daña los enemigos.



PLASTIC-EXPLOSIVE (Plástico-explosivo) (5): Daña los enemigos y destruye las paredes rompibles.



SPRAY GUN (Pistola pulverizadora) (9): Los enemigos son derribados temporalmente. El arma más efectiva para los enemigos que están cerca.



SMOKE BOMB (Bomba de humo) (5): Los enemigos son derribados temporalmente. Es el arma más efectiva para los enemigos que están a cierta distancia.

Ítemes efectivos únicamente



GAS MASK (Máscara de gas): Reduce a la mitad el efecto del gas tóxico.



X-RAY GOGGLES (Gafas protectoras de rayos X): Encuentran trampas ocultas.



FLASH LIGHT (Linterna): Alumbra los cuartos oscuros.



MASTER KEY (Llave maestra): Abra las puertas a los cuartos en la etapa 3.

Ítemes que pueden obtenerse durante el



Recuperación de vida: Restaura la vida.



Recuperación del número de usos de arma: Recupera el número de usos de ítemes de arma.

Hay ciertos ítemes que no pueden usarse según la etapa.

Items remanentes

Items

Calificación

Vida

Enemigo

Jugador



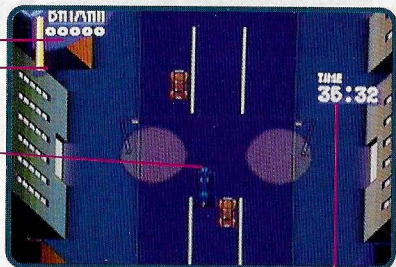
Etapas de Acción Automovilística (Etapas 5)

Puntaje

Vida

Jugador

Batmobile



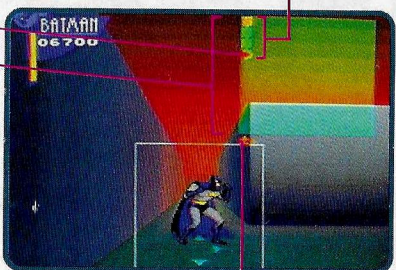
Tiempo

Pantalla de laberinto (Etapas 7)

Tu trayecto

MAPA

Posición actual



Angulo de la pantalla de juego

Etapas 1: El Joker

Rival eterno de Batman. El Joker está tratando de exponer al peligro a los ciudadanos, colocando dispositivos terroríficos en el parque de recreo. Batman descubre su intención y, para frustrar los planes malvados del Joker, penetra en la "Casa de Recreo de Joker" donde se encuentran todas las trampas de Joker.



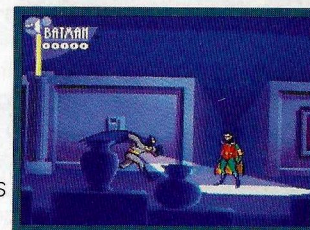
Etapas 2: Poison Ivy (Ivy la Venenosa)

Una mujer vil quien adora las plantas. Ella estuvo haciendo experimentos en su invernáculo para crear plantas espantosas que puedan atacar a la gente. Batman trata de descubrir ese invernáculo yendo en busca por la selva donde están plantadas todas las plantas feroces creadas por Poison Ivy.



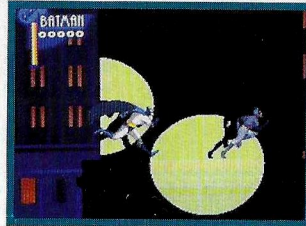
Etapas 3: The Penguin (El Pingüino)

El pingüino locuaz, Shakespeare del Maligno. Es ofensivo y cínico, y siempre sueña con la riqueza y potencia. Batman es informado que los ladrones están saqueando el Museo de Arte de Gotham. Batman y Robin entra precipitadamente en el museo para frustrar las intenciones de los ladrones.



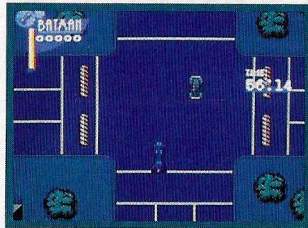
Etapa 4: The Cat Woman (La Gata)

Elle es la original Reina del Crimen. Batman y la Gata empiezan a sentir poco a poco su presencia, pero ... Debes encontrar la Gata cuando ella esté a punto del ataque. Escala el edificio y obstaculiza las intenciones malignas de la Gata.



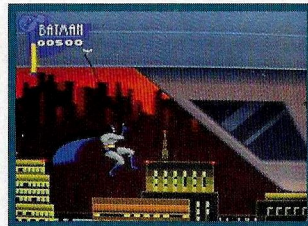
Etapa 5: Two Face (Doble Cara)

El fue una vez conocido como Harvey Dent, prosecutor de la Ciudad de Gotham. Pero un solo infortunio lo transformó en un criminal con dos caracteres y doble cara de virtud y vicio que usa para atacar al Batman.



Etapa 6: The Scarecrow (El Espantajo)

Anteriormente un profesor de la universidad. Tiene largas extremidades y está vestido de ropa sucia ominosa, como un espantajo. El está tratando de controlar la gente a su gusto usando un gas que causa temor. Ha equipado su bote volante con gas y está a punto de ejecutar su experimento loco de emitir gas de su bote. ¡De cualquier manera, tienes que evitar el experimento del Espantajo!



Etapa 7: The Riddler (El Enigmático)

Este fenómeno de rompecabezas muestra su gran habilidad en rompecabezas de crimen de gran escala para retar a Batman. El Enigmático lucha con Batman en esta etapa llamada el "Big Maze" (Gran Rompecabezas). Batman debe tener acceso a la computadora del cuartel de policía de Gotham para destruir el virus mortal. El Enigmático ha creado un terrible programa para la computadora y está por lanzarlo. ¡Logra acceso a la computadora para invalidar el programa!



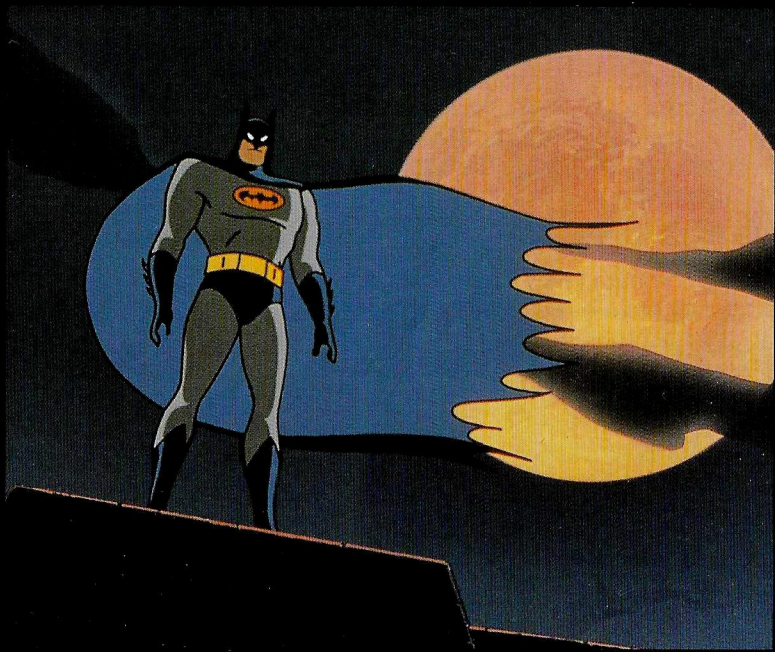
Etapa 8: El Gauntlet (Guantelete)

Todos los criminales en Gotham, incluyendo el Joker, unen sus fuerzas para aumentar su poder y retar a Batman a un duelo masivo. ¡No permita que el crimen domine en la Ciudad de Gotham!



Indice

Per un altro giorno ancora nella città di Gotham infuria la lotta fra i buoni ed i cattivi.



Contenuto del gioco	71
Inizio del gioco	72
Fine del gioco	73
Funzionamento	74
Giocatori	76
Oggetti	77
Schermi	78
Personaggi nemici e stadi del gioco	79

Contenuto del Gioco

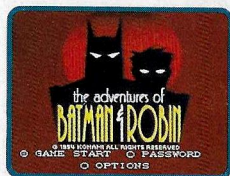
Il giocatore impersona Batman, l'uomo pipistrello che, in nome del bene, distrugge i nemici per salvarla la città di Gotham.

- ◆ Si tratta di un gioco per un solo giocatore, suddiviso in otto stadi, ciascuno dei quali è a sua volta suddiviso in varie zone. Bisogna sconfiggere il capoccia che compare al termine di ogni stadio per poter terminare lo stadio e passare a quello successivo.
- ◆ Nello stadio 5 si fa uso della Batmobile per vari movimenti automatici ad alta velocità. Poiché il funzionamento dello stadio 5 differisce da quello degli altri stadi normali del gioco, prenderne nota prima di iniziare il gioco.
- ◆ Attacchi e trappole possono danneggiare il giocatore. Per ogni danno fisico subito, il giocatore perde una vita. Esaurite tutte le vite a disposizione il giocatore esce dal gioco. Il giocatore viene escluso dal gioco anche nel caso in cui cada dove non c'è terreno. Il gioco ha termine quando tutti i giocatori rimasti sono esclusi dal gioco.
- ◆ Per ricominciare il gioco dall'inizio dello stadio nel corso del quale si era interrotto, selezionare la voce CONTINUE ("continuazione"). Si può "continuare" a giocare in questo modo per 1, 2 o 3 volte. Al termine di ogni stadio selezionare la voce PASSWORD END ("fine con parola d'ordine") per poter memorizzare o visualizzare la parola d'ordine. La prossima volta che si inizia il gioco, digitando la parola d'ordine prescelta si può far partire il gioco dall'inizio dello stadio a cui la parola stessa si riferisce. La parola d'ordine può essere visualizzata anche una volta terminato lo stadio. Ricordare che per il livello HARD ("difficile") del gioco il sistema della parola d'ordine non esiste.
- ◆ Nel corso del gioco la raccolta di oggetti vitali consente di ripristinare la propria energia. La raccolta di armi serve ad aumentare il numero di volte che una certa arma può essere utilizzata. Si possono selezionare le armi da raccogliere, perchè talune risultano più adatte o addirittura necessarie di altre, per il superamento di un certo stadio. Se si necessita di una certa arma nel corso del gioco, premere il tasto di avvio (START) per ritornare allo schermo delle attrezzature (EQUIPMENT) della modalità della Batcaverna (BAT CAVE), e provvedere a risSelectedionare l'arma di cui si ha bisogno. Tenere presente, però, che una volta risSelectedionata l'arma, si dovrà ripartire di nuovo dall'inizio di quello stadio.
- ◆ La scelta del desiderato livello di difficoltà del gioco e la predisposizione della funzione dei tasti di comando, possono essere effettuate agendo sulla voce OPTION ("opzioni"), nello schermo del titolo. Si possono effettuare tutte le scelte desiderate.

Inizio del Gioco

Inserire correttamente la cassetta del gioco nel sistema di intrattenimento Super Nintendo ed attivarlo. Sullo schermo appare inizialmente una sequenza dimostrativa, seguita dallo schermo del titolo. Agire sul tasto di direzione per selezionare la modalità desiderata, e premere poi il tasto di avvio, o il tasto A per passare allo schermo successivo.

- GAME START:** Dopo la sequenza dimostrativa compare lo schermo
- EQUIPMENT:** Selezionare la voce desiderate ed avviare il gioco dall'inizio.
- PASSWORD:** Schermo della parola d'ordine. Per poter avviare il gioco dall'inizio di un certo stadio, digitare la relativa parola d'ordine memorizzata.
- OPTION:** Schermo delle opzioni. Consente di modificare le predisposizioni dei giochi.



Schermo del titolo

GAME START ("INIZIO DEL GIOCO")

Dopo la sequenza dimostrativa compare lo schermo degli armamenti. Per interrompere la sequenza dimostrativa agire sul tasto di avvio. Selezionare le voci che si vogliono usare in un certo stadio. Le armi più usuali sono il "Batarang" e il "Batrampino". Si possono scegliere anche armi di diverso tipo. Per la scelta agire sul tasto di direzione e premere poi il tasto A. Per far partire il gioco premere il tasto di avvio. Per la scelta di altre armi nel corso del gioco agire sul tasto X.

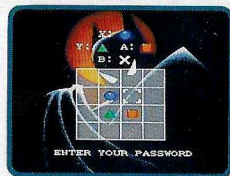


Schermo del Equipment

PASSWORD ("PAROLA D'ORDINE")

Usare il tasto di direzione per selezionare la posizione di inserimento ed i tasti seguenti per l'inserimento dei segnali.

- Tasto A: ○
- Tasto Y: △
- Tasto B: □
- Tasto X: DEL (cancellazione)



Schermo del Password

Per far partire il gioco premere il tasto di avvio.

OPTION ("OPZIONI")

Agire sul tasto di direzione verso l'alto o verso il basso per la selezione della voce desiderata, e sul tasto di direzione verso sinistra o destra per modificare la predisposizione.



Schermo delle opzioni

Voci modificabili

GAME LEVEL: Modificare il livello di difficoltà del gioco, scegliendo fra EASY ("facile"), NORMAL ("normale") e HARD ("difficile").

CONTROL: Modifica delle predisposizioni dei tasti di comando.

MUSIC: Per l'ascolto dei suoni che accompagnano il gioco.

SOUND MODE: Per la scelta fra stereo e mono.

Per tornare allo schermo del titolo premere il tasto di avvio.

FINE DEL GIOCO

Quando il gioco ha termine, sullo schermo compare la voce GAME OVER ("Fine del gioco"). Scegliere una delle seguenti voci per mezzo del tasto di direzione, e premere poi il tasto di avvio.

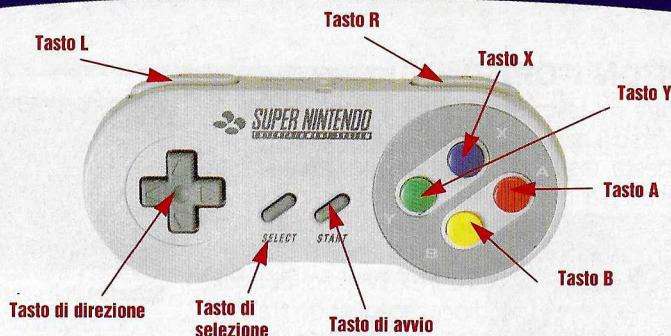


Schermo del Game Over

CONTINUE: Per far ripartire il gioco dall'inizio dello stadio in cui si è interrotto.

PASSWORD END: Sullo schermo compare la parola d'ordine da digitare la prossima volta che si intende avviare il gioco partendo dall'inizio di quello stesso stadio.

Funzionamento



Nella spiegazione seguente si presuppone che le predisposizioni dei tasti siano quelle esistenti inizialmente, al momento dell'acquisto del gioco.

GIOCO

Tasto di avvio: Ritorno alla grotta di Batman

Tasto di selezione: Tasto di pausa.

Tasto di direzione

Verso sinistra o destra: Il giocatore si sposta verso sinistra o destra.

Verso l'alto: Il giocatore guarda verso l'alto e lo schermo scorre verso l'alto.

Verso il basso: Il giocatore si acquatta.

Premere il tasto di direzione verso l'alto o verso il basso per rivolgere il viso, rispettivamente dalla parte opposta dello schermo o verso lo schermo, e per muoversi nelle rispettive direzioni.

Rotazione in avanti: Tasto di direzione verso il basso + tasto B. Da usare per avvicinarsi al nemico con il minimo di danni personali.

L, R, X, Y, A, B, Tasto

Tasto Y: Pugno o colpo.

Lancio: Venire a contatto col nemico ed afferrarlo, e premere poi subito il tasto Y. Per modificare la direzione del lancio usare il tasto di direzione verso sinistra o verso destra.

Colpo con salto: Tasto B + Y.

Colpo basso: Tasto di direzione verso il basso + tasto Y.

Nello stadio 2, premere il tasto Y per l'attacco Batarang.

Tasti L e R: Difesa. **Tasto X:** Selezione dell'arma.

Tasto A: Uso dell'arma.

Tasto B: Salto.

Per saltare molto in alto tenerlo premuto. Per spostarsi legger mente nel corso del salto agire sul tasto di direzione verso sinistra o verso destra.

Scalata con rimbalzo: Se si viene in contatto con una parete nel corso di un salto, premere il tasto B, mentre si tiene premuto il tasto di direzione verso sinistra o verso destra, per tentare ripetutamente la scalata e salire lungo la parete.

Appendimento: Saltare per afferrarsi a qualcosa sul bordo di un pavimento, nel caso vi sia questo qualcosa.

Per arrampicarsi dopo essersi afferrati a qualcosa: Tasto di direzione verso l'alto o tasto B.

Per ricadere in basso dopo essersi afferrati a qualcosa: Tasto di direzione verso il basso.

BATRAMPINO

Sparo

In diagonale verso l'alto: Tasto A per sparare nella direzione verso la quale Batman è rivolto.

In verticale verso l'alto: Tasto di direzione verso l'alto e tasto A.

Con il cavo agganciato

Afferrare il cavo facendolo rotolare (il corpo sale): tasto A.

Abbandonare il cavo: Tasto di direzione verso il basso o tasto B.

Far oscillare il corpo come un pendolo: Tasto di direzione verso sinistra e verso destra.

Usare il batrampino per spostarsi di una distanza irraggiungibile con un salto. Con il cavo agganciato in direzione diagonale verso l'alto usare il tasto di direzione per far oscillare il corpo come un pendolo nella direzione desiderata e premere poi il tasto A al momento giusto per spostarsi in quella direzione.

Batmobile

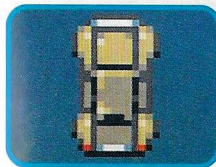
Tasto B: Accelerazione.

Tasto A: Frenata

Tasto Y: Sparo. Può essere utilizzato anche se si hanno i nemici alle spalle.

Tasto di direzione verso sinistra e destra: Come un volante per svoltare.

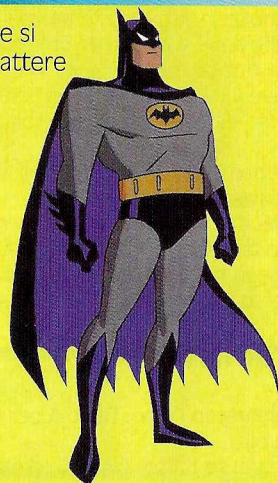
Tasti L e R: Per andare alla deriva.



La penalizzazione per danni causati da un attacco ad una macchina normale è una diminuzione della durata della vita.

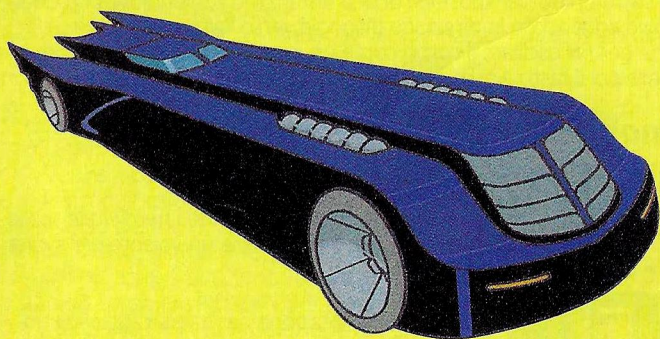
BATMAN

Lo schivo milionario Bruce Wayne si trasforma in Batman per combattere il crimine a Gotham City.



Macchina

Il giocatore è alla guida di questa macchina nello stadio 5, lo "Stadio di azione in auto". Batmobile: La supermacchina comandata da Batman.



Voci sempre disponibili



BATARANG: Colpendo nemici distanti con questo attrezzo li si mette temporaneamente fuori combattimento. Notare, però che certi

nemici non ne subiscono affatto le conseguenze.



Batrampino: Per spostarsi in luoghi diversi facendo uso di cavi.

Voce selezionabili per ogni singolo stadio

Le attrezzature per attacchi di elevata potenza hanno dei limiti nel numero dei possibili usi. Il numero in parentesi (..) indica il numero massimo di attrezzature di cui si può disporre.



Shurikem (9): Ferisce i nemici.



ESPOSIVI AL PLAGISTICO (5): Ferisce i nemici e polverizza le pareti e i muri che possono essere distrutti.



Batrampini (9): I nemici sono messi temporaneamente fuori combattimento. Molto efficace con i nemici più vicini.



BOMBE FUMOCENE (5): I nemici sono messi temporaneamente fuori combattimento. Molto efficace con i nemici più lontani.

Attrezzature efficaci solamente in certe speci-



MASCHERA ANTIGAS: Riduce alla metà gli effetti dei gas tossici.



OCCHIALI A RAGGI X: Servono a scoprire trappole nascoste.



TORCIA ELETTRICA: Serve ad illuminare le camere buie.



CHIAVE PASSEPARTOUT: Serve ad aprire le porte delle stanze dello stadio 3.

Attrezzature ottenibili nel corso del gioco



Recupero della vita: Ristabilisce la vita del giocatore.



Recupero del numero di armi utilizzabili: Ristabilisce il numero di armi utilizzabili.

Attrezzature rimanenti
Attrezzature

Punteggio
Vite
Nemici
Giocatore



Stadio della corsa in auto (stadio 5)

Punteggio
Vite

Giocatore
Batmobile



Tempo

Schermo del labirinto (stadio 7)

Proprio cammino
MAPPA

Posizione del momento



Angolo dello schermo del
gioco

Stadio 1: Il Joker

L'eterno rivale di Batman. Il Joker sta tentando di esporre i cittadini al pericolo seminando il terrore in un parco di divertimenti. Batman lo scopre, ed allo scopo di sventare gli ignobili piani del Joker, prende d'assalto la "Casa dei divertimenti di Joker", dove si trovano tutte le trappole e i trabocchetti del Joker.



Stadio 2: Poison Ivy ("Ivy la velenosa")

Una donna demoniaca che ama le piante. Stava sperimentando nella sua serra la possibilità di creare delle piante spaventose che attaccano gli esseri umani. Batman cerca di raggiungere la sua serra attraversando la foresta dove tutte le feroci piante da lei create hanno attecchito.



Stadio 3: Il Pinguino

Il loquace Shakespeare del demonio, sempre rumoroso e cinico, e continuamente desideroso di ricchezza e potere. Qualcuno informa Batman che degli scassinatori si sono introdotti nel Museo d'Arte di Gotham. Batman e Robin corrono al Museo per catturare i ladri.



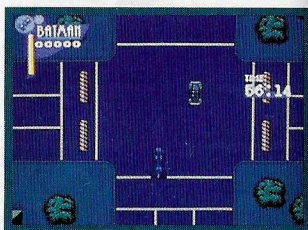
Stadio 4: La Donna gatto

Elei la vera ragina del crimine. Batman e la Donna gatto si sentono poco alla volta attratti l'uno all'altra, ma Trovare la Donna gatto mentre sta per attaccare. Bisogna arrampicarsi sul muro per porre fine ai suoi malvagi intenti.



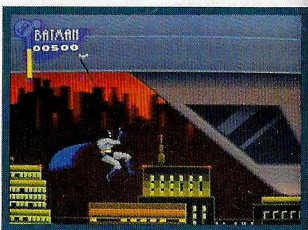
Stadio 5: Doppia Faccia

Una volta noto come Harvey Dent, il pubblico ministero della città di Gotham. Ma uno sfortunato avvenimento lo ha trasformato in un criminale con un doppio carattere e le due facce della virtù e del vizio, che ora usa per attaccare Batman.



Stadio 6: Lo Spaventapasseri

Un ex-professore universitario, con lunghe braccia e gambe, e sempre vestito con vestiti sporche e sinistri, che lo fanno sembrare uno spaventapasseri. Vuole riuscire a piegare la gente alla sua volontà facendo uso di un gas che crea la paura. Ha riempito la sua barca volante di questo gas e sta per attuare il pazzo esperimento di lanciare il gas dalla barca. L'esperimento di Spaventapasseri deve essere interrotto a qualsiasi costo!



Stadio 7: Riddler

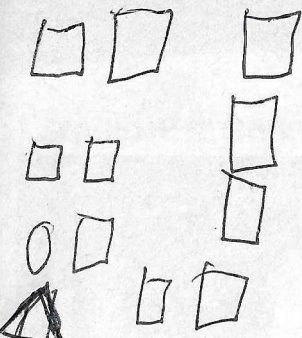
Questo mago dei misteri rivela il suo massimo talento in un puzzle di crimini di grandi dimensioni per sfidare Batman. Riddler combatte contro Batman in questo stadio denominato "Il grande Labirinto". Batman deve raggiungere il computer della polizia di Gotham per distruggere un virus mortale. Riddler ha creato un terribile programma per il computer e sta per passare all'utilizzazione. Bisogna quindi raggiungere il computer per poter neutralizzare il programma!



Stadio 8: Il Guanto

Tutti i criminali di Gotham City, compreso il Joker, uniscono le proprie forze per aumentare la propria potenza e sfidare Batman ad un terribile duello. Non si potrà certo permettere che il crimine si scateni a Gotham City.





Prodotto da: KONAMI CO., LTD.

D-8754 Grobostheim
MADE IN JAPAN

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 E DEL CONSEGUENTE RISCHIO DI INGESTIONE. CONSERVARE LE ISTRUZIONI O LA SCATOLA PER FUTURA REFERENZA.

“BAT-TOON” MAIN TITLE (Dannu Elfman)

© 1992 WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP.

All Rights Reserved. Used By Permission.

“BAT-TOON END” END CREDIRS (Dannu Elfman)

© 1992 WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP.

All Rights Reserved. Used By Permission.

“AMUSEMENT PARK FIGHT” (Peter Tomashek)

© 1993 WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP.

All Rights Reserved. Used By Permission.

“BATMAN CONFONTS CLAYFACE” (Shirley Walker)

© 1992 WB MUSIC CORP.

All Rights Reserved. Used By Permission.

“THE CATWOMAN” (Shirley Walker)

© 1992 WB MUSIC CORP.

All Rights Reserved. Used By Permission.

“THE DIABOLICAL PLAN PART 2” (Shirley Walker)

© 1992 WB MUSIC CORP.

All Rights Reserved. Used By Permission.

“DR JEKYLL AND MR. BAT” (Shirley Walker)

© 1992 WB MUSIC CORP.

All Rights Reserved. Used By Permission.

“ETERNAL YOUTH” (Lolita Ritmanis)

© 1992 WB MUSIC CORP.

All Rights Reserved. Used By Permission.

“FEAR STRIKER AGAIN” (Shirley Walker)

© 1992 WB MUSIC CORP.

All Rights Reserved. Used By Permission.

“IF YOU’RE SO SMART, WHY AREN’T YOU RICH”

(Shirley Walker)

© 1992 WB MUSIC CORP.

All Rights Reserved. Used By Permission.

“PENGUIN REVEALER” (Shirley Walker)

© 1992 WB MUSIC CORP.

All Rights Reserved. Used By Permission.

“THE SCARECROW ARRIVES” (Shirley Walker)

© 1992 WB MUSIC CORP.

All Rights Reserved. Used By Permission.

“THE SUBMARINE” (Shirley Walker)

© 1992 WB MUSIC CORP.

All Rights Reserved. Used By Permission.