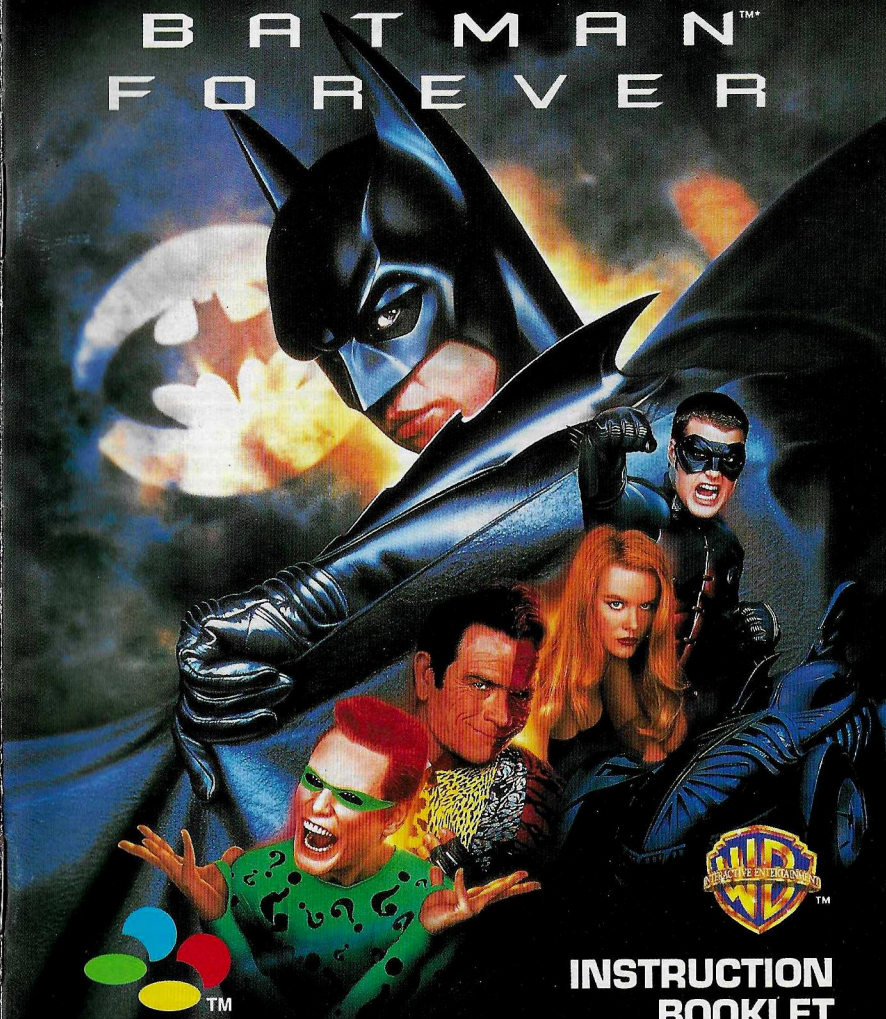


SNSP-A3BP-EUR

The Real Game Begins
BATMAN™
FOREVER



**INSTRUCTION
BOOKLET**

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

Acclaim®

Acclaim®

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

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

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

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

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

PRINTED IN JAPAN IMPRIME AU JAPON

LICENSED BY



Nintendo

Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland
Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guardar estas informos / Bewaar deze informatie
Behåll denna information / Behold denne information / Pidå tårnå tieto

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

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

CE Sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec votre Super Nintendo Entertainment System.

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

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

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

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

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

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

TÄMÄ TARHA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKÄSINYTTÄ TAMAN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TAMÄ TARHA ENNEN KUIN OSTAT JÄLKEJÄ 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 INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

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

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

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

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

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

90-DAY LIMITED WARRANTY

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

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

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

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

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

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

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

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

GEWAHRELEISTUNG

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

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

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

Vertrieb durch: Acclaim Entertainment GmbH,
Möhlnstraße 10, 81675 München, Deutschland.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS
Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

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

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

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

GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO
Division ACCLAIM

31 Rue Louis Pasteur, 92200 Boulogne-Billancourt, France

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

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

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

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

BELGIE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

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

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

Columbia TriStar Home Video
38 Rue Souveraine, 1050 Brussels, Belgium

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

90 DAGEN GARANTIE

Super Nintendo Entertainment System SPELKASSETTE (PAL versie)
Acclaim garandeert de eerste konsument - koper/gebruiker, dat deze Super Nintendo Entertainment System Speelkassette (=speelkassette) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal- of constructiefouten zal vertonen.

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

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

Columbia TriStar Home Video,
postbus 685, 1200 AR Hilversum, Nederland
Columbia TriStar Home Video

Opperstraat 38, 38 Rue Souveraine, 1050 Brussels, Belgium
Speelkassettes welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden, en dit naar keuze van Columbia TriStar Home Video, tegen de buiten de garantie vallende kosten.

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

GARANZIA

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



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

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

This product is exempt from classification under U.K. Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

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

BEFORE YOU ANSWER THE BAT-SIGNAL.

LOADING:

1. Make sure the power switch is OFF.

2. Insert the **BATMAN™ FOREVER** Game Pak as described in your **SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™** instruction manual. If you wish to play a two player game, make sure both controllers are inserted at this time.

3. Turn the power switch ON.

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

OPTIONS

BATMAN™ FOREVER features several exciting ways to alter the gaming environment. To set an option, highlight a desired option by pressing **UP** or **DOWN** on the **CONTROL PAD**. Press the **B** BUTTON to change the option setting. Once you are satisfied with your settings, press the **START** BUTTON again. You can customize game play in the following ways:

GAME MODE

See page 3 for details on the two game modes.

ONE PLAYER GAME

To play solo game.

TWO PLAYER COOPERATIVE/

TWO PLAYER COMPETITIVE GAME

In a Two Player game, you can choose whether you wish to cooperate with your fellow player or compete against him or her. In a cooperative game, players cannot damage one another and they each share credits. Competitive Play pits you against the other player. Yes, Batman can fight with Robin (and vice versa), but remember there are a host of bad guys after each of you and you'll both

need all the energy you can muster!

CONTROL METHOD

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

MUSIC

Choose to play with Music OFF or ON.

DIFFICULTY

In a Normal Game Mode, choose between Easy, Medium, and Hard play skill levels.

GAME MODES

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

NORMAL GAME MODE

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

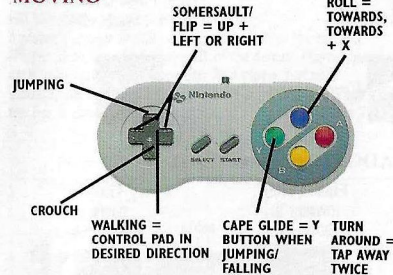
TRAINING MODE

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

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

If Batman or Robin are chosen, then the player(s) will go to the gadgets select screen, where they can equip themselves with any available gadgets (see page 5 for a description of gadgets). In player vs. player game with Batman and Robin, players enter the **Batcave Gym** to test each other's skills. The default opponent for both one and two player games is an **Arkham Asylum** inmate. Player one chooses an opponent by highlighting a player's opponent box, then pressing **UP** or **DOWN** on the **CONTROL PAD** until the desired opponent appears, and pressing the **START** BUTTON. This enemy will be your opponent throughout the training program. Each time an enemy is defeated, the computer will regenerate this simulated opponent with increased levels of aggression and difficulty. This continues until the player sees the Training Program Complete screen. Once this appears, you're ready to take on any foe!

CONTROLS MOVING



MOVING

WALKING = Control Pad in desired direction

JUMPING = UP on Control Pad

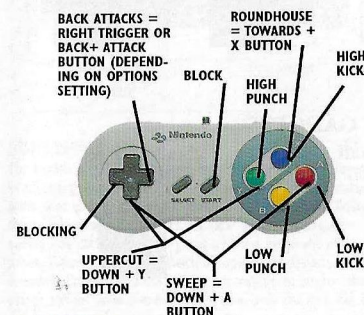
CROUCH = DOWN on Control Pad

SOMERSAULT/ FLIP = UP + LEFT or RIGHT on Control Pad

ROLL = TOWARDS, TOWARDS + Y

TURN AROUND = Tap AWAY twice

CAPE GLIDE = UP when Jumping/ Falling



FIGHTING

GRAPPLING HOOK/ EXTENDING STAFF = SELECT BUTTON

LOW PUNCH = B BUTTON

HIGH PUNCH = Y BUTTON

LOW KICK = A BUTTON

HIGH KICK = X BUTTON

BLOCKING = LEFT TRIGGER

BACK ATTACKS = RIGHT TRIGGER or BACK + ATTACK BUTTON (depending on Options setting)

SWEEP = DOWN + A BUTTON

UPPERCUT = DOWN + Y BUTTON

ROUNDHOUSE = TOWARDS + X BUTTON

GRAP ENEMY = TOWARDS, TOWARDS (or AWAY, AWAY) + A

Once you've grabbed an enemy, there are several spectacular ways to punish him. Experiment to learn them all.

TWO HEAD SMASH (when surrounded) = TOWARDS, TOWARDS + B

THROW ENEMY (when enemy is close) = TOWARDS, TOWARDS + B

THROW GRABBED ENEMY BEHIND YOU = FORWARD (when enemy is grabbed behind you).

GADGETS

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

STANDARD GADGETS

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

OPTIONAL GADGETS

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

BLUE PRINTS




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

SELECTING GADGETS





There are over 20 gadgets available in **BATMAN™ FOREVER**, but only five gadgets can be carried at one time. Both Batman and Robin carry different gadgets on a utility belt. The good news is that Ammo for all gadgets is unlimited, allowing them to be used as often as needed. Players choose gadgets at the beginning of each level. When you get to the Gadget Select screen on the **Batcomputer**, you will see five default gadget icons displayed. In a two player game, both players' default gadget icons will appear. The first three gadgets are always available, while the remaining two may be swapped in from the Optional Gadgets list. To swap a gadget, first highlight it with the **CONTROL PAD**, then press the **B** BUTTON. Scroll between the available Optional gadgets by pressing **UP** or **DOWN** on the **CONTROL PAD**. To see information about a particular gadget, press the **A** BUTTON. To select an Optional gadget, press the **B** BUTTON. That gadget will now appear along your available gadgets. Once a player has chosen gadgets for a particular level, pressing the **START** BUTTON will bring the player right into the next level. In a two player game, once one player presses the **START** BUTTON, he or she is no longer able to select gadgets. Note that Batman and Robin have different Standard and Optional Gadgets.








BATMAN'S DEFAULT GADGETS

| | | |
|--|--|--|
| Batarang DOWN TO TOWARDS +A  | Grappling Hook SELECT + CONTROL PAD  | Sonic Pulse Globe DOWN, TOWARDS+B  |
|--|--|--|

BATMAN'S OPTIONAL GADGETS (Option List 1)

| | | | |
|---|---|---|--|
| Smoke Pellet TOWARDS TO DOWN+A  | Cape Morph Tap A repeatedly while HOLDING LEFT TRIGGER  | Flash Pellet TOWARDS TO DOWN+X  | Gas DOWN, TOWARDS+A  |
|---|---|---|--|





BATMAN'S OPTIONAL GADGETS (Option List 2)

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| Slippery Goo TOWARDS, DOWN+B  | Bat Bola DOWN, DOWN+A  | Electric Pellet TOWARDS, DOWN+A  | Force Wall DOWN, DOWN, DOWN+B  | Sticky Goo DOWN, DOWN+X  |
|--|--|--|--|--|






ROBIN'S DEFAULT GADGETS

| | | |
|--|---|---|
| Batarang DOWN TO TOWARDS +A  | Extending Staff SELECT + TOWARDS  | Staff Charges TOWARDS DOWN + Y  |
|--|---|---|

ROBIN'S OPTIONAL GADGETS (Option List 1)

| | | | |
|--|--|--|---|
| Smoke Pellet TOWARDS TO DOWN+A  | Force Shield Tap Y repeatedly while HOLDING LEFT TRIGGER  | Tranquilizer Darts TOWARDS, DOWN+A  | Sonic Blast Weapon AWAY, TOWARDS, TOWARDS+X  |
|--|--|--|---|

ROBIN'S OPTIONAL GADGETS (Option List 2)

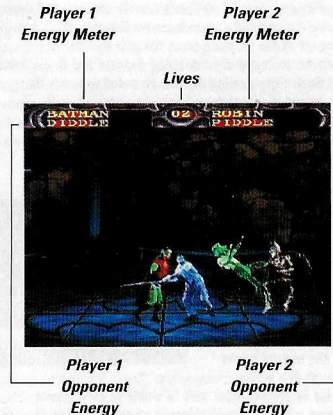
| | | | | |
|--|--|---|--|---|
| Slippery Goo TOWARDS, DOWN+B  | Bat Bola DOWN, DOWN+A  | Electro Staff Prod TOWARDS, TOWARDS+Y with B  | Wrist Rivets DOWN TO TOWARDS, DOWN TO TOWARDS+Y  | Heat Weapon TOWARDS, AWAY, TOWARDS, AWAY+A  |
|--|--|---|--|---|

GAME FEATURES

Screen:

ENERGY BARS

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



ENEMY ENERGY BARS

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

LIVES

Players begin the game with 3 lives in which to complete BATMAN™ FOREVER. Earn extra lives by picking up Two-Face coins.

SCORING/ LEVEL STATISTICS

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

PICKUPS



PARTIAL LIVES

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



FULL ENERGY

Collecting this icon fully restores energy.



RIDDLER BOXES

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



EXTRA TIME

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



TWO-FACE COINS

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



GADGET BLUEPRINTS

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

LEVELS

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

Arkham Asylum

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



Second Bank of Gotham City

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



The Circus

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



Two-Face's Hideout:

Like all big-time villains, Two-Face has a huge secret hideout where he recovers from his criminal activities and plots new outrages! Two



ivers, flowing in two directions? Batman and Robin put two and two together and trace Two-Face to his urban lair in a warehouse by the Gotham City docks! The wharf and the warehouse are a puzzle palace of crates, some hiding valuable pickups, some housing heinous henchmen! Look out for dangerous crushing machines in the corridors. Throughout the warehouse, Batman/Robin must find switches that move background objects. In the world of Two-Face, you may have to visit an area twice, but the rewards make it worthwhile! Once inside, it's a split-personality split level! Two-Face's comely courtesans Sugar and Spice dance deadly attendance on Batman and Robin, pulling out all the stops to treat the pair to Two-Face's uniquely harsh brand of hospitality! Batman and Robin must defeat these dirty-dealing damsels in order to reach the recent regent of rascality and fight face-to-faces with Two-Face himself! He's a potent foe, and our heroes will have their toughest fight so far as they try to bring Two-Face to justice!

Ritz Gotham

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



Abandoned Subway Station

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



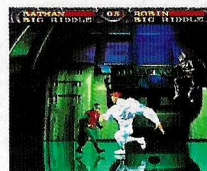
Wayne Manor/Destroyed Bateave

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



Claw Island

At last the battle has come home to Ed Nygma! The brainy badguy has kidnapped **Dr. Chase Meridian**, so now Batman is fighting not just for justice, but for love! Robin and Batman are bent on ending the outrages once and for all, and payback will be sweet. Landing on the rocky shore of **Claw Island**, the pair battle their way into the deadly domain. Once inside, the fight continues as an elevator brings them closer to their foes. Next they face the booby-trapped factory where Nygma's boxes are made, a factory full of furious felons. When the master box goes haywire, watch out for the deadly green rays! Suddenly Batman and Robin are thrust into a holographic nightmare world of question marks, a torture test of physical might and mental toughness. They must endure if they're to reach The Riddler and free Dr. Chase Meridian! At last, our heroes arrive at the Claw Island throne room—the site of the final showdown with both Two-Face and The Riddler! Will Batman and Robin rescue the beautiful Dr. Chase Meridian and save Gotham City? First, the pair must face the wrath of Two-Face. If they can somehow overcome the dual desperado, they'll find that The Riddler has created a super-strength powersuit for his scrawny self, making him a suddenly tough opponent! Batman and Robin must turn this encounter into The Riddler's Waterloo, or meet a watery end! If they can defeat him in his terrible outfit, Batman and Robin will find that Nygma's brain is ready to burst with information, and they'll have their hands full trying to avoid the concentrated bursts of mental energy The Riddler fires. Even without his special suit, the wispy Riddler's brain sucking has made him a combat expert with more than a few tricks up his sleeve! Keep on battling, gentlemen — the end is almost near!

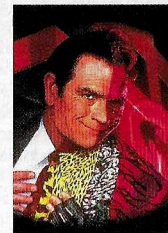


CHARACTERS

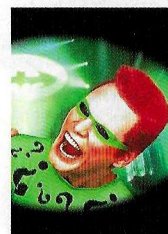
Batman



Two-Face



The Riddler



Dr. Chase Meridian



Robin



Sugar & Spice



Eine zufällige Bemerkung in den High-Tech-Korridoren von Wayne Industries führt zu Mord und Totschlag. Die Worte seines Arbeitgebers lassen einen hoffnungsvollen jungen Mann in einen mörderischen Wahn verfallen. Steh **Batman** und **Robin** in ihrem Kampf gegen **Two-Face** und einen seltsamen unbekanntenen Verbrecher bei, der sich "**Riddler**" nennt. Mit seinen rüden Verbündeten **Sugar** und **Spice** bringt Two-Face alles mit, was man zum Mixen eines Chaos-Cocktails braucht! Batman muß sich gegen die ausgebufftesten Gangster durchsetzen, und eine Nacht im Zirkus wird zu einer Freak-Show mit freiem Eintritt, bei der sich Batman mitten in der Arena wiederfindet! Die Action führt Dich aus den U-Bahn-Schächten von **Gotham City** bis in die innersten Gefilde von **Wayne Manor**, während Du einen bösarigen Gegner nach dem anderen ausschalten mußt, um dafür zu sorgen, daß die Legende von Batman unsterblich bleibt!

VOR DEM BEANTWORTEN DES BAT-SIGNAL...

Ladanleitung:

1. Versichere Dich, daß Dein Gerät AUSGESCHALTET ist.
2. Stecke das Game Pak **BATMAN™ FOREVER** in das Gerät ein, wie es im Handbuch Deines SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ beschrieben ist. Wenn Du im Zwei-Spieler-Modus spielen willst, mußt Du jetzt beide Control Pads anschließen.
3. Schalte das Gerät EIN. Wenn der Titelschirm von **BATMAN™ FOREVER** erscheint, drücke **START**. Es stehen drei Optionen zu Deiner Verfügung: **START GAME** (Spiel starten), **TRAINING MODE** (Trainingsmodus) und **OPTIONS** (Optionen). Um nach bzw. vor der Auswahl der Optionen das Spiel zu starten, markiere **START GAME** (Spiel starten), und drücke **START** auf dem Control Pad. Wähle zwischen dem Ein- und Zwei-Spieler-Modus, und entscheide Dich für einen Spielmodus.

OPTIONEN

In **BATMAN™ FOREVER** hast Du verschiedene Möglichkeiten, die Spielumgebung zu gestalten. Markiere die Option, die Du ändern möchtest, indem Du den Richtungsknopf (R-KNOPF) OBEN oder UNTEN drückst. Drücke dann KNOPF B, um die Einstellung für die Option zu ändern. Wenn Du die gewünschten Optionen gewählt hast, drücke **START**, um zum Spielstart-Bildschirm (**START GAME**) zurückzukehren. Du kannst zwischen den folgenden Optionen wählen: **SCHWIERIGKEITSTUFE**: Wähle zwischen den Schwierigkeitsstufen "Easy" (Einfach), "Medium" (Mittel), "Hard" (Schwierig) und "Expert" (Profi).

MUSIK: Hier kannst Du die Musik ein- (ON) oder ausschalten (OFF).

EIN- ODER ZWEI-SPIELER-MODUS: Wähle, ob Du

alleine oder mit einem zweiten Spieler spielen möchtest. **TEAM- ODER WETTKAMPF-MODUS**: Im Zwei-Spieler-Modus kannst Du entweder mit Deinem Freund oder Deiner Freundin zusammenspielen oder gegen ihn oder sie antreten. Im Teammodus können sich die beiden Spieler nicht gegenseitig verletzen, und sie teilen sich die "Continue-Credits". Im Teammodus könnt Ihr außerdem gemeinsam aufregende kombinierte Moves ausführen. Im Wettkampfmodus spielst Du gegen Deinen Mitspieler. Ja, Batman und Robin können auch gegeneinander antreten, aber vergeßt nicht, hinter jedem von Euch ist eine ganze Horde von Schurken her, und Ihr benötigt Eure ganze Energie, um mit ihnen fertig zu werden!

STEUERUNG: Hier kannst Du einstellen, wie Du Angriffe nach hinten ausführen willst. Bei der Einstellung "Direction" (Richtung) wird der Angriff nach hinten ausgeführt, wenn Du den R-KNOPF in eine Richtung drückst und angreift. Bei der Einstellung "Button" (Knopf) wird der Angriff nach hinten ausgeführt, wenn Du den KNOPF RECHTS gedrückt hältst und angreift.

SPIELMODI

In **BATMAN™ FOREVER** gibt es zwei verschiedene Spielmodi, einen normalen Spielmodus und einen Trainingsmodus. Jeder Modus kann von einem oder von zwei Spielern gespielt werden. Im Zwei-Spieler-Modus können die Spieler wie oben beschrieben zwischen einem Team- und einem Wettkampfmodus wählen. Nach der Auswahl eines Spielmodus mußt Du die Zahl der Spieler auswählen und bestimmen, wer welche Spielfigur übernimmt. Nach der Auswahl der Spielfiguren wählt jeder Spieler seine Waffen (wenn er Batman oder Robin übernimmt). Im Trainingsmodus wählt jeder Spieler seine Gegner aus. Im Abschnitt über die Waffen (Seite 10) findest Du mehr Informationen zur Auswahl und Verwendung der einzelnen Waffen.

NORMALER SPIELMODUS

In einem normalen Spiel spielst Du die Story von **BATMAN™ FOREVER** und mußt Dich entweder als Batman oder als Robin durch die 8 Levels kämpfen, bis Gotham City von der Bedrohung durch Two-Face, den The Riddler und deren Schergen befreit ist.

TRAININGSMODUS

Im Trainingsmodus hast Du Gelegenheit, Deine Kampffähigkeiten aufzupolieren, um Dich auf die Auseinandersetzung mit den Gangstern, die Gotham City terrorisieren, vorzubereiten. Der **Computer** generiert holographische Gegner, die im Verlauf des Trainings immer schwerer zu überwinden sind.

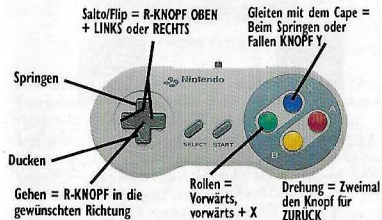
In einem Trainingspiel im Ein- oder Zwei-Spieler- und Team- bzw. Wettkampfmodus kannst Du eine beliebige Spielfigur auswählen, auch Schläger und Verbrecher wie Sugar und Spice. Die Voreinstellungen sind Spieler 1 als Batman und Spieler 2 als Robin. Wenn Du eine andere Spielfigur wählen willst, drücke den R-KNOPF, um zu einer anderen Figur zu wechseln, und anschließend einen beliebigen Knopf.

Wenn Batman bzw. Robin ausgewählt sind, gehen die Spieler zum Bildschirm für die Waffenauswahl, auf dem Du aus den verfügbaren Waffen beliebige auswählen kannst. (Auf Seite 11 findest Du eine genaue Beschreibung der Waffen.) Im Zwei-Spieler-Wettkampfmodus mit Batman und Robin sind beide Spieler in der Bat-Sporthalle und testen gegenseitig ihre Fähigkeiten.

Der Standardgegner im Ein- und Zwei-Spieler-Modus ist ein

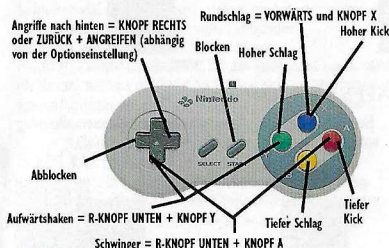
Insasse der **Arthan-Asylum**. Spieler 1 wählt einen Gegner, indem er das Feld mit dem Gegner markiert, dann den R-KNOPF UNTEN oder OBEN drückt, bis der gewünschte Gegner angezeigt wird, und anschließend **START** drückt. Mit diesem Gegner wirst Du es während des ganzen Trainings zu tun haben. Jedemal, wenn Du einen Gegner besiegt, wird dieser vom Computer wiederhergestellt - er verhält sich daraufhin jedoch aggressiver und ist schwerer zu besiegen. Dieser Vorgang wird wiederholt, bis Du zum Bildschirm für das Trainingsende (Training Program Complete) gelangst. Wenn Du das geschafft hast, kannst Du es mit jedem Gegner aufnehmen.

STEUERUNG



BEWEGEN

- Gehen = R-KNOPF in die gewünschten Richtung
- Springen = R-KNOPF OBEN
- Ducken = R-KNOPF UNTEN
- Salto/Flip = R-KNOPF OBEN + LINKS oder RECHTS
- Rollen = Vorwärts, vorwärts + X
- Drehung = Zweimal den Knopf für ZURÜCK.
- Gleiten mit dem Cape = Beim Springen oder Fallen KNOPF Y



KÄMPFEN

- Blocken = SELECT
- Tiefen Schlag = R-KNOPF B
- Hoher Schlag = KNOPF Y
- Tiefen Kick = KNOPF A
- Hoher Kick = KNOPF X
- Abblocken = R-KNOPF LINKS
- Angreifen nach hinten = R-KNOPF RECHTS
- Schwinger = R-KNOPF UNTEN + KNOPF A
- Aufwärtshaken = R-KNOPF UNTEN + KNOPF Y
- Runds Schlag = VORWÄRTS und KNOPF X

WAFFEN

STANDARDWAFFEN —

Robin und Batman verfügen jeweils über fünf Standardwaffen. Diese Waffen brauchen vor Beginn der Levels nicht ausgewählt zu werden. Beschreibungen der Waffen findest Du in den Waffentabellen.

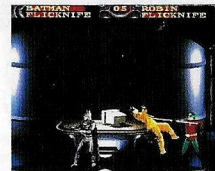
ZUSÄTZLICHE BEWAFFNUNG — Zu Beginn der einzelnen Levels enthalten zwei der Taschen an den Ausrüstungsgürteln noch keine Waffen. In diesen Taschen kann jeweils eine der Waffen aus den beiden Listen für zusätzliche Bewaffnung mitgeführt werden. Vor verschiedenen Levels stehen unterschiedliche Waffen zur Auswahl. Die zusätzlichen Waffen werden nach dem unter AUSWAHL DER WAFFEN angegebenen Verfahren ausgewählt.

KONSTRUKTIONSPÄNE — In bestimmten Levels des Spiels müssen Batman und Robin Teile von Waffenkonstruktionsplänen suchen, die vom The Riddler bei Wayne Tech gestohlen wurden. Gelingt es Batman oder Robin (gemeinsam oder alleine), alle vier Konstruktionspläne für eine Waffe zu finden, erscheint diese Waffe nach Beendigung des Levels bei beiden Spielern in der Liste für zusätzliche Bewaffnung (Optional Weapons) im Batcomputer. Versuche diese spektakulären Waffenprototypen zu finden, und sammle sie!

AUSWAHL DER WAFFEN

In **BATMAN™ FOREVER** stehen über 20 Waffen zur Verfügung, man kann jedoch nur fünf Waffen auf einmal mit sich führen. Batman und Robin können unterschiedliche Waffen in ihren Ausrüstungsgürteln bei sich tragen. Man kann immer nur eine Waffe und nicht mehrere Waffen auf einmal einsetzen. Dafür steht für alle Waffen unbegrenzt Munition zur Verfügung, d.h. die Waffen können beliebig oft eingesetzt werden. Die Spieler wählen die Waffen zu Beginn jedes Levels aus. Wenn der Bildschirm für die Auswahl der Waffen (Weapon Select) im Batcomputer angezeigt wird, siehst Du fünf Icons für die Standardwaffen. Im Zwei-Spieler-Modus werden die Icons der Standardwaffen beider Spieler angezeigt. Die ersten drei Waffen sind immer verfügbar, während die letzten beiden Waffen, die jeder bei sich tragen kann, gegen Waffen aus der Liste für zusätzliche Bewaffnung (Optional Weapons) eingetauscht werden können. Um eine Waffe einzutauschen, wird diese zuerst mit dem R-KNOPF markiert. Danach drückst Du KNOPF B. Um durch die Liste der verfügbaren zusätzlichen Waffen zu scrollen, drücke den R-KNOPF oben oder unten. Um Informationen über eine bestimmte Waffe zu erhalten, drückst Du KNOPF A. Um eine zusätzliche Waffe auszuwählen, drückst Du KNOPF B. Die gewählte Waffe erscheint nun unter den Waffen, die Du bei Dir trägst. Hat ein Spieler seine Waffen für einen bestimmten Level ausgewählt, kann er durch Drücken von **START** mit dem Spieler in diesem Level beginnen. Sobald ein Spieler im Zwei-Spieler-Modus **START** gedrückt hat, kann er keine weiteren Waffen mehr auswählen.

Beachte, daß Batman und Robin über unterschiedliche Standard- und Zusatzwaffen verfügen.



BATMANS STANDARDWAFFEN

| | | |
|---|--|---|
| Batarang Von UNTEN nach VORWÄRTS + A  | Greifhaken SELECT KNOPF + R-KNOPF  | Schallbomben UNTEN, VORWÄRTS + B  |
|---|--|---|

BATMANS ZUSÄTZLICHE BEWAFFNUNG (Optionsliste 1)

| | | | |
|--|---|--|--|
| Rauchkugeln Von VORWÄRTS nach UNTEN + A  | Morph-Cape KNOPF A wiederholt drücken während man den R-KNOPF LINKS gedrückt hält.  | Blitzkugeln Von VORWÄRTS nach UNTEN + X  | Gas UNTEN, VORWÄRTS + A  |
|--|---|--|--|

BATMANS ZUSÄTZLICHE BEWAFFNUNG (Optionsliste 2)

| | | | | |
|--|---|--|--|---|
| Rutschfilm VORWÄRTS, UNTEN + B  | Batbola UNTEN, UNTEN + A  | Elektrokugeln VORWÄRTS, UNTEN + A  | Energiewand UNTEN, UNTEN, UNTEN + B  | Klebefilm UNTEN, UNTEN + X  |
|--|---|--|--|---|

ROBINS STANDARDWAFFEN

| | | |
|---|--|---|
| Batarang Von UNTEN nach VORWÄRTS + A  | Ausfahrbarer Stab SELECT KNOPF + VORWÄRTS  | Stabmunition VORWÄRTS, UNTEN + Y  |
|---|--|---|

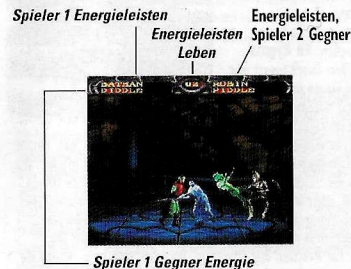
ROBINS ZUSÄTZLICHE BEWAFFNUNG (Optionsliste 1)

| | | | |
|--|--|--|--|
| Lichtbrecher Von UNTEN nach VORWÄRTS + A  | Energieschild Halte R-KNOPF LINKS gedrückt und drücke mehrmals hintereinander Y.  | Betäubungspfeile VORWÄRTS, UNTEN + A  | Schallschusswaffe ZURÜCK, VORWÄRTS, VORWÄRTS + X  |
|--|--|--|--|

ROBINS ZUSÄTZLICHE BEWAFFNUNG (Optionsliste 2)

| | | | | |
|--|---|--|--|---|
| Rutschfilm VORWÄRTS, UNTEN + B  | Batnetz UNTEN, UNTEN + A  | Elektrische Stabspitze VORWÄRTS, VORWÄRTS + Y mit B  | Nietgeschosse von UNTEN nach VORWÄRTS von UNTEN nach VORWÄRTS + Y  | Hitzwaffe VORWÄRTS, ZURÜCK, VORWÄRTS, ZURÜCK + A  |
|--|---|--|--|---|

BILDSCHIRM FÜR DIE SPIELMERKMALE:



ENERGIELEISTEN Die Energie eines Spielers wird durch eine Energieleiste am oberen linken Rand (Spieler 1) oder oberen rechten Rand (Spieler 2) des Bildschirms dargestellt. Die Spieler beginnen jedes Spiel mit einer vollen Energieleiste. Wenn ein Spieler Schaden erleidet, sinkt die Energie. Ist die Energieleiste auf Null zurückgegangen, hat ein Spieler alle seine Energie verbraucht und verliert ein Leben.

ENERGIELEISTEN DER GEGNER Die Gesundheit des letzten von Spieler 1 getroffenen Gegners wird im linken unteren Bereich der Statusleiste angezeigt, die Gesundheit des letzten von Spieler 2 getroffenen Gegners im rechten unteren Bereich. Hier kannst Du sehen, welchen Schaden ein Gegner davongetragen hat und wie groß die Bedrohung durch ihn oder sie noch ist. Wenn die Gesundheit eines Gegners auf Null gesunken ist, d.h. die Energieleiste keine Energie mehr anzeigt, ist er erledigt. Wenn ein Spieler mehrere Gegner nacheinander trifft, wird nur die Energie des letzten getroffenen Gegners angezeigt.

LEBEN Wie in der Realität hat ein Spieler nur ein Leben, um BATMAN™ FOREVER erfolgreich durchzustehen. Wenn ein Spieler so viel Schaden nimmt, daß er ein Leben verliert, kann er allerdings eines von sechs "Continues" beanspruchen, um das Spiel fortzusetzen.

PUNKTWERTUNG/ LEVEL-STATISTIK Am Ende jedes Levels wird die Anzahl der von Spielern in diesem Level gesammelten Sammelobjekte, der erledigten Gegner und der gefundenen geheimen Bereiche in Prozent angezeigt..

SAMMELOBJEKTE

EXTRALEBEN Mit diesem wertvollen Pickup erhöhst Du Deine Chancen, Two-Face und den Riddler zur Strecke zu bringen.

ENERGIE Diese Pickups sind hervorragend dazu geeignet, Batmans oder Robins Energie wiederherzustellen.

RÄTSEL-KÄSTEN Die Rätsel-Kästen mit Tips nach Spiel können während des ganzen Spiels gesammelt werden. Sie werden in der Form von Rätseln präsentiert, die Du lösen mußt, um einen Vorteil aus dem jeweiligen Hinweis schlagen zu können. Das ist nicht einfach, aber diese kleinen Kopfnüsse halten die grauen Zellen bei Deinem Kampf auf Gotham Citys Straßen fit.



EXTRA TIME TWO-FACE COINS GADGET BLUEPRINTS

DIE LEVELS

BATMAN™ FOREVER besteht aus 8 Levels. In diesen Levels wird der Kampf von Batman und Robin gegen Two-Face und den The Riddler beschrieben, und die Levels müssen nacheinander durchgespielt werden. Der Bat-Sporthallen-Level ist ausschließlich im Trainingsmodus aktiv. Die 8 Levels der Geschichte von BATMAN™ FOREVER bestehen aus sogenannten Hauptbereichen und geheimen versteckten Bereichen. Um das Spiel mit der höchstmöglichen Punktzahl erfolgreich abzuschließen, müssen die Spieler alle Hauptbereiche und versteckten Bereiche finden und betreten, die vorhandenen Pickups einsammeln und andere Spielgeheimnisse lüften, die in den beiden Bereichen enthalten sind. Es folgt eine Beschreibung der verschiedenen Levels, die Batman und Robin erfolgreich absolvieren müssen, um Gotham City vor dem Terror von Two-Face und vor dem Zorn des The Riddler zu bewahren!

Arkham-Asylum

Harvey Dent, besser bekannt unter dem Namen Two-Face, ist es gelungen, den strengen Sicherheitsvorkehrungen der Arkham-Klinik ein Schnippen zu schlagen. Er hat eine ganze Horde wütender Insassen freigelassen. Diese haben es nun darauf abgesehen, alle, die ihnen in die Quere kommen, einschließlich Batman und Robin, zu vernichten. Batman und Robin müssen die außer Rand und Band geratenen Insassen von Block 2 bändigen und Dents Zelle erreichen, bevor er seine Flucht perfekt macht! Die Klinik ist ein Labyrinth aus Versorgungsschächten, Gängen und Korridoren, und da der Hauptgenerator abgeschaltet ist, kommt man bei schwacher Beleuchtung nur schlecht voran! Irgendwo in den Schächten und Gängen befindet sich ein Schalter, mit dem die Energiezufuhr wieder eingeschaltet werden kann. Andersorts stehen jedoch ausrangierte elektrische Stühle, die noch mit genügend Energie geladen sind, um einem Elefanten die Socken qualmen zu lassen! Vorsicht ist geboten, Batman und Robin, oder es heißt: Auf Wiedersehen in der Ewigkeit!

Zweite Bank von Gotham City

Dem Zugriff von Batman und Robin gerade noch entwischt, vergeudet Two-Face keine Zeit, bis er seine persönliche Form von Chaos und Verderben über Gotham City hereinbrechen läßt! Er und seine Handlanger haben die gesamte Zweite Bank von Gotham City besetzt und bedrohen das Wachpersonal, das sie als Geiseln genommen haben, mit dem Tod. Two-Face hat folgenden Plan: Er



möchte einen kompletten Tresor aus dem Bankgebäude entfernen und in seinen Besitz bringen! Du mußt Dich beeilen, um in das 22. Stockwerk zu gelangen, wo Two-Face und seine Schlägerbande Vorbereitungen dafür treffen, den Safe zu entfernen. Wichtig ist, daß Du das Wachpersonal befreist, um die Pläne dieser Mächtegen-Bankräuber zu durchkreuzen. Gehe bei der Untersuchung aller Räumlichkeiten sehr sorgfältig vor, damit Dir keines der besonderen Pickups und keiner der versteckten Gänge entgeht.

Der Zirkus

Es ist eine wahrhaft mörderische Sensation, als Two-Face und seine Gang krimineller Clowns damit drohen, eine Bombe über dem Zirkuszelt hochgehen zu lassen! Batman und Robin kämpfen auf der Reitbahn, in der Manege und auf dem Hochseil gegen Killer-Clowns und andere grausame Gestalten! Die Zeit fliegt dahin, und der Countdown bis zur Katastrophe läuft auf Deinem Bildschirm! Du mußt die Spitze des Zirkuszeltes erreichen und die Bombe entschärfen, bevor Deine Chancen auf 00 stehen!

Das Versteck von Two-Face: Im Lagerhaus

Wie alle großen Verbrecher, so hat auch Two-Face ein geheimes Versteck, an dem er sich von seinen kriminellen Machenschaften erholt und neue Greuelthaten ausheckt. Zwei Flüsse, die in zwei Richtungen fließen? Batman und Robin zählen zwei und zwei zusammen und verfolgen Two-Face zu seinem Unterschlupf in einem Lagerhaus bei den Docks von Gotham City! Die Kais und das Lagerhaus sind ein kaum zu überblickendes Labyrinth aus Frachtkisten, von denen einige wertvolle Pickups beinhalten und andere ruchlosen Gangstern zum Versteck dienen! Nimm Dich vor den gefährlichen Stampfmaschinen in den Korridoren in acht. Hat man sich erstmal hier hinein gewagt, muß man in diesem Level auf verschiedenen Ebenen mit der geteilten Persönlichkeit fertig werden! Die beiden schönen Kurtisanen von Two-Face, Sugar und Spice, bemühen sich nach allen Regeln ihrer tödlichen Kampfkünste, Batman und Robin einen unvergesslichen Empfang zu bereiten. Sie ziehen dabei alle Register, um die beiden mit der schroffen Gastfreundschaft aufzunehmen, die Two-Face zu eigen ist! Batman und Robin müssen diese skrupellosen jungen Unterweltswomen besiegen, um zum neuen König der Verbrecher vorzudringen und mit ihm von Angesicht zu Angesicht den Kampf aufnehmen zu können. Er ist ein mächtiger Gegner, und unsere Helden werden hier ihren bisher härtesten Kampf zu bestehen haben, wenn sie Two-Face der Justiz übergeben wollen.

Ritz Gotham

Die High-Society von Gotham City hat sich zu einer Party anlässlich der Vorstellung der **Nygmatech-Box**

eingefunden. Die Box ist ein Unterhaltungsgerät, das sucherzeugend wirkt und dazu dient, die Gehirne der Zuschauer anzuspähen. **Ed Nygma** raubt den Zuschauern mit diesem Gerät ihre geistigen Kräfte. Dieser Abend ist eine Gala zu Ehren von Ed Nygma, der nun endlich Gelegenheit hat, Bruce Wayne zu treffen, dem er jetzt ebenbürtig zu sein glaubt. Da er nun ein reicher Mann ist, imitiert er das Auftreten Bruce Waynes, aber innerlich Kocht er vor Wut auf sein ehemaliges Vorbild. Die gesamte Veranstaltung ist eigentlich ein von Two-Face und dem Riddler vorbereiteter Hinterhalt. Sie wollen die Reichen der Stadt ins **Ritz Gotham** locken, um sie auszurauben! Batman und Robin kämpfen sich von den Balkons bis zur Tanzfläche vor und wieder zurück und versuchen dabei den blauen Strahlen auszuweichen, die von den Boxen ausgesendet werden und mit denen der Riddler ihre Gedanken einfangen kann.

Verlassene U-Bahn Station

Als Two-Face vom Ort des Verbrechens flüchtet, sind ihm Batman und Robin dicht auf den Fersen! Versuche zu verhindern, daß Two-Face, der in eine verlassene U-Bahn Station flieht, entkommt. Dort unten ist es dreckig, dunkel und verdammt gefährlich! Als einer von Dents Schlägern ein Loch in den Boden sprengt, finden sich Batman und Robin plötzlich auf dem Dach einer rasenden U-Bahn im Kampf mit Two-Faces Schergen wieder! Nimm dich vor den herunterhängenden Rohren in acht, während der Zug durch die Tunnel des U-Bahnsystems von Gotham City rast. Sobald die üblen Gestalten auf dem Dach besiegt sind, geht es im Innern des Zugs weiter. Dort versucht ein weiterer Trupp von Dents Killergang, ihrem Boß den Rücken freizuhalten und ihm einen Vorsprung für seine Flucht zu verschaffen. Gelingt es Dir, mit ihnen fertig zu werden und Two-Face endlich zur Strecke zu bringen?

Wayne Manor / Destroyed Batcave

Im Ritz Gotham sind Bruce Waynes Gedanken von einer von Nygmats Boxen gelesen worden. Auf diesem Wege erfahren Two-Face und der Riddler Batmans wahre Identität und sind nun dabei, Waynes Landhaus zu verwüsten. Alfred wird sich alle Mühe geben, alles wieder in Ordnung zu bringen, aber Batman ist besser beraten, erst einmal selbst nach dem Rechten zu sehen. In dem Anwesen halten sich noch einige Gangstergestalten versteckt, die ein außerordentliches Talent zur Verwüstung von Haus und Einrichtung besitzen.



Diese House-Party wird Bruce Wayne wohl für immer im Gedächtnis bleiben! Batman muß sich von Etage zu Etage vorwärtskämpfen, um sein eigenes Haus zurückzuerobern. Sogar die Bathöhle ist entdeckt und in Brand gesteckt worden. Batman muß die Höhle vor der kompletten Zerstörung retten.

Claw Island

Auch Ed Nygmats Residenz bleibt von den Kämpfen nicht verschont! Der intelligente Bösewicht hat **Dr. Chase Meridian** entführt, und Batmans Kampf gilt nun nicht mehr allein der Gerechtigkeit, sondern auch seiner Liebe! Robin und Batman sind wild entschlossen, den beiden abscheulichen Verbrechern ein für allemal das Handwerk zu legen und freuen sich auf den Moment, an dem sie den beiden die Quittung für ihre Greuelthaten geben können. Nachdem Batman und Robin am steinigen Ufer von Claw Island gelandet sind, kämpfen sie sich bis in die Gemäuer des Verberbens vor. Im Innern dieser Herberge des Grauens gehen die Kämpfe unvermindert weiter, während unsere Helden sich in einem Aufzug auf dem Weg zu ihren Gegnern befinden. Als nächstes finden sie sich in der Fabrik wieder, in der Nygmats Boxen hergestellt werden. Die Fabrik ist an allen Ecken und Enden mit versteckten Sprengladungen gespickt, und überall lauern die wildgewordenen Schläger des Gangsterclans. Wenn die Masterbox verrückt spielt, nimm Dich vor den tödlichen blauen Strahlen in acht! Plötzlich befinden sich Batman und Robin in einer holographischen Alpträum-Welt voller Fragezeichen. Hier werden physische Kraft und mentale Stärke auf eine qualvolle Probe gestellt. Die beiden müssen hart bleiben und auch diese Probe überstehen, wenn sie bis zum Riddler vordringen und Dr. Chase Meridian befreien wollen! Schließlich erreichen unsere Helden den Thronsaal von Claw Island, wo der große Entscheidungskampf mit Two-Face und dem Riddler stattfindet! Wird es Batman und Robin gelingen, Gotham City und diese wunderbare Frau, Dr. Chase Meridian, zu retten? Zunächst müssen die beiden den geballten Zorn von Two-Face abwehren. Wenn sie es schaffen, mit diesem schizophrenen Schurken fertig zu werden, müssen sie auf einmal feststellen, daß sich der Riddler, das dürre Männchen, eine superstarke Power-Rüstung konstruiert hat, mit der er zu einem gefährlichen Gegner geworden ist. Batman und Robin müssen diesen Kampf zu einem Waterloo für den Riddler werden lassen, wenn sie die Insel lebend verlassen wollen. Besiegen sie den Übeltäter in seiner schrecklichen Montur, erkennen Batman und Robin, daß das Gehirn des Riddlers bis zum Platzen mit Informationen angefüllt ist und daß sie alle Hände voll zu tun haben, den konzentrierten Mentalenergie-Strahlen, die der The Riddler abfeuert, auszuweichen. Sogar ohne seinen Spezialanzug ist der schmächtige The Riddler durch das Aussaugen unzähliger Gehirne zu einem Kampfspezialisten geworden, der noch einige Tricks auf Lager hat! Weiter geht's, meine Herren, Sie haben es bald geschafft!



CHARAKTERE

Batman



Two-Face



The Riddler



Dr. Chase Meridian



Robin



Sugar & Spice



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

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

Chargement:

1. Assurez-vous que votre console est éteinte (position OFF).
2. Insérez la cartouche **BATMAN™ FOREVER** en suivant les instructions du manuel de votre SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™. Si vous souhaitez jouer à deux, vérifiez que les deux contrôleurs sont branchés.
3. Allumez maintenant votre console (position ON). Lorsque l'écran titre de **BATMAN™ FOREVER** apparaît, appuyez sur le **BOUTON START**. Trois options vous seront alors proposées: **START GAME** (COMMENCER JEU), **TRAINING MODE** (MODE ENTRAÎNEMENT) et **OPTIONS**.

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

OPTIONEN

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

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

Music (Musique) - Choisissez de jouer avec la musique activée (ON) ou désactivée (OFF).
One or Two Player Game - Choisissez entre un ou

deux joueurs.

Two Player Cooperative/Competitive Play - dans une partie à deux joueurs, vous pouvez choisir soit de jouer en coopération avec un autre joueur, ou de jouer contre lui. Dans une partie en coopération, les joueurs ne peuvent se faire de mal mutuellement et partagent tous les Continues. Les parties en coopération permettent également de combiner d'excellents mouvements en coopération. Les jeux en compétition vous permettent d'affronter l'autre joueur. Et oui, Batman peut se battre contre Robin (et vice versa), mais souvenez-vous que vous aurez une ribambelle de méchants à vos trousses, alors il vous **faudra** de l'énergie à revendre!

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

MODES DE JEU

Vous pouvez jouer à **Batman™ Forever** en deux modes différents, un mode de jeu normal et un mode entraînement. Il est possible de jouer à un ou deux joueurs dans chaque mode. Dans les parties à deux joueurs, ceux-ci peuvent choisir entre jeu en coopération ou compétitif, comme expliqué ci-dessus. Après avoir sélectionné un mode de jeu, vous devez sélectionner le nombre de joueurs et le personnage que vous voulez incarner. Une fois les personnages sélectionnés, choisissez votre sélection des armes (s'il est Batman ou Robin), et en mode entraînement, ses adversaires. Reportez-vous à la section Armes pour de plus amples détails sur le mode de sélection et d'utilisation des armes.

MODE DE JEU NORMAL (REGULAR)

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

MODE ENTRAÎNEMENT

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

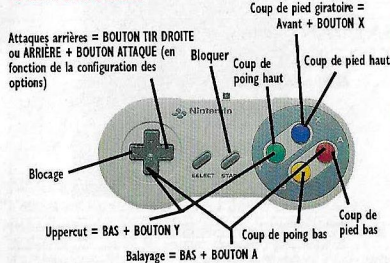
Si vous êtes en mode entraînement dans un jeu en coopération ou compétitif à un ou deux joueurs, vous pouvez choisir n'importe quel personnage, y compris des gangsters et des méchants comme **Sugar** et **Spice**. La configuration par défaut des personnages est Joueur 1 = Batman et Joueur 2 = Robin.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

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

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

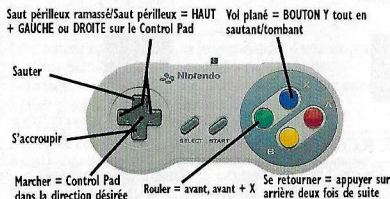
Cet ennemi sera votre adversaire pendant toute la session d'entraînement. À chaque fois qu'un ennemi est vaincu, l'ordinateur génère à nouveau cet adversaire simulé, mais avec un niveau d'agressivité et de difficulté plus élevé. La partie prend fin lorsque le joueur voit apparaître l'écran **Training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

CONTRÔLES



DÉPLACEMENTS

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



COMBAT

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

ARMES

Reportez-vous à l'encart comprenant un tableau des armes pour connaître les différentes armes et leur description.

ARMES STANDARD - Robin et Batman ont chacun cinq armes par défaut. Vous n'avez donc pas besoin de les sélectionner avant d'entrer dans un niveau. Les armes sont décrites en détails dans les tableaux des contrôles des armes.
ARMES OPTIONNELLES - Les joueurs commencent un niveau avec deux bourses supplémentaires accrochées à leur ceinture. Ils peuvent les remplir en choisissant chacun une arme à partir de deux listes d'armes optionnelles (Optional Weapon) sur le Batordinateur. Vous trouverez différentes armes disponibles selon les niveaux. Pour sélectionner une arme optionnelle, suivez les instructions sous **Weapons (Armes)**.

BREVETS - Dans certains niveaux de jeu, Batman et Robin doivent chercher des brevets d'armes appartenant à Wayne Tech et volés par Riddler. Si Batman ou Robin réussissent (ensemble ou séparément) à trouver les quatre brevets pour une arme particulière, cette arme s'ajoutera aux listes des armes optionnelles des deux joueurs sur le Batordinateur, à la fin du niveau. Essayez de trouver et ramasser ces prototypes d'armes spectaculaires!




SÉLECTIONNER DES ARMES

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

REMARQUE: Batman et Robin ont des armes optionnelles et standard différentes.




ARMES PAR DÉFAUT DE BATMAN

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

ARMES OPTIONNELLES DE BATMAN (Liste optionnelle 1)

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

ARMES OPTIONNELLES DE BATMAN (Liste optionnelle 2)

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






ARMES PAR DÉFAUT DE ROBIN

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

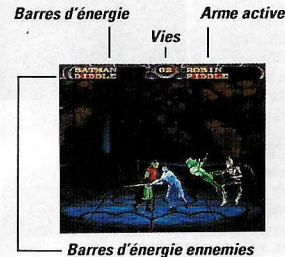
ARMES OPTIONNELLES DE ROBIN (Liste optionnelle 1)

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

ARMES OPTIONNELLES DE ROBIN (Liste optionnelle 2)

| | | | | |
|---|---|--|---|---|
| Pâte Glissante AVANT, BAS+B  | Bat filet BAS, BAS+A  | Matraque Electrique AVANT, AVANT+Y with B  | Rivets au Poignet BAS TO AVANT, BAS TO AVANT+Y  | Arme Réchauffante AVANT, ARRIÈRE, AVANT, ARRIÈRE+A  |
|---|---|--|---|---|

CARACTÉRISTIQUES DU JEU ÉCRAN:



BARRES D'ÉNERGIE

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

BARRES D'ÉNERGIE ENNEMIES

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

VIES

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

SCORE/STATISTIQUES DE NIVEAU:

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

PICKUPS



VIES SUPPLÉMENTAIRES

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

ÉNERGIE

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



LES BOÎTES DE THE RIDDLER

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

ne sont pas faciles à trouver, mais elles permettent d'exercer un peu votre matière grise et mettent un peu de piquant dans votre combat pour Gotham City!

LES PIÈCES À DEUX VISAGES

Ramassez ces pièces rares pour gagner des Continues supplémentaires.



TWO-FACE COINS



GADGET BLUEPRINTS

NIVEAUX

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

Asylum Arkham

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



2ème Banque de Gotham City

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



Le cirque

Vous allez participer au spectacle le plus inquiétant jamais vu sur la Terre: Two-Face et sa bande de clowns criminels menacent de faire exploser une bombe sur le grand chapiteau! Batman et Robin se battent dans l'hippodrome contre les clowns meurtriers et autres ennemis redoutables, aussi bien au centre de la piste que tout en haut! Le temps vous est compté, alors dépêchez-vous! Il faut atteindre le toit du chapiteau et désamorcer la bombe avant que le compte à rebours n'atteigne 00!



La planque de Two-Face: l'entrepôt

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



Le Ritz de Gotham

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



Station de métro abandonnée:

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



Wayne Manor/La Batcave détruite

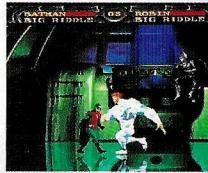
The Riddler et Two-Face ont découvert la véritable identité de Batman et décident de saccager Wayne Manor! Le manoir est toujours plein de bandits cachés, qui ne pensent qu'à tout détruire. Batman doit se battre d'un étage à l'autre pour reprendre possession de sa propre maison et éviter que la Batcave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



Claw Island

Nos héros arrivent enfin chez Ed Nygma! Il a kidnappé le Dr Meridian, et attend Batman et Robin dans son repère, Claw Island. Une fois à l'intérieur, le combat se poursuivra dans un ascenseur qui les amène encore plus près de leurs ennemis.

Tout à coup, Batman et Robin seront transportés dans un monde holographique cauchemardesque, une torture qui mettra à l'épreuve leur puissance physique et leur résistance mentale, mais qu'ils devront endurer s'ils veulent libérer le Dr Meridian! Enfin, nos héros arriveront dans la salle du trône de Claw Island, la dernière épreuve de force contre Two-Face et The Riddler! Persévérez, c'est bientôt fini!

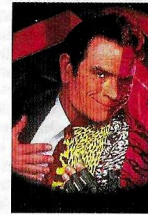


PERSONNAGES

Batman



Two-Face



The Riddler



Dr. Chase Meridian



Robin



Sugar & Spice



¡Un comentario fortuito en los pasillos de las Industrias Wayne de alta tecnología conduce a la locura y al asesinato! ¡La guerra de las demencias! Únete a **Batman** y a **Robin** en su batalla contra **Two-Face** (en español, Dos Caras) y una nueva y extraña amenaza que se hace llamar **The Riddler** (El que propone acertijos). ¡Con la ayuda de sus descaradas compinches, **Sugar** (Azúcar) y **Spice** (Especia), Two-Face tiene todos los ingredientes necesarios para crear el caos! ¡Verás al Dark Knight enfrentarse a toda clase de malévolos monstruos y cómo una velada en el circo se convierte en un espectáculo gratuito de monstruos, con Batman en el centro de la arena! La acción te lleva desde los túneles del metro de **Gotham City** a lo más recóndito de **Wayne Manor**, mientras luchas contra un feroz enemigo detrás de otro para asegurar que la leyenda de Batman vivirá...¡para siempre!

ANTES DE RESPONDER A LA BATSEÑAL...

Cómo cargar:

1. Asegúrate de que el interruptor está apagado (OFF).

2. Inserta el cartucho de **BATMAN™ FOREVER** según se describe en el manual de instrucciones de tu SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM. Si quieres echar una partida para dos jugadores, asegúrate de que los dos controladores están ya conectados.

3. Enciende el interruptor (ON).

Cuando aparezca la pantalla del título de **BATMAN™ FOREVER**, pulsa el BOTÓN START. Se te presentarán tres opciones: START GAME (EMPEZAR A JUGAR), TRAINING MODE

(MODO DE ENTRENAMIENTO) y OPTIONS (OPCIONES).

Para empezar a jugar, antes o después de ajustar las opciones, destaca la opción "Start Game" y pulsa el BOTÓN START.

Escoge entre una partida para un jugador (one player) o para dos (two player), y luego elige un modo de juego.

OPCIONES

BATMAN™ FOREVER (Batman para siempre) presenta varios modos emocionantes de alterar el desarrollo del juego. Para ajustar una opción, destácala y pulsa la parte SUPERIOR o INFERIOR del MANDO DIRECCIONAL. Pulsa el BOTÓN B para cambiar el ajuste de la opción que hayas destacado. Una vez que estés satisfecho con los ajustes, pulsa el BOTÓN START para regresar a la pantalla del comienzo del juego. Esta característica te permite personalizar el juego cambiando los siguientes aspectos:

DIFICULTAD: escoge entre el nivel fácil (Easy), normal (Medium), difícil (Hard) y para expertos (Expert).

MÚSICA: juega con la música (ON) o sin ella (OFF).

One or Two Player Game (Partida para uno o dos jugadores): elige entre uno o dos jugadores.

PARTIDA DE COOPERACION/COMPETICIÓN PARA DOS JUGADORES: en una partida de dos jugadores, puedes escoger entre colaborar con tu compañero-a o competir con él o ella.

En una partida de colaboración, los jugadores no pueden perjudicarse el uno al otro y comparten los créditos para las continuaciones. En las partidas de cooperación también se pueden realizar emocionantes movimientos combinados que exigen la colaboración de los dos jugadores. En una partida de competición te enfrentas al otro jugador. Si, Batman puede luchar contra Robin (y viceversa), pero recuerda que hay un montón de tipos malos detrás de vosotros dos y que ambos necesitaréis toda la energía que podáis acumular! **Controls** (Controles): esta opción te permite seleccionar la forma en que quieres llevar a cabo los ataques hacia atrás. El ajuste de la dirección (Direction) sirve para realizar un ataque hacia atrás cuando el jugador pulse el MANDO DIRECCIONAL y el de una forma de ataque determinada. El ajuste del botón (Button) sirve para realizar un ataque hacia atrás al mantener pulsado el BOTÓN DERECHO DE DISPARO (R) y el de la forma de ataque que quiera.

MODOS DE JUEGO

BATMAN™ FOREVER tiene dos modos de juego distintos, uno normal (Game Mode) y otro de entrenamiento (Training Mode). Uno o dos jugadores pueden jugar en cualquiera de los dos modos. En las partidas para dos jugadores, éstos tienen que escoger entre una partida de cooperación o de competición, como se ha explicado anteriormente. Después de seleccionar un modo de juego, tienes que elegir el número de jugadores y el personaje que va a manejar cada uno de ellos. Una vez que los personajes hayan sido escogidos, cada uno de los jugadores selecciona sus armas (si juegan de Batman o de Robin) y, en el modo de entrenamiento, sus oponentes. Consulta el apartado referente a las armas (pág. 22) para ver detalles sobre cómo seleccionarlas y utilizarlas.

MODO DE JUEGO NORMAL

En una partida normal, el jugador sigue la historia de **BATMAN™ FOREVER**, manejando a Batman o a Robin a lo largo de los ocho niveles, ¡hasta que Gotham City esté a salvo de los estragos de Two-Face, The Riddler y sus horribles compinches!

MODO DE ENTRENAMIENTO

Este modo te brinda la oportunidad de pulir tu habilidad para la lucha antes de enfrentarte a los súper villanos que amenazan Gotham City. El Batcomputer generará oponentes holográficos que, a medida que avances, se volverán cada vez más difíciles de vencer.

En una partida para un jugador o en una de cooperación/competición para dos jugadores en la que selecciones el modo de entrenamiento, puedes manejar a prácticamente cualquier personaje, incluidos los villanos y las desalmadas Sugar y Spice. El personaje asignado por defecto a cada jugador es: Batman para el jugador número uno y Robin para el jugador número dos. Si quieres escoger otro personaje distinto, pulsa el MANDO DIRECCIONAL para cambiar de personaje y luego pulsa cualquier botón.

Si el personaje elegido es Batman y/o Robin, el jugador-es pasará-n a la pantalla de selección de armas, donde podrán equiparse con cualquier arma disponible (consulta la página 23 para ver una descripción de cada arma). En una partida de competición para dos jugadores con Batman y Robin, los jugadores entran en el batgimnasio para poner a prueba sus habilidades.

El oponente preajustado en partidas tanto para uno como para dos jugadores es un interno del **Arkham Asylum** (hospital psiquiátrico Arkham). Para escoger un oponente, el jugador uno tiene que destacar un recuadro de oponente, luego pulsar la parte SUPERIOR o INFERIOR del MANDO DIRECCIONAL hasta que aparezca el oponente que desea y, por último, pulsar el BOTÓN START. Este enemigo será tu oponente a lo largo de todo el programa de entrenamiento. Cada vez que venzas a un oponente generado por el ordenador, éste lo regenerará, de tal manera que será cada vez más agresivo y más difícil de vencer. El proceso se repite hasta que el jugador vea una pantalla con el mensaje "Training Programme Complete!" (Fin del programa de entrenamiento). Cuando veas este mensaje, ¡querrá decir que ya estás listo para enfrentarte a un enemigo de verdad!

CONTROLES



MOVIMIENTOS

Andar = MANDO DIRECCIONAL en la dirección deseada

Saltar = Parte SUPERIOR del MANDO DIRECCIONAL

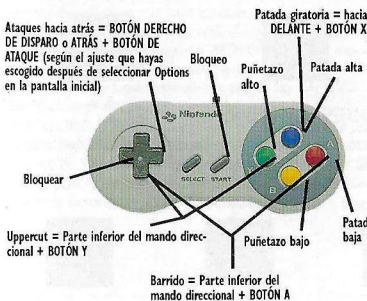
Agacharse = Parte INFERIOR del MANDO DIRECCIONAL

Salto mortal / Voltereta = Parte SUPERIOR + IZQUIERDA o DERECHA del MANDO DIRECCIONAL

Rodar = Pulsar dos veces la parte del mando direccional correspondiente al sentido en el que estás mirando (DELANTE) + X

Darse la vuelta = Pulsar dos veces sobre la parte del mando direccional contraria al sentido en el que estás mirando (ATRÁS)

Planear con la capa = BOTÓN Y cuando el personaje esté saltando/cayendo



LUCHA

Bloqueo = BOTÓN SELECT

Puñetazo bajo = BOTÓN B

Puñetazo alto = BOTÓN Y

Patada baja = BOTÓN A

Patada alta = BOTÓN X

Bloquear = BOTÓN IZQUIERDO DE DISPARO

Ataques hacia atrás = BOTÓN DERECHO DE DISPARO o ATRÁS + BOTÓN DE ATAQUE (según el ajuste que hayas escogido después de seleccionar Options en la pantalla inicial)

Barrido = Parte inferior del mando direccional + BOTÓN A

Uppercut = Parte inferior del mando direccional + BOTÓN Y

Patada giratoria = hacia DELANTE + BOTÓN X

ARMAS

Consulta las tablas de referencia del suplemento central para ver los controles y descripciones de las armas.

ARMAS ESTÁNDAR - Robin y Batman tienen cinco armas por defecto cada uno. El jugador no necesita seleccionárselas antes de entrar en un nivel. Las armas están descritas con detalle en las tablas de los controles de las armas.

ARMAS OPCIONALES - Al principio de cada nivel, el jugador tiene dos cartucheras extra en su cinturón, que puede llenar escogiendo un arma opcional para cada una. En el batordenador hay dos listas de armas opcionales entre las que escoger. Para seleccionar un arma opcional, sigue las instrucciones indicadas en el apartado "Selección de armas". **ANTEPROYECTOS** - En algunos niveles del juego, Batman y Robin tienen que buscar piezas de anteproyectos de armas que The Riddler se ha llevado de Batcave. Si Batman o Robin encuentran (juntos o por separado) las cuatro piezas del anteproyecto de un arma en particular, al final del nivel esa arma quedará añadida a las listas de armas opcionales de ambos jugadores que hay en el batcomputer. ¡Trata de encontrar y recoger estos espectaculares prototipos de armas!

SELECCIÓN DE ARMAS

En **BATMAN™ FOREVER** hay 20 armas disponibles, pero sólo se pueden llevar cinco a la vez. Batman y Robin pueden llevar armas diferentes en sus cinturones. Sólo se puede utilizar un arma cada vez. Lo bueno es que todas las armas

tienen munición ilimitada, por lo que se pueden usar tanto como haga falta. Los jugadores escogen las armas al principio de cada nivel. Cuando pases a la pantalla de selección de armas del batordenador, verás los iconos de cinco armas seleccionadas por defecto. En una partida para dos jugadores, aparecerán los iconos de las armas de los dos jugadores. Las tres primeras armas siempre están disponibles, pero las otras dos armas que lleva cada uno de los personajes se pueden cambiar por otras de la lista opcional. Para cambiar un arma, primero destácala con el MANDO DIRE., luego pulsa el BOTÓN B. Recorre la lista de las armas opcionales disponibles pulsando



ARMAS ESTÁNDAR DE BATMAN

| | | |
|---|--|--|
| Batarang ABAJO y seguido hacia DELANTE + A  | Garfio SELECT + del MANDO DIRECCIONAL  | Globo de impulsos Sónicos ABAJO y seguido hacia DELANTE+B  |
|---|--|--|




ARMAS OPCIONALES DE BATMAN (Lista opcional nº 1)

| | | | |
|--|---|--|---|
| Proyectil de Humo DELANTE y seguido hacia ABAJO+A  | Capa Varios toques a Y mientras pulsas el BOTÓN IZQUIERDO DE DISPARO (L)  | Proyectil de Fogonazo DELANTE y seguido hacia ABAJO+X  | Gas ABAJO, DELANTE+A  |
|--|---|--|---|


ARMAS OPCIONALES DE BATMAN (Lista opcional nº 2)

| | | | | |
|--|--|---|--|--|
| Sustancia Resbaladiza DELANTE, ABAJO + B  | Batboleadoras ABAJO + A  | Proyectil Eléctrico DELANTE, ABAJO + A  | Pared de Fuerza ABAJO, ABAJO, ABAJO + B  | Sustancia Pegajosa ABAJO, ABAJO + X  |
|--|--|---|--|--|

ARMAS ESTÁNDAR DE ROBIN

| | | |
|---|--|---|
| Batarang ABAJO y seguido hacia DELANTE + A  | Bastón Desplegable SELECT + DELANTE  | Cargas para el Bastón DELANTE, ABAJO+Y  |
|---|--|---|

ARMAS OPCIONALES DE ROBIN (Lista opcional nº 1)

| | | | |
|---|--|--|--|
| Aparato de Refracción DELANTE y seguido hacia ABAJO+A  | Escudo de Fuerza Varios toques a Y mientras pulsas el BOTÓN IZQUIERDO DE DISPARO (L)  | Dardos Tranquilizadores DELANTE, ABAJO + A  | Arma de Explosión Sónica ATRAS, DELANTE, DELANTE + X  |
|---|--|--|--|

ARMAS OPCIONALES DE ROBIN (Lista opcional nº 2)

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| Sustancia Ecurridiza DELANTE, ABAJO+B  | Batred ABAJO, ABAJO + A  | Punzas Eléctricas del Bastón DELANTE, DELANTE + Y con B  | Muñequeras ABAJO y seguido hacia DELANTE, ABAJO Y seguido hacia DELANTE + Y  | Armas de Calor DELANTE, ATRAS, DELANTE, ATRAS + A  |
|--|--|--|--|--|

la parte SUPERIOR o INFERIOR del MANDO DIRE. Para ver información referente a un arma en particular, pulsa el BOTÓN A. Para seleccionar un arma opcional, pulsa el BOTÓN B. Esa arma aparecerá junto con las que ya estaban a tu disposición. Una vez que un jugador haya escogido sus armas para un nivel en particular, si pulsa el BOTÓN START, pasará directamente a dicho nivel. En una partida para dos jugadores, el/la que haya pulsado el BOTÓN START ya no podrá seleccionar más armas.

NOTA: Las armas estándar y opcionales de Batman y Robin son diferentes.

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO PANTALLA:

Barras de energía Vidas Arma en uso



Barras de energía de los enemigos

BARRAS DE ENERGÍA - La energía de cada uno de los jugadores aparece indicada en forma de barra en la parte superior izquierda (jugador 1) o derecha (jugador 2) de la pantalla. Los jugadores empiezan cada uno de los niveles con una barra de energía completamente llena. A medida que un jugador sufre daños, la cantidad de energía que le queda en la barra va disminuyendo. Cuando la barra se quede vacía, el jugador habrá perdido toda su energía y, por lo tanto, una vida.

BARRAS DE ENERGÍA DE LOS ENEMIGOS - La salud del último enemigo al que el jugador número uno ha atacado aparece indicada con una barra en la parte inferior izquierda del área de situación de la pantalla. La energía del último enemigo atacado por el jugador número dos aparece en la parte inferior derecha. Esto permite al jugador saber cuánto daño ha sufrido un enemigo y hasta qué punto supone todavía una amenaza. Cuando un enemigo haya perdido completamente la salud, estará acabado y su barra de energía quedará vacía. Si un jugador golpea a varios enemigos seguidos, sólo aparecerá en pantalla la barra de la energía del último al que haya atacado.

VIDAS - Al igual que en la vida real, el jugador sólo dispone de una vida en la que completar "BATMAN" FOREVER. Una vez que haya sufrido tanto daño que pierda la vida, podrá decidir si quiere seguir jugando con una de las seis continuaciones disponibles.

PUNTUACIÓN/ ESTADÍSTICAS DE CADA NIVEL - Al final de cada nivel, el jugador recibe porcentajes que dependen del número de coleccionables que haya recogido, el número de villanos que haya vencido y el porcentaje de áreas secretas que haya descubierto en ese nivel.

COLLECCIONABLES

VIDAS EXTRA - ¡Recoge este valioso coleccionable para aumentar tus oportunidades de abatir a Two-Face y a Riddler!

ENERGÍA - Colecciona este icono para restaurar parcialmente la energía de Batman o de Robin.

CAJAS DE RIDDLER - Estas cajas contienen consejos y se pueden encontrar a lo largo de todo el juego. Estos coleccionables consisten en acertijos que el jugador tiene que resolver para sacar partido de los consejos. ¡No son fáciles, pero precisamente porque tienes que darles vueltas en la cabeza, contribuyen a la emoción de la batalla en las calles de Gotham!

MONEDAS DE TWO-FACE - Recoge estas extrañas monedas para conseguir continuaciones extra.



NIVELES

BATMAN" FOREVER consta de 8 niveles. Estos niveles siguen la historia de la batalla de Batman y Robin contra Two-Face y Riddler, por lo que tienes que completarlos en orden. El nivel del batcave gym es para jugar solamente en el modo de entrenamiento. Los 8 niveles de la historia de "BATMAN" FOREVER están formados por áreas principales y áreas secretas que están ocultas. Para conseguir la puntuación más alta y completar con éxito el juego, el jugador tiene que encontrar y acceder a todas las áreas principales y secretas, y sacar provecho de los coleccionables y otros secretos del juego que hay disponibles en cada uno de dichos niveles. ¡A continuación te presentamos una descripción de los diferentes niveles en los que Batman y Robin tienen que luchar para salvar a Gotham City del terror de Two-Face y la ira de The Riddler!

Hospital psiquiátrico Arkham

Harvey Dent, mejor conocido como Two-Face, ha conseguido burlar las medidas de seguridad del hospital psiquiátrico Arkham y ha dejado suelto a un ejército de pacientes enfurecidos y ansiosos por destruir todo lo que vean ¡incluido el dúo dinámico! Batman y Robin tienen que someter a los pacientes desequilibrados del bloque de celdas número 2 y llegar hasta la celda de Two-Face antes de que consiga escapar! El hospital es un laberinto de túneles de servicio, pasillos, pasarelas y, como el generador principal no funciona, las débiles luces crean un ambiente bastante lóbrego. En alguna parte dentro de los túneles hay un interruptor que sirve para que el



generador vuelva a funcionar. ¡Pero en otra parte hay sillas eléctricas abandonadas que todavía pueden pegarte un buen latigazo! Tened cuidado, Batman y Robin, o ¡adiós para siempre!

2nd Bank de Gotham City

Después de haber dado esquinazo a Batman y Robin, Two-Face no tarda en crear otro caos de los suyos en Gotham City. Él y sus compinches se han apoderado de todo el edificio del 2nd Bank de Gotham City y amenazan con matar a los vigilantes de este banco, a los que han hecho prisioneros. El plan de Two-Face es el siguiente: llevarse toda una cámara acorazada del banco. Tienes que abrirte paso luchando hasta el piso 22, donde Two-Face y su banda se están preparando para retirar la cámara. Tendrás que concentrarte en liberar a los vigilantes para luego frustrar los planes de los futuros ladrones de bancos. Asegurate de que inspeccionas todos los objetos del escenario en busca de coleccionables y entradas ocultas.



El circo

Es el mayor espectáculo del mundo, pero Two-Face y su pandilla de payasos criminales amenazan con hacer explotar una bomba que hará saltar por los aires la carpa. ¡Batman y Robin luchan con los payasos asesinos y otros fieros enemigos en el hipódromo, en el centro de la arena y en la cuerda floja! ¡A medida que la cuenta atrás avanza en la pantalla, se te va agotando el tiempo! ¡Tienes que llegar a la punta de la carpa y desactivar la bomba antes de que el cronómetro marque 00!



El escondite de Two-Face: el almacén

Al igual que los demás súper villanos importantes, Two-Face tiene un enorme escondite secreto donde se recupera de sus actividades criminales y trama sus nuevas locuras. ¡Dos ríos que corren en direcciones opuestas! Batman y Robin atan cabos y siguen la pista de Two-Face hasta su guarida urbana en un almacén situado cerca de los muelles de Gotham City. El muelle y el almacén son como un enorme rompecabezas de cajones de embalaje, ¡algunos contienen coleccionables valiosos y otros esconden horribles secuaces! Estate atento a las peligrosas máquinas aplificadoras que hay en los corredores. Una vez dentro, ¡se convierte en un nivel doble de doble personalidad! Las gentiles cortesanas de Two-



Face, Sugar y Spice, atienden mortalmente al dúo dinámico, despliegan todos sus recursos para obsequiar a la pareja con la irrefragable hospitalidad hostil que caracteriza a Two-Face. Batman y Robin tienen que derrotar a estas damiselas de truchos sucios para poder llegar hasta el recién coronado regente de los villanos y luchar cara a cara con Two-Face en persona. ¡Es un enemigo tan poderoso que nuestros héroes tendrán que pelear más duro que en ningún otro nivel anterior para llevar a Two-Face ante la justicia!

Ritz Gotham

La crema de la sociedad de Gotham se halla reunida con motivo de una fiesta de lanzamiento de la Caja Nygmatech, un aparato de entretenimiento que crea adicción y con el que Ed Nygma roba la actividad mental de los que la usan. Es una gran noche para Ed Nygma, porque, por fin, él y Bruce Wayne van a encontrarse en pie de igualdad, al menos eso es lo que él cree. Ahora que es rico, imita a Bruce Wayne, pero en el fondo siente un resentimiento profundo hacia su antiguo ídolo. ¡La fiesta no es más que una trampa preparada por Two-Face y The Riddler para atraer a los ricos al Ritz Gotham y robarles! ¡Batman y Robin luchan desde los balcones a la pista de baile y vuelta a los balcones, intentando esquivar los rayos azules que despiden las cajas y que The Riddler usa para capturar sus pensamientos!



Estación de metro abandonada

¡Cuando Two-Face trata de escapar del escenario de sus atrocidades en el Ritz Gotham, Batman y Robin le siguen de cerca! Tienes que tratar de impedir que se escape desapareciendo en la estación de metro abandonada. ¡Ahí abajo hay suciedad, está oscuro y es peligroso! ¡Cuando uno de los compinches de Dent abre un agujero en el suelo con una explosión, el dúo dinámico se encuentra luchando de una forma muy precaria sobre el tejado de un tren que se mueve a gran velocidad! Mientras el tren recorre velozmente los túneles de la red del metro de Gotham City, estate atento a las tuberías que cuelgan del techo. Una vez que la escoria del tejado del tren haya sido vencida, la batalla se trasladará al interior, donde Batman y Robin se enfrentan a unos asesinos cuyo objetivo es dar tiempo a Dent para que huya. ¡Puedes detenerlos y acabar, por fin, con Two-Face!



Wayne Manor/ Batecave destruida

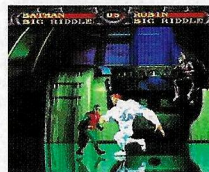
En el Ritz Gotham, una de las cajas de Nygma "leyó" la mente de Bruce Wayne. ¡The Riddler y Two-Face conocen la verdadera identidad de Batman y en este nivel se dedican a destrozar Wayne Manor! ¡Alfred va a estar muy ocupado arreglando cosas, pero más vale que Batman averigüe primero qué es lo que anda mal! La mansión está todavía llena de asesinos escondidos, con un gran talento para

destrozar casas. ¡Esta es una fiesta que Wayne no olvidará nunca! ¡De planta en planta, Batman tiene que ir recuperando su propia casa! ¡Incluso la batcave ha sido descubierta y le han prendido fuego! Batman tiene que salvarla antes de que quede completamente destruida.



Claw Island

¡Por fin Ed Nygma va a poder enfrentarse con sus enemigos en su propio terreno! El inteligente villano ha secuestrado a la doctora Chase Meridian, ¡así que ahora Batman lucha, no por la justicia, sino por amor! Batman y Robin están decididos a acabar con estos desmanes de una vez por todas, y la recompensa será muy dulce. Al aterrizar en la rocosa playa de Claw Island, la pareja se tiene que abrir paso luchando hacia el interior de la mortífera propiedad. Una vez dentro, la lucha continúa mientras un ascensor les acerca a sus enemigos. A continuación se tienen que enfrentar a la fábrica llena de trampas donde Nygma produce sus cajas, una fábrica llena de criminales furiosos. Cuando la caja maestra se estropee, ¡ten cuidado con los rayos mortales de color azul! De repente, Batman y Robin son introducidos en un mundo de pesadilla holográfica lleno de signos de interrogación, una tortura en la que su fuerza física y su resistencia mental son puestas a prueba. ¡Si quieren encontrar a Riddler y liberar a la doctora Chase Meridian, tienen que resistir! Por fin, nuestros héroes llegan a la sala del trono de Claw Island: el escenario de la confrontación final con Two-Face y The Riddler. ¡Podrá el dúo dinámico rescatar a la doctora Chase Meridian y salvar la ciudad de Gotham City? Primero, la pareja tiene que enfrentarse a la ira de Two-Face. Si consiguen vencer al criminal de doble personalidad, ¡se encontrarán con que The Riddler ha creado un traje súper-potente con el que vestir su escualdido cuerpo y que le convierte, de la noche a la mañana, en un oponente vigoroso! Batman y Robin tienen que hacer de este encuentro una batalla de Waterloo en la que Riddler quede derrotado, o será el final de sus vidas. Si logran derrotarle a pesar de su terrible traje, Batman y Robin se encontrarán con que la mente de Nygma está a punto de reventar de tanta información como contiene, y tendrán que esforzarse por esquivar las ráfagas concentradas de energía mental que The Riddler les disparará. Incluso sin su traje especial, la sutil succión mental de The Riddler le ha convertido en un experto combatiente con unos cuantos ases guardados en la manga. ¡Sigán peleando, caballeros, el fin no está lejos!



PERSONAJES

Batman



Two-Face



The Riddler



Dr. Chase Meridian



Robin



Sugar & Spice



Un semplice commento alla Wayne Industries spinge alla pazzia e ai delitti! Un desiderio di vendetta! Unisciti a **Batman e Robin** nella battaglia contro **Two-Face** e un'altra nuova minaccia chiamata **The Riddler**. Con le sue complici, **Sugar** e **Spice**, Two-Face possiede tutti gli ingredienti per scatenare un bel finimondo! I Difensori mascherati dovranno combattere ogni sorta di delinquenti e una normale serata ad ogni si trasformerà in uno spettacolo aperto a tutti con Batman al centro della pista! Per cercare di mantenere in vita la leggenda di Batman dovrai combattere un nemico dopo l'altro dalla metropolitana di **Gotham City** ai passaggi segreti della **Wayne Manor**.

PRIMA DI RISPONDERE AL BAT-SEGNALE...

Caricamento:

1. Accertati che l'interruttore sia su OFF (SPENTO).
2. Inserisci la cartuccia di **BATMAN™ FOREVER** come descritto nel manuale di istruzioni del SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™

Se vuoi giocare una partita a due giocatori, accertati che entrambe le pulsantiere siano collegate.

3. Posiziona l'interruttore su ON (ACCESO).

Quando apparirà la videata di **BATMAN™ FOREVER**, premi il PULSANTE START. Avrai tre opzioni: START GAME (INIZIA GIOCO), TRAINING MODE (MODALITÀ ALLENAMENTO) e OPTIONS (OPZIONI).

Per iniziare a giocare prima o dopo la regolazione delle opzioni, evidenziala Start Game (Inizio gioco) e premi il PULSANTE START. Scegli one or two player game (partita a uno o due giocatori)/scegli game mode (modalità di gioco).

OPZIONI

In **BATMAN™ FOREVER** ci sono vari modi di personalizzare il gioco. Per regolare un'opzione, evidenziala premendo il PULSANTE DIREZIONALE in SU o in GIÙ. Per cambiare la regolazione di un'opzione, premi il PULSANTE B. Quando avrai finito di regolare le opzioni, premi il PULSANTE START per ritornare sulla videata INIZIO GIOCO. Questa funzione ti permette di personalizzare il gioco nei seguenti aspetti: LIVELLO DI DIFFICOLTÀ - Scegli tra i livelli di abilità Easy (Facile), Medium (Medio), Hard (Difficile) e Expert (Esperto). MUSICA - Scegli di giocare con la musica spenta (OFF) o accesa (ON).

PARTITA A UNO O DUE GIOCATORI - Scegli di giocare una partita a uno o due giocatori.

PARTITA A DUE GIOCATORI IN COPPIA O UNO CONTRO L'ALTRO - In una partita a due giocatori puoi scegliere tra giocare in coppia o contro l'altro giocatore. Nelle partite in coppia, i giocatori non potranno danneggiarsi a vicenda e si spartiranno i Continuu; i

giocatori potranno inoltre eseguire insieme delle straordinarie combinazioni di mosse. Nelle partite Uno contro l'altro combatterai contro l'altro giocatore. Proprio così, Batman e Robin possono combattere uno contro l'altro, ma ricorda che avete un sacco di delinquenti che vi danno la caccia e avrete bisogno di tutte le vostre energie!

COMANDI - Ti permette di selezionare il metodo per eseguire i retroattacchi. La regolazione delle direzioni permetterà di eseguire un retroattacco premendo una direzione sul PULSANTE DIREZIONALE e attaccando. La regolazione dei pulsanti permetterà di eseguire i retroattacchi tenendo premuto il PULSANTE DESTRO e attaccando.

MODALITÀ DI GIOCO

In **BATMAN™ FOREVER** ci sono due modalità di gioco: la Modalità di gioco normale (Game Mode) e la modalità Allenamento (Training Mode). Ogni modalità può essere giocata da uno o due giocatori. Nelle partite a due giocatori, si potrà scegliere tra giocare in coppia o uno contro l'altro, come spiegato precedentemente. Dopo aver selezionato una modalità di gioco, dovrai selezionare il numero di giocatori e il personaggio che i giocatori vogliono impersonare. Dopo la scelta dei personaggi, se i giocatori stanno giocando nei panni di Batman e Robin dovranno scegliere la propria arma oppure, se hanno selezionato la modalità Allenamento, i loro avversari. Per avere informazioni su come selezionare e utilizzare le armi, consulta il paragrafo Armi a pagina 28.

MODALITÀ DI GIOCO NORMALE

In una partita normale il giocatore segue la storia di **BATMAN™ FOREVER**, giocando nei panni di Batman o Robin in 8 livelli finché Gotham City non sarà al sicuro dai misfatti di Two-Face, The Riddler e i loro terribili complici!

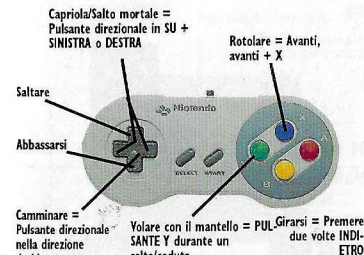
MODALITÀ ALLENAMENTO

La modalità Allenamento ti permette di perfezionare le tue tecniche di combattimento prima di affrontare i supermalviventi che perseguitano Gotham City. Il **bat-computer** ti fornirà delle olografie degli avversari che andando avanti nel gioco diventeranno sempre più difficili da battere.

In una partita a uno o due giocatori In coppia/Uno contro l'altro potrete scegliere di giocare nei panni di un personaggio qualsiasi, comprese le criminali Sugar e Spice. Le regolazioni predefinite dei personaggi sono Batman per il giocatore Uno e Robin per il giocatore Due. Per scegliere un altro personaggio, premi il PULSANTE DIREZIONALE per cambiarlo e quindi un pulsante qualsiasi.

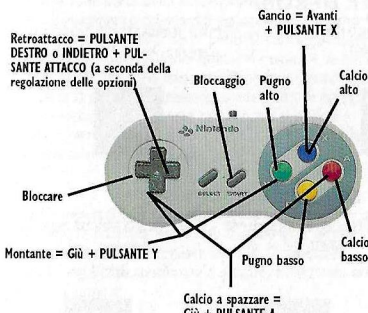
Se vengono scelti Batman o Robin, apparirà la videata di selezione delle armi (weapons select) e i/i giocatori/i potrà scegliere tra le armi disponibili (per una descrizione delle armi vedi pagina 29). In una partita a due giocatori con Batman e Robin uno contro l'altro, i giocatori andranno nella bat-palestra per mettere alla prova le proprie abilità. L'avversario predefinito nelle partite a uno o due giocatori è un detenuto del manicomio **Arkham Asylum** (criminale di Arkham). Il giocatore uno sceglie un avversario evidenziando la casella dell'avversario, premendo il PULSANTE DIREZIONALE in SU o in GIÙ finché non apparirà l'avversario desiderato e quindi premendo il PULSANTE START. Questo sarà il tuo avversario per tutto il programma di Allenamento. Ogni volta che sconfiggerai un nemico, il computer lo rigenererà con dei livelli di aggressività e di difficoltà sempre maggiori. Questa modalità terminerà quando apparirà la videata Programma di allenamento completato (Training Program Complete). A questo punto sarai pronto ad affrontare ogni

sorta di nemico! COMANDI



MUOVERSI

Camminare = Pulsante direzionale nella direzione desiderata
Saltare = Pulsante direzionale in SU
Abbassarsi = Pulsante direzionale in GIÙ
Capriola/Salto mortale = Pulsante direzionale in SU + SINISTRA o DESTRA
Rotolare = Avanti, avanti + X
Girarsi = Premere due volte INDIETRO
Volare con il mantello = PULSANTE Y durante un salto/caduta



COMBATTIMENTO

Bloccaggio = PULSANTE SELECT
Pugno basso = PULSANTE B
Pugno alto = PULSANTE Y
Calcio basso = PULSANTE A
Calcio alto = PULSANTE X
Bloccare = PULSANTE SINISTRO
Retroattacco = PULSANTE DESTRO o INDIETRO + PULSANTE ATTACCO (a seconda della regolazione delle opzioni)
Calcio a spazzare = GIÙ + PULSANTE A
Montante = GIÙ + PULSANTE Y
Gancio = Avanti + PULSANTE X

ARMI

Per informazioni sui comandi delle armi e le loro descrizioni, consulta le Tabelle di consultazione delle Armi nell'inserto.



ARMI STANDARD

Batman e Robin hanno cinque armi predefinite ciascuno. Per utilizzarle non sarà necessario selezionarle prima di iniziare un livello. Troverai una descrizione dettagliata delle armi nelle Tabelle di consultazione delle Armi.

ARMI SUPPLEMENTARI

All'inizio di ogni livello un giocatore ha due fondine libere sulla cintura in cui potrà mettere due armi scelte dalla lista delle armi Supplementari (Optional Weapon lists) nel bat-computer. In ogni livello sono disponibili armi diverse. Per selezionare un'arma supplementare segui le istruzioni nel paragrafo Armi.

CIANOGRAFIE

In alcuni livelli del gioco Batman e Robin dovranno cercare dei pezzi delle cianoografie di armi che sono stati rubati dalla Batcave dal The Riddler. Se Batman o Robin (insieme o da soli) riusciranno a trovare tutte e quattro le cianoografie di una determinata arma, quest'arma verrà aggiunta alla lista delle armi supplementari di entrambi i giocatori nel bat-computer alla fine del livello. Cerca e collezione questi spettacolari prototipi di armi!

SELEZIONE DELLE ARMI

In **BATMAN™ FOREVER** ci sono più di 20 tipi di armi, ma si può portarne solo cinque alla volta. Batman e Robin portano armi diverse sulla propria cintura. Può essere utilizzata soltanto un'arma alla volta. Fortunatamente le munizioni per tutte le armi sono illimitate e quindi potrai utilizzare tutte quelle che ti serviranno. I giocatori scelgono le armi all'inizio del livello. Quando accederai alla videata Selezione armi (Weapons Select) sul bat-computer, vedrai cinque icone delle armi predefinite. In una partita a due giocatori verranno visualizzate le icone delle armi predefinite di entrambi i giocatori. Le prime tre armi sono sempre disponibili, mentre le altre due possono essere scelte dalla lista delle armi supplementari. Per scambiare un'arma, evidenziala con il PULSANTE DIREZIONALE e premi il PULSANTE B. Scorri le armi supplementari disponibili premendo il Pulsante direzionale in SU o in GIÙ. Per visualizzare delle informazioni su una determinata arma, premi il PULSANTE A. Per selezionare un'arma supplementare, premi il PULSANTE B e questa apparirà tra le tue armi disponibili. Dopo aver selezionato le armi per un determinato livello, premendo il PULSANTE START passerai al livello successivo. Quando un giocatore premerà il PULSANTE START in una partita a due giocatori, non potrà più selezionare le armi. Importante: Batman e Robin hanno armi normali e supplementari diverse.



ARMI PREDEFINITE DI BATMAN

| | | |
|---|--|---|
| Batarang da GIÙ in AVANTI+A  | Gancio SELECT + PULSANTE DIREZIONALE  | Sfera a Impulsi Sonici GIÙ, AVANTI+B  |
|---|--|---|

ARMI SUPPLEMENTARI DI BATMAN (Lista 1)

| | | | |
|---|---|--|---|
| Capsule Fumogene da AVANTI a GIÙ+A  | Mantello Premi ripetutamente Y tenendo premuto il PULSANTE SINISTRO  | Pallottola Flash da AVANTI a GIÙ+X  | Gas GIÙ, AVANTI+A  |
|---|---|--|---|

ARMI SUPPLEMENTARI DI BATMAN (Lista 2)

| | | | | |
|---|---|---|--|---|
| Gel Scivoloso AVANTI, GIÙ+B  | Bat-Fune GIÙ, GIÙ+A  | Proiettile Elettrico AVANTI, GIÙ+A  | Muro GIÙ, GIÙ, GIÙ+B  | Gel Appiccicoso GIÙ, GIÙ+X  |
|---|---|---|--|---|

ARMI PREDEFINITE DI ROBIN

| | | |
|---|---|---|
| Batarang da GIÙ in AVANTI+A  | Asta Allungabile SELECT + AVANTI  | Arma a scariche Soniche Indietro, Avanti, Avanti + X  |
|---|---|---|

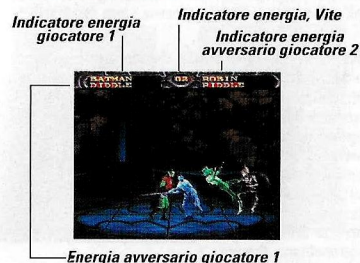
ARMI SUPPLEMENTARI DI ROBIN (Lista 1)

| | | | |
|--|---|--|---|
| Apparecchio Riflettente Da GIÙ in AVANTI+A  | Scudo Magnetico Premi ripetutamente Y tenendo premuto il PULSANTE SINISTRO  | Freccette Soporifere AVANTI, GIÙ + A  | Arma a Scariche Soniche INDIETRO, AVANTI, AVANTI+X  |
|--|---|--|---|

ARMI SUPPLEMENTARI DI ROBIN (Lista 2)

| | | | | |
|---|---|--|--|---|
| Gel Scivoloso AVANTI, GIÙ+B  | Bat-Rete GIÙ + GIÙ + A  | Asta Elettrica AVANTI + AVANTI + Y con B  | Braccialeto Sparachiodi DA GIÙ IN AVANTI, DA GIÙ IN AVANTI + Y  | Arma Termica AVANTI, INDIETRO, AVANTI, INDIETRO + A  |
|---|---|--|--|---|

CARATTERISTICHE DEL GIOCO VIDEATA DI GIOCO



BARRE ENERGIA

L'energia di un giocatore viene espressa da una barra in alto a sinistra (Giocatore 1) o in alto a destra (Giocatore 2) sulla videata. I giocatori iniziano ogni livello con una barra di energia piena. La quantità di energia diminuirà ogni volta che il giocatore verrà colpito. Quando la barra sarà vuota, il giocatore avrà esaurito tutta la sua energia e perderà una vita.

BARRE ENERGIA DEI NEMICI

La salute dell'ultimo nemico colpito dal giocatore Uno viene visualizzata da una barra Energia in fondo a sinistra sulla parte dello status, mentre la salute dell'ultimo nemico colpito dal giocatore Due si trova in basso a destra. Questa barra permette a un giocatore di vedere la quantità di danni inflitti al nemico e se questo rappresenta una seria minaccia. Quando un nemico avrà esaurito la salute, sarà spacciato e la barra di energia sarà vuota. Se un giocatore colpisce più nemici di seguito, verrà visualizzata soltanto la barra dell'ultimo nemico colpito.

VITE

Come nella realtà, il giocatore ha una sola vita per completare **BATMAN™ FOREVER**. Quando avrà subito abbastanza danni da perdere una vita, il giocatore potrà scegliere di continuare a giocare, utilizzando uno dei sei Continua.

PUNTEGGIO/ STATISTICHE

Alla fine di ogni livello verranno visualizzate le percentuali dei pickup raccolti dai giocatori, il numero dei nemici sconfitti e la percentuale delle aree segrete scoperte in un livello.

PICKUP

VITE EXTRA
 Questi preziosi pickup ti permettono di aumentare le tue possibilità di sconfiggere Two-Face e The Riddler!

ENERGIA
 Raccogliendo questa icona ripristinerai parzialmente l'energia di Batman o Robin.

SCATOLE DEL THE RIDDLER
 Le scatole del The Riddler contengono dei consigli per il gioco. Questi consigli sono espressi sotto forma di enigmi che dovrai risolvere per poterne trarre vantaggio. Non è facile, ma aggiunge un po' di lavoro di testa alla tua battaglia nelle strade di Gotham City!



TWO-FACE
COINS



EXTRA TIME



GADGET BLUEPRINTS

LIVELLI

In **Batman™ Forever** ci sono 8 livelli che si svolgono su delle aree principali e delle aree segrete. Per segnare dei buoni punteggi e liberare Gotham City da Two-Face e The Riddler, un giocatore deve trovare ed entrare in tutte le aree principali e segrete. Qui di seguito troverai una descrizione dei livelli. Per segnare dei buoni punteggi e completare il gioco, un giocatore deve trovare ed entrare in tutte le aree principali e segrete e utilizzare i pickup e gli altri oggetti misteriosi disponibili nel gioco. Qui di seguito troverai una descrizione dei livelli che Batman e Robin dovranno completare per salvare Gotham City e i terribili Two-Face e The Riddler!

Arkham Asylum (Manicomio criminale di Arkham)

Harvey Dent, meglio conosciuto come Two-Face, ha fatto una breccia nelle solide mura del manicomio criminale di Arkham e ha liberato un esercito di detenuti. Batman e Robin devono provare a riportare l'ordine e a catturare Dent. Stai attento agli apparecchi per l'elettroshock, perché possono dare ancora qualche scossa micidiale. Batman e Robin, state all'erta altrimenti sarete fritti!



2ª Banca di Gotham City

Dopo essere scappato alla cattura di Batman e Robin, Two-Face non perde tempo e scatena il suo inconfondibile finimondo a Gotham City! Two-Face e i suoi scagnozzi stanno tentando di svaligiare la 2ª Banca di Gotham.

Prima di poter sgominare la rapina dovrai liberare gli ostaggi. Il piano di Two-Face è saccheggiare un intero caveau della banca. Dovrai raggiungere il 22º piano, dove Two-Face e la sua banda di criminali stanno tentando di rimuovere la cassaforte. Per fermare i rapinatori dovrai liberare tutte guardie. Cerca dappertutto i pickup speciali e le entrate segrete.



Il circo

Two-Face e la sua banda di clown criminali che minacciano di far esplodere una bomba sul tendone! Batman e Robin dovranno combattere i clown assassini e altri feroci nemici nell'ippodromo, dal centro della pista alla fune sospesa! Sarà una corsa contro il tempo, mentre sulla videata vedrai il conto alla rovescia prima dell'esplosione della bomba! Devi raggiungere la cima del tendone e disattivare la bomba prima che il timer raggiunga 00!



Il nascondiglio di Two-Face: il Magazzino

Batman e Robin fanno due più due e rintracciano Two-Face nel suo nascondiglio in un magazzino di Gotham City! Ci sono un sacco di scagnozzi e una serie di interruttori che ti daranno altre possibilità. Una volta dentro, prima di affrontare faccia a faccia Two-Face dovrai vedertela con le sue compagne, Sugar e Spice!



Il Ritz di Gotham

Ed Nygma lancia la scatola Nygmatech con una festa al Ritz di Gotham. È un gioco additivo che ruba le facoltà mentali degli utenti! L'intera serata è



trappola preparata da Two-Face e The Riddler! Il Ritz è pieno di bombe e Batman e Robin devono combattere sulla pista da ballo cercando di attivare gli interruttori nell'ordine esatto e rendere inermi i loro assaltatori!

Stazione abbandonata della metropolitana

Two-Face scappa dal Ritz di Gotham e Batman e Robin lo seguono nella metropolitana! Il combattimento passa dal binario di una stazione al tetto di una carrozza della metropolitana, finendo eventualmente sui binari dove dovrai affrontare gli scagnozzi di Two-Face ed evitare i treni in corsa. Ci saranno dei ganci che potranno esserti utili!



Wayne Manor/ Destroyed Batcave (Wayne Manor/ Batcave distrutta)

The Riddler e Two-Face hanno scoperto la vera identità di Batman e hanno attaccato Wayne Manor! La villa è sottosopra e Batman deve fermare i criminali che stanno facendo un finimondo e fermarli prima distruggano completamente la batcave.



Claw Island (Sulla Claw Island)

Finalmente dovrai affrontare Ed Nygma! Ha rapito la dottoressa Meridian e adesso aspetta Robin e Batman nella sua tana sulla Claw Island. Una volta dentro, la battaglia continua mentre l'ascensore li porta sempre più vicino ai loro nemici. Improvvisamente Batman e Robin verranno lanciati in un mondo olografico da incubo pieno di domande, un test-tortura sulla resistenza fisica e mentale. Dovranno tener duro se vorranno liberare la dottoressa Meridian! Finalmente, i nostri eroi raggiungono la sala del trono sulla Claw Island. Two-Face li sta aspettando e The Riddler ha una sorpresa per loro! Continuate a combattere, la fine è vicina!

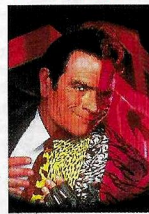


PERSONAGGI

Batman



Two-Face



The Riddler



Dr. Chase Meridian



Robin



Sugar & Spice



Een toevallige opmerking in de high-tech gangen van Wayne Industries leidt tot woede en moord! Een litteken is geboren! Doe mee met **Batman en Robin** terwijl ze vechten tegen **Two-Face** en een vreemd nieuw gevaar dat zichzelf **The Riddler** noemt. Met zijn hondsbrutale handlangers **Sugar** en **Spice** bezit Two-Face alle ingrediënten voor het brouwen van een stevige pot rotzooi! Je zult zien hoe de **Dark Knight** de strijd aanbindt met allerlei soorten kwaadaardige monsters, je zult zien hoe een avondje uit in het circus verandert in een gratis monsters show met Batman in het midden! De aktie voert je van de metro van **Gotham City** naar de kleinste hoekjes van **Wayne Manor** terwijl je tegen vijand na vijand vecht om er voor te zorgen dat de legende van Batman voor altijd blijft bestaan!

VOORDAT JE GEHOOR GEEFT AAN HET BATSIGNAAL...

Laden:

1. Zorg er voor dat de machine UIT staat.

2. Stop de **BATMAN™ FOREVER** Game Pak in je SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™

zoals wordt beschreven in de handleiding van de machine. Als je een tweespelers spel wilt gaan spelen, moet je er voor zorgen dat er twee besturingspads worden aangesloten.

3. Zet de machine AAN.

Wanneer het **BATMAN™ FOREVER** titelscherm

verschijnt, druk je op de **START KNOP**. Je krijgt dan drie opties te zien: **START GAME (BEGIN SPEL)**, **TRAINING MODE (OEFEN INSTELLING)** en **OPTIONS (OPTIES)**.

Om te beginnen met het spel voor of nadat je de opties hebt gekozen, laat je Start Game oplichten en druk je op de **START KNOP**. Kies één- of tweepersoonsspel/kies de spelinstelling.

OPTIES

BATMAN™ FOREVER biedt verschillende opwindende mogelijkheden om de spelomgeving aan te passen. Voor het instellen van een optie laat je een optie oplichten door **OP** of **NEER** op de **BESTURINGSPAD** in te drukken. Druk op de **B KNOP** om de instelling van de optie te veranderen. Wanneer je tevreden bent over de instellingen druk je op de **START KNOP** om terug te keren naar het **START GAME** scherm. Zo kun je de volgende instellingen wijzigen:

MOEILIKHEIDSGRAAD - Kies uit Easy (Gemakkelijk), Medium (Gemiddeld), Hard (Moeilijk) en Expert (spelvaardigheidslevels).

MUZIEK - Geef aan of de muziek **OFF (UIT)** of **ON (AAN)** moet staan tijdens het spelen.

EÉN- OF TWEEPERSOONS SPEL - Geef aan of je één of twee spelers wilt.

TWEEPERSOONS SAMENWERKINGS/COMPETITIE SPEL - In een tweepersoons spel kun je kiezen tussen samen werken met je medespeler of tegen hem of haar spelen. In een samenwerkings spel kunnen spelers elkaar geen schade berokkenen en de continue credits worden gedeeld. Samenwerkings spellen betekenen ook dat je opwindende samenwerkings combinatie bewegingen uit kunt voeren. In een competitie spel kom je tegenover de andere speler te staan.

Ja hoor, Batman kan tegen Robin vechten (en andersom), maar onthoud dat er een heel leger slechte figuren achter jullie beiden aan zitten en het is veel beter om al je energie daar voor te bewaren!

BESTURING - Dit biedt je de mogelijkheid om aan te geven hoe je rug aanvallen uit wilt voeren. **Direction (Richting)** instelling zal ervoor zorgen dat een **Rug Aanval** wordt uitgevoerd wanneer een speler een richting op de **BESTURINGS PAD** indrukt en aanvalt. **Button (Knoppen)** instelling zal ervoor zorgen dat een **Rug Aanval** wordt uitgevoerd wanneer de **RECHTER TREKKER** wordt ingedrukt en je aanvalt.

SPELINSTELLINGEN

BATMAN™ FOREVER heeft twee verschillende spel instellingen, een gewone Spel Instelling en een Oefen Instelling. Beide kunnen door één of twee spelers worden gespeeld. In een tweepersoons spel kiezen de spelers tussen samenwerkings en competitie spel zoals boven wordt beschreven. Nadat je een spel instelling hebt gekozen, moet je het aantal spelers kiezen en aangeven als welk figuur elke speler wilt spelen. Wanneer de figuren zijn gekozen, kiest elke speler zijn wapens (wanneer er als Batman of Robin wordt gespeeld) en in de Oefen Instelling kiest elke speler zijn tegenstanders. Zie Wapens (bladzij 34) voor meer informatie over het selecteren en gebruiken van wapens.

GEWONE SPEL INSTELLING

In een gewoon spel volgt de speler het verhaal van **BATMAN™ FOREVER**. Als Batman of Robin moeten er 8 levels worden bedwongen voordat Gotham City wordt bevrijd van de verwoestende activiteiten van Two-Face, The Riddler en hun verschrikkelijke hulps!

OEFEN INSTELLING

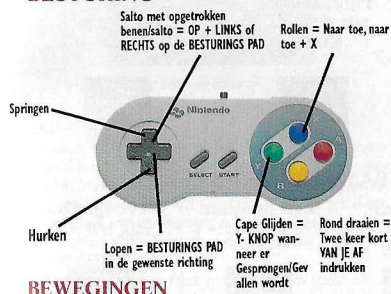
De Oefen Instelling biedt je de mogelijkheid om je gevechtsvaardigheden op scherp te zetten voordat je het op gaat nemen tegen de superschurken die Gotham City onveilig maken. De **Batcomputer** zal zorgen voor computergegenereerde hologram tegenstanders die naarmate je verder komt, steeds moeilijker te verslaan zijn.

In een één of tweepersoons samenwerking/competitie oefenspel kun je als wat voor figuur dan ook gaan spelen met in begrip van boeven en schurken als Sugar en Spice. De standaard spel instellingen zijn speler één als Batman en speler twee als Robin. Wanneer je een ander figuur wilt kiezen, druk je op de **CONTROL PAD** om het figuur te veranderen en vervolgens druk je op een willekeurige knop. Wanneer Batman of Robin worden gekozen, gaan de spelers naar het wapen selectie scherm waar ze zich zelf kunnen uitrusten met de beschikbare wapens (zie bladzijde 35 voor een beschrijving van de wapens). In een tweepersoons competitie spel met Batman en Robin gaan de spelers naar het **Batcave Gym** om elkaars vaardigheden uit te testen. De standaard tegenstander voor één- en tweepersoons spel is een bewoner van het **Arkham Asylum** krankzinnigengesticht. Speler één kiest een tegenstander door het op laten lichten van de tegenstander box van een speler, daarna wordt **OP** of

NEER op de **CONTROL PAD** ingedrukt totdat de gewenste tegenstander is verschenen waarna op de **START KNOP** wordt gedrukt. Deze vijand zal je tegenstander zijn gedurende het trainings programma.

Elke keer wanneer een vijand wordt verslagen, zal de computer deze gesimuleerde tegenstander opnieuw tot leven wekken met hogere agressie en moeilijkheidsniveau's. Dit gaat zo door totdat de speler het Training Program Complete scherm ziet. Als dit scherm éénmaal is verschenen, ben je klaar om het op te nemen tegen wat voor vijand dan ook!

BESTURING



BEWEGINGEN

Lopen = **BESTURINGS PAD** in de gewenste richting

Springen = **OP** op de **BESTURINGS PAD**

Hurken = **NEER** op de **BESTURINGS PAD**

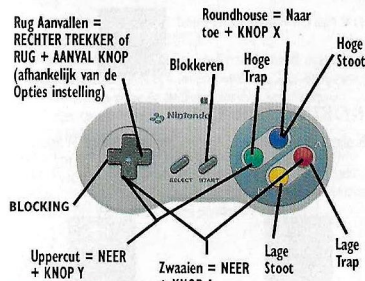
Salto met opgetrokken benen/salto = **OP + LINKS of RECHTS** op de **BESTURINGS PAD**

Rollen = Naar toe, naar toe + **X**

Rond draaien = Twee keer kort **VAN JE AF** indrukken

Cape Glijden = **Y- KNOP** wanneer er Gesprongen/Gevallen wordt

wordt



VECHTEN

Blokkeren = **SELECT KNOP**

Lage Stoot = **KNOP B**

Hoge Stoot = **KNOP Y**

Lage Trap = **KNOP A**

Hoge Trap = **KNOP X**

Rug Aanvallen = **RECHTER TREKKER of RUG + AANVAL KNOP** (afhankelijk van de Opties instelling)

Zwaaien = **NEER + KNOP A**

Uppercut = **NEER + KNOP Y**

Roundhouse = Naar toe + **KNOP X**

WAPENS

Voor de besturing en beschrijving van de wapens word je verwezen naar de Wapens Referentie Schema's in het midden.

STANDAARD WAPENS - Robin en Batman hebben elk vijf standaard wapens. Deze wapens hoeven niet door een speler geselecteerd te worden voordat er met een level wordt begonnen. De wapens worden gedetailleerd beschreven in de Wapens Besturings Schema's.

OPTIONELE WAPENS - Aan het begin van elk level heeft elke speler twee extra zakken aan zijn gereedschappen riem zitten die hij kan vullen door uit twee Optionele Wapen lijsten in de Batcomputer elk een wapen te kiezen. Voor het selecteren van een Optioneel Wapen moet je de aanwijzingen onder Wapens opvolgen.

ONTWERPEN - In sommige levels van het spel moeten Batman en Robin zoeken naar delen van wapen ontwerpen die door The Riddler gestolen zijn bij **Batcave**. Wanneer Batman of Robin erin slaagt/slagen (samen of apart) om alle vier ontwerpen van een bepaald wapen te vinden, wordt dat wapen toegevoegd aan de Optionele Wapens lijst van beide spelers in de Batcomputer aan het einde van het level. Probeer deze spectaculaire prototype wapens te vinden en te verzamelen!

WAPENS SELECTEREN

Er zijn meer dan 20 wapens beschikbaar in **BATMAN™ FOREVER**, maar je kunt maar 5 wapens tegelijkertijd in je bezit hebben. Batman en Robin dragen beide verschillende wapens aan een gereedschapsriem. De wapens kunnen niet

tegelijkertijd worden gebruikt. Maar de munitie voor alle wapens is onbeperkt zodat je de wapens zo vaak als je maar wilt kunt gebruiken. Spelers kiezen wapens aan het begin van elk level. Wanneer je terecht komt in het Wapens Selectie scherm op de Batcomputer zul je vijf standaard wapen icoontjes zien. In een tweepersoons spel zullen de standaard wapen icoontjes van beide spelers verschijnen. De eerste drie wapens zijn altijd beschikbaar, terwijl de andere twee wapens die ze beiden bezitten, vervangen kunnen worden door wapens uit de Optionele Wapens lijst. Wanneer je een wapen wilt vervangen, moet je het eerst op laten lichten met de **BESTURINGS PAD** waarna je op de **B-KNOP** drukt. Je kunt zien wat voor wapens beschikbaar zijn door **OP** of **NEER** in te drukken op de **BESTURINGS PAD**. Wanneer je informatie over een bepaald wapen wilt zien, druk je op **KNOP A**. Voor het selecteren van een Optioneel Wapen druk je op **KNOP B**. Dat wapen zal dan bij de andere beschikbare wapens verschijnen. Als een speler wapens heeft gekozen voor een bepaald level zal het indrukken van de **START KNOP** deze speler rechtstreeks naar het volgende level brengen. In een tweepersoons spel kan een speler geen wapens meer selecteren wanneer hij of zij de **START KNOP** heeft ingedrukt. **LET OP:** Batman en Robin hebben verschillende Standaard en Optionele Wapens.



STANDAARD WAPENS VAN BATMAN

| | | |
|---|--|--|
| Batarang NEER naar NAAR JE TOE+A  | Grijphaak SELECT + BESTURINGS PAD  | Sonische Puls Bol NEER, NAAR JE TOE+B  |
|---|--|--|

OPTIONELE WAPENS VAN BATMAN (Optie List 1)

| | | | |
|--|--|---|--|
| Rookbolletjes NAAR JE TOE naar NEER+A  | Cape Morph Druk herhaaldelijk kort op Y terwijl je de LINKER TREKKER ingedrukt houdt.  | Flits Bolletje NAAR JE TOE naar NEER+X  | Gas NEER, NAAR JE TOE+A  |
|--|--|---|--|

OPTIONELE WAPENS VAN BATMAN (Optie List 2)

| | | | | |
|--|--|--|---|--|
| Glibberige Drab NAAR JE TOE, NEER + B  | Bat Bola NEER, NEER + A  | Elektrisch Bolletje NAAR JE TOE, NEER + A  | Kracht Muur NEER, NEER, NEER + B  | Kleverige Drab NEER, NEER + X  |
|--|--|--|---|--|

STANDAARD WAPENS VAN ROBIN

| | | |
|---|--|--|
| Batarang NEER naar NAAR JE TOE+B  | Verlengende Staf SELECT + NAAR JE TOE  | Staf Ladingen NAAR JE TOE, NEER + Y  |
|---|--|--|

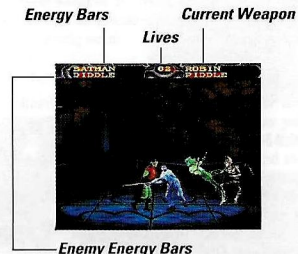
OPTIONELE WAPENS VAN ROBIN (Optie List 1)

| | | | |
|---|---|--|---|
| Breking Instrument NEER 2 seconden lang daarna NAAR JE TOE, Y  | Kracht Schild Druk herhaaldelijk kort op Y terwijl je de LINKER TREKKER ingedrukt houdt  | Kalmeringspijltjes TOWARDS, DOWN+A  | Sonisch Stoot Wapen WEG, NAAR JE TOE, NAAR JE TOE+X  |
|---|---|--|---|

OPTIONELE WAPENS VAN ROBIN (Optie List 2)

| | | | | |
|--|---|--|---|--|
| Glibberige Drab NAAR JE TOE, NEER + B  | Bat Net NEER, NEER+A  | Elektro Staf Prikstok NAAR JE TOE, NAAR JE TOE+Y with B  | Pols Nagels NEER naar NAAR JE TOE, NEER naar NAAR JE TOE+Y  | Hitte Wapen NAAR JE TOE, WEG, NAAR JE TOE WEG+A  |
|--|---|--|---|--|

SPEL KENMERKEN SCHEM:



ENERGIE METERS

De energie van een speler verschijnt als een energie meter links (Speler 1) of rechts (Speler 2) bovenaan op het scherm. Spelers beginnen elk level met een volle energie meter. Als een speler beschadigt wordt vermindert de overgebleven hoeveelheid energie. Wanneer de meter leeg is, heeft de speler geen energie meer en verliest hij/zij een leven.

VIJAND ENERGIE METERS

De gezondheid van de laatste vijand die door speler één is geraakt, wordt aangegeven in een energie meter links onderaan in het status gebied op het scherm, die van de laatste vijand die door speler twee is geraakt rechts onderaan. Hierdoor kan een speler zien hoe het is met de gezondheid van een vijand en hoeveel gevaar die vijand nog oplevert. Wanneer de gezondheid van een vijand volledig is uitgeput, is het gedaan met die vijand en zal zijn energie meter op 0 staan. Wanneer een speler achter elkaar verschillende vijanden raakt, wordt alleen de energie van de laatste die geraakt werd getoond.

LEVENS

Net als in het echte leven heeft de speler slechts één leven waarin hij BATMAN™ FOREVER kan voltooien. Als hij of zij zoveel schade heeft opgelopen dat het het einde van een leven betekent, kan de speler er voor kiezen om door te spelen door één van de zes Continues te gebruiken.

SCORE/LEVEL STATISTIEKEN

Aan het einde van elk level worden percentages gegeven voor de hoeveelheid pickups die een speler heeft gepakt, het aantal schurken dat getemd is, en voor het aantal geheime gebieden die een speler heeft ontdekt in het level.

PICKUPS

EXTRA LEVENS

Verzamel deze waardevolle pickup om je kansen voor het ten val brengen van Two-Face en de Riddler te vergroten!

ENERGIE

Met dit icoontje wordt de energie van Batman of Robin gedeeltelijk hersteld.



RIDDLER KISTJES

Riddler Kistjes die speltips bevatten, kunnen in het hele spel worden verzameld. Het zijn tips in de vorm van raadsels die een speler moet oplossen om zijn voordeel te kunnen doen met de tip. Het is bepaald niet gemakkelijk maar het voegt een opwindend breinrakend element toe aan jouw gevecht om de straten van Gotham veilig te maken!



TWO-FACE MUNTEN

Verzamel deze zeldzame munten waarmee je extra continues kunt verdienen.



EXTRA TIME



GADGET BLUEPRINTS

LEVELS

BATMAN™ FOREVER bestaat uit 8 levels plus een oefeninstelling. De 8 levels volgen het verhaal van de strijd van Batman en Robin tegen Two-Face en The Riddler en ze moeten achtereenvolgend voltooid worden. Het **Batcave Gym** level wordt alleen in de Oefen Instelling gebruikt. De 8 verhalen levels van BATMAN™ FOREVER bestaan uit hoofdgebieden en geheime verborgen gebieden. Voor het halen van de hoogste score en voor het succesvol voltooien van het spel moet een speler alle hoofdgebieden en geheime gebieden vinden en er naar binnen gaan waar hij/zij zijn/haar voordeel moet doen met de pickups en andere spelgeheimen die in beide te vinden zijn. Hieronder vind je een beschrijving van de verschillende levels die Batman en Robin moeten voltooien om Gotham City te vrijwaren van de terreur van Two-Face en de woede van The Riddler!

Arkham Asylum (Arkham Krankzinnigen Gesticht)

Harvey Dent, die we beter kennen als Two-Face, heeft de stevige muren van het Arkham

Krankzinnigengesticht doorbroken en een leger van woedende patiënten losgelaten die heel graag alles wat ze kunnen zien willen vernietigen, inclusief het Dynamische Duo! Batman en Robin moeten de bewoners van Cel Blok 2, die behoort in de war zijn, weer rustig zien te krijgen, en ze moeten proberen om de cel van Two-Face te bereiken voordat hij echt ontsnapt! Het krankzinnigengesticht is een doolhof van onderhoudstunnels, gangen en galerijen en doordat de hoofdgenerator is afgesloten maken de gedimde lichten het er allemaal niet beter op. Ergens in de tunnels is een schakelaar die de stroom weer aansluit. Maar ergens anders vind je achtergebleven elektrische stoeien die nog steeds behoorlijk onder stroom staan. Pas op, Batman en Robin want anders is het met jullie gedaan!



Tweede Bank van Gotham City

Hij is ontsnapt aan de achtervolging van Batman en Robin en Two-Face verspilt geen tijd meer: hij brengt zijn eigen speciale chaos naar Gotham! Hij en zijn handlangers hebben het volledige Tweede Bank gebouw van Gotham City bezet en dreigen ermee dat ze de bankbewakers die ze hebben gegijzeld zullen doden. Het plan van Two-Face: een volledige kluis uit de bank ontvreemden! Je moet je een weg vechten naar de 22ste verdieping waar Two-Face en zijn boevenbende zich klaar maken voor het verwijderen van de safe. Je moet je concentreren op het bevrijden van alle bewakers om de plannen van de potentiële bankrovers te doorkruisen. Zorg ervoor dat je alles in je omgeving goed bekijkt zodat je geen speciale pickups en verborgen ingangen mist.



Het Circus

Het is de Engste Show ter Wereld wanneer Two-Face en een bende van criminele clowns dreigen om een bom boven de grote tent te laten ontploffen! Batman en Robin vechten tegen moord clowns en andere woeste vijanden in het circus, van de ring in het midden naar de trapeze! Je ziet het aftellen voor de verwoesting op je scherm en je hebt bijna geen tijd meer! Je moet helemaal naar de bovenkant van de tent en daar de bom uitschakelen voordat je nog maar 00 kans hebt!



De schuilplaats van Two-Face: Pakhuis

Net zo als alle grote superhelden van alle tijden heeft Two-Face een heel grote geheime schuilplaats waar hij kan bijkomen van zijn criminele activiteiten en nieuwe verschrikkingen bedenkt! Twee rivieren die in twee richtingen stromen? Batman en Robin denken er het hunne van en sporen Two-Face op in zijn hol in de stad in een pakhuis bij de haven. De werf en het pakhuis vormen een puzzelpaleis van kratten. In sommige zitten waardevolle pickups maar in andere verschrikkelijke handlangers! Pas op voor de gevaarlijke persmachines in de gangen. Als je één keer binnen bent, is het een gespleten level van een gespleten persoonlijkheid! Sugar and Spice, de comedy courtesans van Two-Face bieden het dynamische duo hun dodelijke diensten aan, ze doen er alles voor om de twee kennis te laten maken met Two-Face's weerzinwekkende eigen unieke vorm van gastvrijheid. Batman en Robin moeten eerst deze



vuil vechtende dames verslaan voordat ze bij de hedendaagse regent van het schurkendom kunnen komen en zelf gaan vechten met Two-Face! Hij is een machtige tegenstander en onze helden zullen het zwaarste gevecht tot nu toe moeten voeren terwijl ze proberen om Two-Face voor het gerecht te slepen.

Ritz Gotham

De fine fleur van Gotham ontmoet elkaar op een feestje voor de lancering van Nygmatech's Box, het verslavende brain drain entertainment instrument waarmee Ed Nygma de mentale kracht van kijkers steelt. Het is een gala avond voor Ed Nygma want hij denkt dat hij nu in staat is om Bruce Wayne op dezelfde voet tegemoet te treden. Nu hij rijk is, gaat hij zich net zo gedragen als Bruce Wayne, maar innerlijk zit hij vol met weerzin tegen zijn vroegere idool. De hele avond is eigenlijk een val die door Two-Face en The Riddler is opgezet om de welgestelden naar de Ritz Gotham te lokken zodat zij ze kunnen beroven! Batman en Robin vechten van het balkon naar de dansvloer en weer terug terwijl ze proberen om de blauwe stralen uit de dozen te ontwijken waarmee The Riddler hun gedachten kan vangen!



Verlaten Metro Station

Terwijl Two-Face de plaats van de misdaad in de Ritz Gotham ontvlucht zitten Batman en Robin hem op de hielen! Je moet proberen om de ontsnapping van Two-Face te verijdelen terwijl hij een verlaten metro station binnenvlucht. Het is smerig, donker en gevaarlijk daar beneden! Wanneer één van Dent's boeven een gat in de vloer schiet, moet het Dynamisch Duo een gevaarlijke strijd leveren op het dak van een snelrijdende metro! Kijk uit voor de hangende pijpen terwijl de metro door de tunnels van het metro systeem van Gotham City schiet. Als het tuig op het dak is verslagen, gaat het gevecht door in de metro waar Batman en Robin te maken krijgen met nog meer gespuis die een achterhoede gevecht leveren omdat ze hopen dat Dent op deze manier meer tijd krijgt om te ontsnappen. Kun je ze stoppen en Two-Face eindelijk onderuit halen!



Vernietigde Batgrot in Wayne Manor

In de Ritz Gotham zijn de gedachten van Bruce Wayne "gelezen" door één van de dozen van Nygma. Two-Face en The Riddler zijn er zo achter gekomen wat de ware identiteit is van Batman en nu slaan ze Wayne Manor kort en klein! Alfred zal druk bezig zijn met het herstellen van de schade maar eerst moet Batman zelf zien wat er mis is! Het landhuis is nog steeds gevuld met tuig van de richel met een groot talent voor het verwoesten van huizen. Dit is een house party die Bruce Wayne nooit zal vergeten! Batman moet van de ene verdieping naar de andere vechten om zijn

eigen huis terug te veroveren! Ze hebben zelfs de Batgrot ontdekt en in brand gestoken! Batman moet voorkomen dat alles volledig wordt verwoest.

Claw Island (Claw Eiland)

Eindelijk krijgt Ed Nygma wat hij verdient! De slimme slechterik heeft Dr. Chase Meridian ontvoerd dus vecht Batman nu niet alleen vanwege de gerechtigheid maar ook uit liefde! Batman en Robin zijn erop uit om voor eens en voor altijd een einde te maken aan de wandaden, en het resultaat zal zoet zijn. De twee landen op de rotsige kust van Claw Island en vechten zich daarna een weg naar het dodelijke binnenland. Als ze daar éénmaal zijn, gaat het gevecht door terwijl een lift ze dichterbij hun tegenstanders brengt. Dan krijgen ze te maken met de door de geplaatste mijnen zeer onveilige fabriek waar de dozen van Nygma worden gemaakt. Een hele fabriek vol met furieuze vijanden! Wanneer de hoofd doos op tilt slaat, moet je oppassen voor de dodelijke blauwe stralen! Neems komen Batman en Robin terecht in een holografische nachtmerrie wereld vol met vraagtekens, een marteltest van de fysieke kwaliteiten en mentale sterkte. Ze moeten de test doorstaan om bij de Riddler te kunnen komen en Dr. Chase Meridian te kunnen bevrijden.

Eindelijk komen onze helden in de troonkamer van Claw Island. De plaats voor de uiteindelijke afrekening met Two-Face en The Riddler. Zal het dynamisch duo erin slagen om de mooie Dr. Chase Meridian en Gotham City te redden? Allereerst krijgt het tweetal te maken met de woede van Two-Face. Als ze op de één of andere manier de dualistische desperado kunnen overmeesteren, zullen ze er achter komen dat de Riddler een supersterk krachtpak voor zijn magere lichaam heeft gemaakt, zodat hij ineens een taai tegenstander wordt! Batman en Robin moeten er voor zorgen dat The Riddler hier zijn Waterloo vindt, want anders staat hun een waterig einde te wachten. Als ze hem in zijn verschrikkelijke outfit kunnen verslaan, zullen Batman en Robin er achter komen dat Nygma's brein op barsten staat, en ze zullen hun handen vol hebben aan het vermijden van de geconcentreerde mentale energie stoten die The Riddler afvuurt. Zelfs zonder zijn speciale pak is de spichtige Riddler een gevechtsexpert door zijn breinzuigen en hij heeft nog een aantal trucjes achter de hand. Blijf vechten, heren - het einde is nabij!



KARAKTER

Batman



The Riddler



Robin



Two-Face



Dr. Chase Meridian



Sugar & Spice

