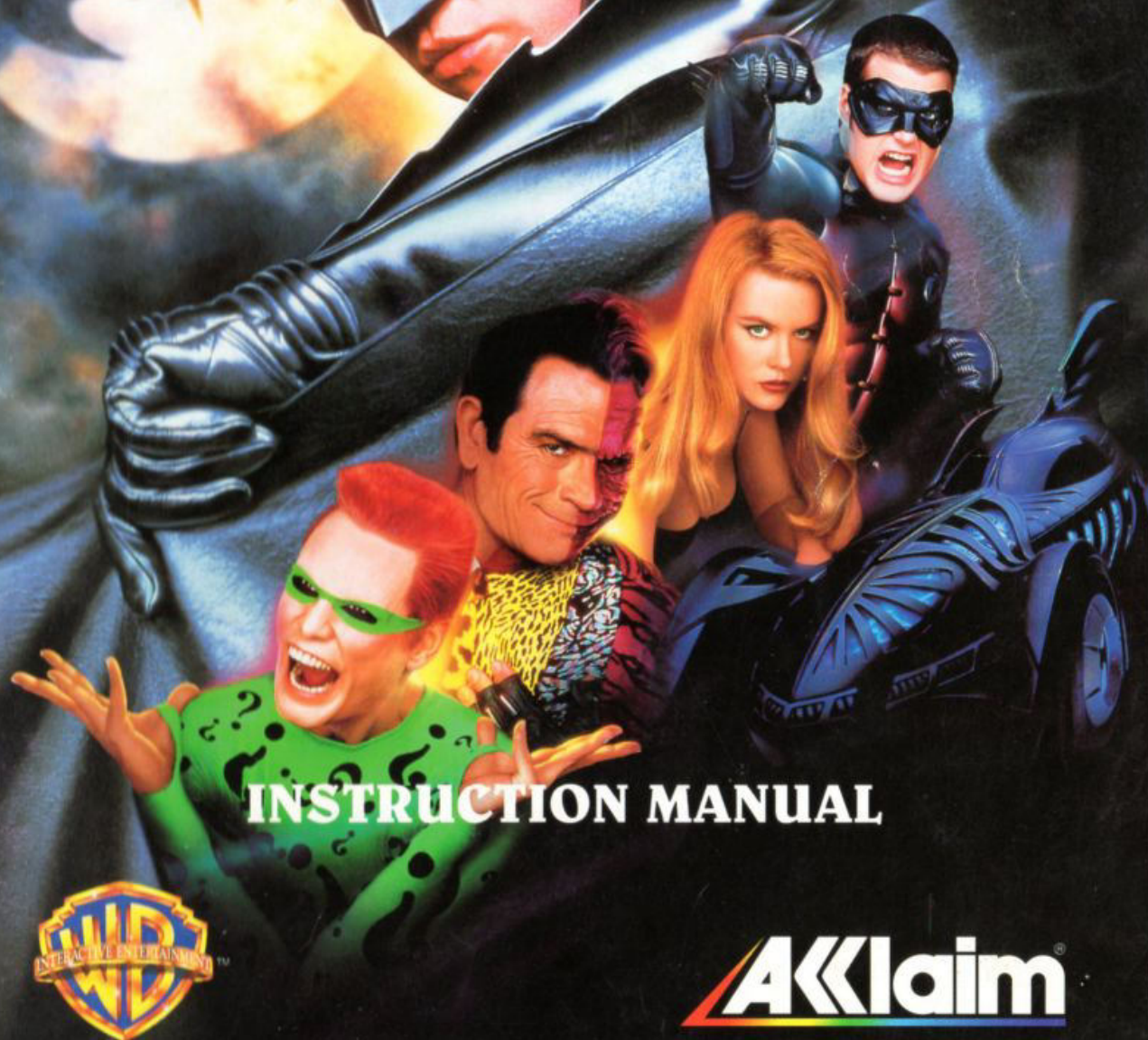


The Real Game Begins

BATMAN™ FOREVER



INSTRUCTION MANUAL



Akaim

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

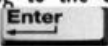
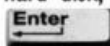
MINIMUM SYSTEM REQUIREMENTS

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

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

BEFORE YOU ANSWER THE BAT SIGNAL...

INSTALLATION

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

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

OPTIONS

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

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

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

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

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

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

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

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

GAME MODES

BATMAN FOREVER has two different game play modes, a Normal Game Mode and a Training Mode. Each mode can be played by one or two players. In two player games, players choose between cooperative and competitive play, as described above. After selecting gaming mode, you must select which character each player wishes to play as. Once characters are selected, each player selects his 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 super-villains who menace Gotham City. The **Batcomputer** will provide computer-generated holographic opponents who become increasingly difficult to defeat as you progress.

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

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

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

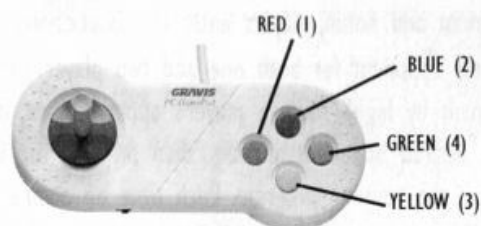
The default opponent for both one and two player games is an **ARKHAM ASYLUM** inmate. Player 1 chooses an opponent by highlighting a player's opponent box, then pressing the LOW PUNCH or LOW KICK key/button until the desired opponent appears, then pressing the BLOCK key/button. This enemy will be your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



DEFAULT CONTROLS

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

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



GADGETS

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

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

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

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

SELECTING GADGETS

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

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

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

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

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

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



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

BATMAN'S DEFAULT GADGETS

BATARANG	GRAPPLING HOOK	SONIC PULSE GLOBE
		
Down to Towards + LOW PUNCH The Batarang is a bat-shaped throwing gadget. Though a single Batarang causes little damage to an enemy, firing several in quick succession can prove deadly.	(see Controls chart) The Grappling Hook is a large steel hook attached to a reinforced wire. It can be used in a variety of ways depending on the angle it's fired at. When fired at a 90° angle, the hook wraps around objects in the ceiling, allowing Batman to hoist himself from platform to platform. When fired at a 45° angle, Batman is able to swing from the imbedded hook. The hook can also be fired at the ceiling to find secret passageways! To fire the Grappling Hook, press the proper controls and aim it with the directional buttons/keys.	Down, Towards + LOW PUNCH A Sonic Pulse Globe is a powerful gadget, potentially as dangerous to the thrower as to the intended target! A Globe explodes on contact with an enemy.

BATMAN'S OPTIONAL GADGETS OPTION LIST 1

SMOKE PELLETT	CAPE MORPH	FLASH PELLETT	GAS
			
Towards to Down + LOW KICK Dashing this Smoke Pellet to the floor creates a cloud of confusion, disabling an enemy's special moves.	Tap LOW PUNCH repeatedly while holding BLOCK. When the going is tough, the Cape Morph protects Batman from any physical harm, be it from bad guys or dangerous backgrounds.	Towards to Down + HIGH KICK Throw this Flash Pellet to the floor and watch your enemies flail helplessly in the blinding light, temporarily unable to defend themselves.	Down, Towards + LOW KICK Loading Batman's gadgets with gas canisters let's you temporarily destroy a foe's muscle tone, making their blows do only half damage

OPTION LIST 2

SLIPPERY GOO	BAT BOLA	ELECTRIC PELLETT	FORCE WALL	STICKY GOO
				
Towards, Down + LOW PUNCH Firing a Gadget loaded with Slippery Goo at the floor spreads a slippery film that causes anyone who steps in it to slide helplessly across the floor. An enemy caught in a pool of this is defenseless, and Batman is able to treat a foe to some capped justice without fear of being hit.	Down, Down + LOW KICK When Batman throws this Bat Bola, it temporarily ties up any enemy it hits, leaving Batman free to knock some sense into wriggling wrong-doers.	Towards, Down + LOW KICK This jolt of juice stuns opponents and keeps them stuck to the ground.	Down, Down, Down + LOW PUNCH The most powerful defensive gadget in the Batcave, the Force Wall is a small cube which, when thrown at the floor, pops open and emits a blue ray which enemies find impenetrable. The ray prevents enemies from crossing until they have caused enough damage to it, but both Batman and Robin can walk through it unharmed. The ray lasts for a few seconds or until it has taken three hits (whichever comes first).	Down, Down + HIGH KICK The opposite of Slippery Goo, Sticky Goo is an adhesive puddle that renders all who step in it briefly immobile, allowing the Dark Knight to administer some lessons in manners to unlucky bad guys.

ROBIN'S DEFAULT GADGETS

BATARANG	GRAPPLING HOOK	BLAST CHARGES
		
Down to Towards + LOW PUNCH The Batarang is a bat-shaped throwing gadget. Though a single Batarang causes little damage to an enemy, firing several in quick succession can prove deadly.	(see Controls chart) The Grappling Hook is a large steel hook attached to a reinforced wire. It can be used in a variety of ways depending on the angle it's fired at. When fired at a 90° angle, the hook wraps around objects in the ceiling, allowing Robin to hoist himself from platform to platform. When fired at a 45° angle, Robin is able to swing from the imbedded hook. The hook can also be fired at the ceiling to find secret passageways! To fire the Grappling Hook, press the proper controls and aim it with the directional buttons/keys.	Down, Towards + LOW PUNCH Robin hurls these exploding devices at an angle towards the floor, causing great damage to an enemy when properly targeted. These can also be aimed at floors and walls to uncover hidden areas!

ROBIN'S OPTIONAL GADGETS OPTION LIST 1

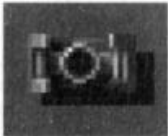
SMOKE PELLET	FORCE SHIELD	TRANQUILIZER DARTS	SONIC BLAST GADGET
			
Towards to Down + LOW KICK Dashing this Smoke Pellet to the floor creates a cloud of confusion, disabling an enemy's special moves.	Tap LOW PUNCH repeatedly while holding BLOCK. Like Batman's Cape Morph, the Force Shield makes Robin invulnerable in dire situations.	Towards, Down + LOW KICK Robin uses this gadget to fire a high-speed dart at any enemy unlucky enough to be in the way. An enemy hit with a Tranquilizer Dart becomes drowsy and slows to half speed, and cannot perform any special moves. The effect lasts for only a short while, but long enough for Robin to unleash a flurry of painful combinations!	Away, Towards, Towards + HIGH KICK A blast from this ultra sonic device knocks enemies off their feet and into a stupor, making their blows do only half damage.

OPTION LIST 2

SLIPPERY GOO	BAT BOLA	ELECTRIC PROD	WRIST RIVETS	HEAT GADGET
				
Towards, Down + LOW PUNCH Firing a Gadget loaded with Slippery Goo at the floor spreads a slippery film that causes anyone who steps in it to slide helplessly across the floor. An enemy caught in a pool of this is defenseless, and Robin is able to treat a foe to some caped justice without fear of being hit.	Down, Down + LOW KICK When Robin throws this Bat Bola, it temporarily ties up any enemy it hits, leaving Robin free to knock some sense into wriggling wrong-doers.	Down, Down, Towards + HIGH PUNCH Robin shocks enemies with a deadly pulse of electric power when the Electric Prod is activated. A shot of this juice stuns opponents and keeps them stuck to the ground!	Away, Towards + high punch When wearing this Wrist device, Robin is able to shoot rivets at an angle to fasten his opponent's feet to the floor, immobilizing them! Aim is important to ensure a safe footing. Once you've nailed a foe, he'll be stuck temporarily, or until you strike him.	Towards, Away, Towards, Away + LOW KICK This dries hair in a jiffy, but it also turns the big fish of the underworld into tuna melts!

BLUEPRINT GADGETS

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

HOMING BATARANG	BAT CUFFS	HOLOGRAPHIC DECOY	ROCKET BOOTS
			
The Homing Batarang is a remarkable bit of gadgetry. Once thrown, the Homing Batarang will strike the closest enemy, then veer off after the next until it has struck three times, unless an enemy is deft enough to either duck under it, jump over it, or knock it out of the air with a punch. Useful for hitting enemies behind you.	Put a halt to advancing henchmen with the Bat Cuffs . These attach to enemies and momentarily keep them still, then explode, causing real damage!	Confuse the enemy by throwing up holographic decoys for them to chase, while the real Batman and Robin throw some real punishment their way.	Donning these special boots will propel the wearer towards the enemy.

GAME FEATURES

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

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

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

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

PICKUPS



PARTIAL ENERGY

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



FULL ENERGY

Collecting this icon fully restores energy.



RIDDLER BOXES

Riddler Boxes containing game tips can be collected throughout the game. These tips are in the form of riddles which a player must solve in order to take advantage of the game tips. It's not easy,

but it adds an exciting brain-teasing element to your battle for Gotham City's streets!



EXTRA TIME

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



TWO-FACE COINS

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



GADGET BLUEPRINTS

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



LEVELS

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

ARKHAM ASYLUM

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



2ND BANK OF GOTHAM



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

THE CIRCUS

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



TWO-FACE'S HIDEOUT: WAREHOUSE



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

world of Two-Face, you may have to visit some areas twice, but the rewards make it worthwhile!

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

RITZ GOTHAM

The cream of Gotham society gathers at a launch party for **Nygmatech's** Box, the addictive brain-drain entertainment device with which **Ed Nygma** steals the mental power of viewers. It's a gala night for Ed Nygma, as at last he's able to meet **Bruce Wayne** on what Nygma imagines is an equal footing. Now that he's wealthy, he affects the manner of Bruce Wayne, but inside he seethes with resentment at his former idol. The entire night is really a trap set by Two-Face and The Riddler to lure the wealthy into the Ritz Gotham to rob them! The room is booby trapped! trap door switches are 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 must battle through the ballroom, trying to stop Nygma and his pals.



ABANDONED SUBWAY STATION



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

thugs fighting a rearguard action in hopes of allowing Dent time to escape. Can you stop them, and at last bring Two-Face down?

WAYNE MANOR/DESTROYED BATCAVE

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



CLAW ISLAND

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

Landing on the rocky shore of **Claw Island**, the pair battle their way into the deadly domain.

Once inside, the fight continues as an elevator brings them closer to their foes. Next they face the booby-trapped factory where Nygma's boxes are made, a factory full of furious felons. When the master

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

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

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



CHARACTER PROFILES



BATMAN



ROBIN



TWO-FACE



THE RIDDLER



DR. CHASE MERIDIAN



SUGAR & SPICE

END-USER LICENSE AGREEMENT

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

1. License: The software in this package (hereinafter "Software"), regardless of the media on which it is distributed, is licensed to you by Acclaim Entertainment, Inc. on behalf of itself and third party owners ("Licensors") of copyrighted material and trademarks which may be incorporated into the Software. You own the medium on which the Software is recorded, but ACCLAIM and ACCLAIM's Licensors (referred to collectively as "ACCLAIM") retain title to the Software and related documentation. You may use the Software on a single computer and make one copy of the Software in machine-readable form for backup purposes only. You must reproduce on such copy ACCLAIM's copyright notice and any other proprietary legends that were on the original copy of the Software.
2. Restrictions and Termination: The Software contains copyrighted materials, trade secrets and other proprietary material. In order to protect them, and except as permitted by applicable legislation, you may not: (a) decompile, reverse engineer, disassemble or otherwise reduce the Software to a human-perceivable form; (b) modify, network, rent, lend, loan, distribute or create derivative works based upon the Software in whole or in part; or (c) electronically transmit the Software from one computer to another or over a network. You may terminate this License at any time by destroying the Software, related documentation and all copies thereof. This License will terminate immediately without notice from ACCLAIM if you fail to comply with any provision of this License. Upon termination you must destroy the Software, related documentation and all copies thereof.
3. Limitations and Exclusions of Warranties:
 - (a) ACCLAIM warrants to the original purchaser that the tangible media on which the Software is recorded to be free from defects in materials and workmanship under normal use for a period of ninety (90) days from the date of purchase as evidenced by a copy of the receipt. ACCLAIM's entire liability and your exclusive remedy will be, at ACCLAIM's option, the repair or replacement of the media not meeting ACCLAIM's limited warranty and which is returned, postage prepaid, to ACCLAIM's Factory Service Center with a copy of the receipt. ACCLAIM will have no responsibility to replace any media damaged by accident, abuse or misapplication. ANY IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANT ABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED IN DURATION TO NINETY (90) DAYS FROM THE DATE OF PURCHASE.
 - (b) You expressly acknowledge that use of the Software is at your sole risk. The Software and related documentation are provided "AS IS" and without warranty of any kind. ACCLAIM EXPRESSLY DISCLAIMS ALL WARRANTIES, EXPRESS AND IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANT ABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. ACCLAIM DOES NOT WARRANT THAT THE FUNCTIONS CONTAINED IN THE SOFTWARE WILL BE UNINTERRUPTED OR ERROR-FREE, OR THAT DEFECTS IN THE SOFTWARE WILL BE CORRECTED, OR THE RESULTS OF THE USE OF THE SOFTWARE OR RELATED DOCUMENTATION IN TERMS OF THEIR CORRECTNESS, ACCURACY, RELIABILITY, CURRENTNESS, OR OTHERWISE. NO ORAL OR WRITTEN INFORMATION OR ADVICE GIVEN BY ACCLAIM SHALL CREATE A WARRANTY OR IN ANY WAY INCREASE THE SCOPE OF THIS WARRANTY. SHOULD THE SOFTWARE PROVE DEFECTIVE, YOU (AND NOT ACCLAIM) ASSUME THE ENTIRE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.
 - (c) UNDER NO CIRCUMSTANCES INCLUDING NEGLIGENCE, SHALL ACCLAIM, OR ITS DIRECTORS, OFFICERS, EMPLOYEES OR AGENTS, BE LIABLE TO YOU FOR ANY INCIDENTAL, INDIRECT, SPECIAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING DAMAGES FOR LOSS OF BUSINESS PROFITS, BUSINESS INTERRUPTION, LOSS OF BUSINESS INFORMATION, AND THE LIKE) ARISING OUT OF THE USE, MISUSE OR INABILITY TO USE THE SOFTWARE OR RELATED DOCUMENTATION, EVEN IF ACCLAIM HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. In no event shall ACCLAIM's total liability to you for all damages, losses, and causes of action (whether in contract, tort (including negligence) or otherwise) exceed the amount paid by you for the Software.
 - (d) Some states do not allow exclusions or limitations of implied warranties or of damages, so that the above exclusions and limitations may not apply to you. This warranty gives you specific legal rights, and you may also have other rights which vary by jurisdiction.

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

For technical support, please refer to the enclosed Technical Supplement for assistance. If your Software requires repair after the expiration of the 90-day Limited Warranty Period, you may contact the Consumer Service Department at the number listed below. You will be advised of the estimated cost of repair and shipping instructions.

ACCLAIM Hotline/Consumer Service Department 71 344 5000

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

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

ENDVERBRAUCHER-LIZENZVEREINBARUNG

BITTE LIES DIESE LIZENZVEREINBARUNG SORGFÄLTIG DURCH, BEVOR DU DAS SIEGEL DER DISK-VERPACKUNG BRICHST. DURCH DAS BRECHEN DES SIEGELS ERKLÄRST DU DICH MIT DEN LIZENZBEDINGUNGEN EINVERSTANDEN. FALLS DU MIT DIESEN LIZENZBEDINGUNGEN NICHT EINVERSTANDEN BIST, ÖFFNE DIE DISK-PACKUNG BITTE NICHT. GIB DIE UNGEÖFFNETE SOFTWARE UMGEHEND AN DEN HÄNDLER ZURÜCK, DER DIR DEN KAUFFREIS ERSTATTEN WIRD.

1. Lizenz: Die Software in dieser Packung (im Folgenden "Software" genannt) wird unabhängig vom Trägermedium in Lizenz von Acclaim Entertainment, Inc. zur Verfügung gestellt. Diese Lizenz erfaßt auch jeden weiteren Eigentümer urheberrechtlich geschützten Materials oder eines Warenzeichens ("Lizenzgeber"), das Bestandteil der Software bildet. Lediglich das Trägermedium der Software geht in Deinen Besitz über. ACCLAIM und die Lizenzgeber von ACCLAIM (zusammen der Einfachheit halber als "ACCLAIM" bezeichnet) behalten das Verfügungsrecht über Software und Begleitmaterial. Die Lizenz gewährt Dir das Recht, die Software auf einem einzelnen Computer zu benutzen und ausschließlich zu Sicherungszwecken eine Kopie der Software anzufertigen. Eine solche Kopie muß die Urheberrechtserklärung von ACCLAIM und alle anderen Erklärungen der Firmen enthalten, die in der ursprünglichen Software vorliegen.
2. Einschränkungen und Kündigung: Die Software enthält urheberrechtlich geschütztes Material, Gewerbegeheimnisse und anderes besitzrechtlich geschütztes Material. Um diese zu schützen, darfst Du diese Software nicht (a) zerlegen, auseinandernehmen oder in eine ohne Hilfsmittel lesbare Form übertragen; (b) modifizieren, in ein Netzwerk einspeisen, vermieten, verleihen, ausleihen oder Arbeiten oder Produkte von ihr ableiten oder (c) elektronisch oder über ein Netzwerk von einem Computer auf einen anderen übertragen, es sei denn, dies geschieht in einer gesetzlich zulässigen Weise. Die Lizenz erlischt umgehend und ohne vorherige Ankündigung durch ACCLAIM, wenn gegen Lizenzbedingungen verstoßen wird. Nach Kündigung der Lizenz sind die Software, das dazugehörige Begleitmaterial und jegliche Kopien derselben unverzüglich zu vernichten.
3. Begrenzungen und Ausnahmen der Garantien:
 - (a) ACCLAIM garantiert dem ursprünglichen Käufer für neunzig (90) Tage ab dem durch den Kaufnachweis belegten Kaufdatum, daß die Trägermedien der Software frei von Material- und Verarbeitungsfehlern sind. Die Haftung von ACCLAIM ist begrenzt auf den in ihr Ermessen gestellten Ersatz oder die Reparatur des unter der Garantie für fehlerhaft befundenen Trägermediums, wenn dies mit den Portogebühren und der Quittung an die Kundendienstadresse von ACCLAIM geschickt wird. ACCLAIM lehnt jegliche Verantwortung für den Ersatz durch Unfall, Mißbrauch oder Fehlanwendung beschädigter Medien ab. JEGLICHE IMPLIZIERTE GARANTIEEN ZU HANDELSÜBLICHER QUALITÄT ODER EIGNUNG ZU EINEM BESTIMMTEN ZWECK GELTEN NUR INNERHALB EINES ZEITRAUMS VON NEUNZIG (90) TAGEN AB KAUFDATUM.
 - (b) Du erkennst ausdrücklich an, daß der Gebrauch der Software auf Dein alleiniges Risiko erfolgt. Die Software und dazugehöriges Material werden "im gegenwärtigen Zustand" und ohne jegliche Garantien zur Verfügung gestellt. ACCLAIM LEHNT JEGLICHE AUSDRÜCKLICHE ODER IMPLIZIERTE HAFTUNG AB. DIES GILT AUCH - ABER NICHT AUSSCHLIESSLICH - FÜR DIE HANDELSÜBLICHE QUALITÄT UND DIE EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. ACCLAIM ÜBERIMMT KEINERLEI HAFTUNG DAFÜR, DASS DIE IN DER SOFTWARE ENTHALTENEN FUNKTIONEN OHNE PROBLEME UND FEHLERFREI ABLAUFEN ODER DASS DEFEKTE DER SOFTWARE BEHOBEN WERDEN, SOWIE ZU DEN ERGEBNISSEN DER BENUTZUNG DER SOFTWARE BEZÜGLICH KORREKTHEIT, GENAUIGKEIT, ZUVERLÄSSIGKEIT, AKTUALITÄT ODER SONSTIGER EIGENSCHAFTEN. KEINERLEI MÜNDLICHE ODER SCHRIFTLICHE INFORMATIONEN ODER RATSCHLÄGE VON ACCLAIM STELLEN EINE GARANTIEERKLÄRUNG ODER ERWEITERUNG DER BESTEHENDEN GARANTIE DAR. FALLS SICH DIE SOFTWARE ALS FEHLERHAFT ERWEISEN SOLTE, ÜBERNIMMST DU (UND NICHT ACCLAIM) SÄMTLICHE KOSTEN FÜR JEGLICHE ERFORDERLICHEN BEARBEITUNG, REPARATUREN ODER KORREKTUREN.
 - (c) ACCLAIM, SEINE DIREKTOREN, MANAGER, ANGESTELLTEN UND MITARBITER KÖNNEN UNTER KEINEN UMGÄNGEN, AUCH NICHT IM FALL DER NACHLÄSSIGKEIT, FÜR ZUFÄLLIGE, INDIREKTE, BESONDERE ODER ALLGEMEINE FOLGESCHÄDEN HAFTBAR GEMACHT WERDEN (EINSCHLIESSLICH DER HAFTUNG FÜR VERDIENSTAUSFALL, GESCHÄFTSSTÖRUNG, VERLUST VON BETRIEBSDATEN USW), DIE DURCH BENUTZUNG, MISSBRAUCH ODER FEHLERHAFTE BENÜTZUNG DER SOFTWARE UND DES DAZUGEHÖRIGEN MATERIALS ENTSTEHEN, SELBST WENN ACCLAIM ÜBER DIE MÖGLICHKEIT DERARTIGER VERLUSTE INFORMIERT WURDE. Der Umfang der Haftung durch ACCLAIM bezüglich aller entstehenden Schäden, Verluste und Klagegegenstände (ob im Vertragsrecht, zivilrechtlich - einschließlich jeglicher Fahrlässigkeit - oder anderweitig) wird in keinem Fall die von Dir gezahlte Kaufsumme für die Software übersteigen.
 - (d) Manche Staaten erlauben keine Ausschlüsse oder Einschränkungen der impliziten Garantien oder der Schadenshaftung. Die oben aufgeführten Einschränkungen und Ausschlüsse treffen in diesem Fall nicht zu. Diese Garantie verleiht Dir bestimmte Rechtsansprüche. Entsprechend der Gesetzgebung Deines Landes kannst Du auch zusätzliche Rechte besitzen.
4. Anfragen/Kundendienst: Bitte richte jegliche Fragen bezüglich dieser Vereinbarung an:
ACCLAIM Entertainment Ltd., Moreau House, 112-120 Brompton Road, Knightsbridge London SW3 1JJ ENGLAND

Wenn Du technische Fragen hast, lies bitte das Technische Begleitheft. Falls Deine Software nach Ablauf der Garantiezeit von 90 Tagen reparaturbedürftig werden sollte, kannst Du Dich unter der unten aufgeführten Telefonnummer an den Kundendienst wenden, der Dir einen Kostenvoranschlag für die Reparatur und Anweisungen zum Einsenden der Software geben wird.

ACCLAIM Hotline/Kundendienst +44 (0)171 344 5000

Eine zufällige Bemerkung in den High-Tech-Korridoren von **Wayne Enterprises** führt zur totalen Verrücktheit. Steh **Batman** und **Robin** in ihrem Kampf gegen **Two-Face** und einen seltsamen unbekannten Verbrecher bei, der sich **The Riddler** nennt. Mit seinen hemmungslosen Helfershelfern **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 Vorführung 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 bössartigen Gegner nach dem anderen ausschalten mußt, um dafür zu sorgen, daß die Legende von **Batman** unsterblich bleibt!

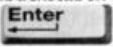
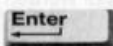
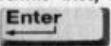
SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Um **BATMAN FOREVER** betreiben zu können, brauchst Du mindestens:

- 486er DX / 33 MHz PC
- 8 MB RAM, Double Speed CD-ROM-Laufwerk
- 35 MB freien Festplattenspeicher
- VGA-Grafikkarte
- Mindestens DOS 5.0 (auch mit Windows 95 kompatibel)
- Empfohlen: Gamepad und Soundkarte

VOR DEM BEANTWORTEN DES BATSIGNALS...

LADLEANLEITUNG

1. Schalte Deinen Computer ein. Lege die **Batman Forever**-CD in Dein CD-ROM-Laufwerk. (Falls erforderlich, verwende dazu einen Disk-Träger).
2. Hinter dem DOS-Systemzeichen (**C: \>**) gibst Du den Kennbuchstaben Deines CD-ROM-Laufwerks ein (in der Regel D oder E), gefolgt von einem Doppelpunkt (:), und betätigst .
3. Wenn das **D: \>** oder **E: \>** erscheint, gibst Du **INSTALL** ein und drückst .
4. Daraufhin wird das **BATMAN FOREVER**-Installationsprogramm gestartet. Befolge die Bildschirmanweisungen zur Installation von **BATMAN FOREVER** auf Deiner Festplatte.
5. Um **BATMAN FOREVER** nach der Installation auf Deiner Festplatte zu betreiben, vergewissere Dich, daß Du im **BATMAN FOREVER**-Verzeichnis bist, und gib nach der Aufforderung **'C: \ACCLAIM\BATMAN>'** **'BATMAN'** ein, und drücke .

Daraufhin läuft eine Videosequenz ab (durch Drücken von **STRG + UMSCHALTASTE** kann diese Sequenz übersprungen werden). Auf dem Hauptmenü-Bildschirm kannst Du die Spieloptionen einstellen und/oder das Spiel beginnen. Um die gewählten Optionen zu bestätigen und das Spiel nach Wahl der Einstellungen (einschließlich Spielmodus) zu beginnen, drücke die Funktionstaste **F1** (für Spieler 1) oder **F2** (Spieler 2).

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**) oder die Pfeiltasten der TASTATUR **OBEN** oder **UNTEN** drückst. Drücke dann die **PFEILTASTEN** oder den **R-KNOPF LINKS** oder **RECHTS**, um die Einstellung für die Option zu ändern.

“Game Mode” (Spielmodus) - Wähle zwischen Training und normalem Spiel (siehe unten).

“One or Two Player Game” (Ein- oder Zwei-Spieler-Modus): Wähle, ob Du allein gegen den Computer spielen möchtest. Alternativ dazu kannst Du auch zusammen oder gegen einen zweiten Spieler antreten (siehe Team- oder Wettkampfmodus unten).

“Two Player Cooperative/Competitive Play” (Team- oder Wettkampfmodus):

Im Zwei-Spieler-Modus kannst Du entweder mit einem Freund zusammenspielen oder gegen ihn antreten. Im Teammodus können sich die beiden Spieler gegenseitig nicht verletzen, und sie teilen sich die **“Continue-Credits”**. Im Teammodus könnt Ihr außerdem gemeinsam aufregende kombinierte Aktionen ausführen.

13

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!

“Player One Controls” (Steuerung Spieler 1): Hier kann Spieler 1 wählen, ob er zur Spielsteuerung die Tastatur (die Steuerung erfolgt ausschließlich über die Tastatur), eine Kombination aus Joypad und Tastatur (die Bewegungssteuerung erfolgt über das Joypad, die Kampfbewegungen werden mit Hilfe der Tastatur ausgeführt) oder ein Joypad mit vier Knöpfen verwenden möchte (die Steuerung erfolgt vollständig über das Joypad).

“Player Two Controls” (Steuerung Spieler 2): Diese Option entspricht der für Spieler 1. Hinweis: Wenn Dein Gerät zwei Joypad-Anschlüsse hat, können beide Spieler ein Joypad benutzen (ein Spieler kann dabei auf die Joypad-Steuerung mit vier Knöpfen zurückgreifen, der andere muß mit einer Kombination aus Joypad und Tastatur vorliebnehmen). Ein Y-Stecker ermöglicht beiden Spielern die Verwendung einer Joypad-Tastatur-Kombination.

“Difficulty” (Schwierigkeitsstufe): Wähle zwischen den Schwierigkeitsstufen “Easy” (Einfach), “Medium” (Mittel) und “Hard” (Schwierig).

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 bestimmen, wer welche Spielfigur übernimmt. Nach der Auswahl der Spielfiguren wählt jeder Spieler seine Ausrüstung (wenn er Batman oder Robin übernimmt). Im Trainingsmodus wählt jeder Spieler seine Gegner aus. Im Abschnitt über die Ausrüstung (Seite 16) findest Du mehr Informationen zur Auswahl und Verwendung der einzelnen Gegenstände.

NORMALER SPIELMODUS

In einem normalen Spiel folgst Du der 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, 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 **Batcomputer** generiert holographische Gegner, die im Verlauf des Trainings immer schwerer zu überwinden sind.

In einem Trainingsspiel 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 oder eine Pfeiltaste, um zu einer anderen Figur zu wechseln, und anschließend einen beliebigen Knopf oder eine Taste.

Wenn Batman bzw. Robin ausgewählt sind, gehen die Spieler zum Bildschirm für die Ausrüstung, auf dem Du aus den verfügbaren Gegenständen beliebige auswählen kannst. (Auf Seite 17-19 findest Du eine genaue Beschreibung der Ausrüstungsgegenstände.) Im Zwei-Spieler-Wettkampfmodus mit Batman und Robin sind beide Spieler in der **Batcave-Sporthalle** und stellen das Können des anderen auf die Probe.

Der Standardgegner im Ein- und Zwei-Spieler-Modus ist ein Insasse des Arkham Asylums. Spieler 1 wählt einen Gegner, indem er das Feld mit dem Gegner markiert, dann die Taste/den Knopf für den TIEFEN SCHLAG oder TIEFEN KICK drückt, bis der gewünschte Gegner angezeigt wird, und anschließend die Taste/den Knopf zum ABBLOCKEN betätigt. Mit diesem Gegner wirst Du es während des ganzen Trainings zu tun haben. Jedesmal, wenn Du einen Gegner siegest, 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.



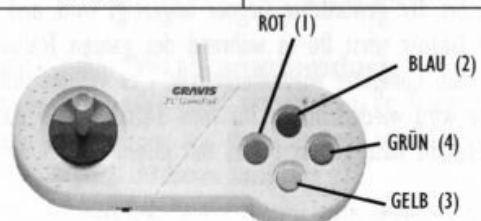
STANDARDSTEUERUNG

	Spieler 1 Tastatur	Spieler 2 Tastatur	4-Knopf- Joystick
BEWEGUNGEN			
Nach links gehen	Pfeiltaste Links	A-Taste	R-Knopf Links
Nach rechts gehen	Pfeiltaste Rechts	D-Taste	R-Knopf Rechts
Springen	Pfeiltaste Oben	W-Taste	R-Knopf Oben
Ducken	Pfeiltaste Unten	X-Taste	R-Knopf Unten
Salto/Flip	Pfeiltaste Oben + Pfeiltaste Links oder Rechts	W-Taste + A-Taste (links) oder D-Taste (rechts)	R-Knopf Oben + Links oder Rechts
Rollen	Vorwärts, Vorwärts [auf den Gegner zu] (oder Rückwärts, Rückwärts [vom Gegner weg]) + Pos I	Vorwärts, Vorwärts (oder Rückwärts, Rückwärts) + Q-Taste	Vorwärts, Vorwärts (oder Rückwärts, Rückwärts) + Roter Knopf
Gleiten mit dem Cape	Während des Sprungs oder Falls Pfeiltaste Oben	Während des Sprungs oder Falls Pfeiltaste Oben	Während des Sprungs oder Falls Oben
Durch die Plattformen springen	Löschtaste + Unten	Strg Links + Unten	Unten, Unten, Blauer Knopf
KÄMPFEN			
Abblocken	Ziffernblock-Taste 5	S-Taste	Blauer Knopf
Tiefer Schlag	End	Z-Taste	Roter Knopf
Hoher Schlag	Pos I	Q-Taste	Vorwärts + Roter Knopf
Tiefer Kick	Bild Unten	C-Taste	Gelber Knopf
Hoher Kick	Bild Oben	E-Taste	Grüner Knopf
Angriffe nach hinten (wenn sich der Gegner hinter Dir befindet)	Rückwärts + Angriff	Rückwärts + Angriff	Rückwärts + Angriff
Schwinger/Sweep	Pfeiltaste Unten + Bild Unten	X-Taste + C-Taste	Unten + Gelber Knopf
Aufwärtshaken/Uppercut	Pfeiltaste Unten + Pos I	X-Taste + Q-Taste	Unten + Vorwärts, Roter Knopf
Rundschlag/Roundhouse	Vorwärts + Bild Oben	Vorwärts + E-Taste	Vorwärts + Grüner Knopf
Greifhaken feuern	EINFG (45°) oder EINFG + Oben (0°)	Umschalttaste Links (45°) oder UMSCHALTASTE Links + Oben (0°)	Unten, Vorwärts + Blauer Knopf (45°) oder Unten, Vorwärts, Blauen Knopf gedrückt halten + Oben (0°)
Gegner ergreifen	Vorwärts, Vorwärts (oder Rückwärts, Rückwärts) + Bild Unten	Vorwärts, Vorwärts (oder Rückwärts, Rückwärts) + C-Taste	Vorwärts, Vorwärts (oder Rückwärts, Rückwärts) + Gelber Knopf
Köpfe zusammenstoßen/ Two Head Smash (wenn umzingelt)	Vorwärts, Vorwärts + End	Vorwärts, Vorwärts Z-Taste	Vorwärts, Vorwärts + Roter Knopf
Gegner werfen (wenn in direkter Nähe des Gegners)	Vorwärts, Vorwärts + End	Vorwärts, Vorwärts Z-Taste	Roter Knopf

Um ein Spiel zu UNTERBRECHEN (PAUSE), drücke ALT + P.

Um ein Spiel zu BEENDEN (QUIT), drücke ALT + Q.

Um jederzeit während des Spiels den JOYSTICK NEU ZU KALIBRIEREN (RECALIBRATE JOYSTICK), drücke ALT + J.



AUSRÜSTUNG

Informationen zu den Ausrüstungsgegenständen und ihrer Bedienung können den Ausrüstungstabellen auf den Seiten 17-19 entnommen werden.

STANDARD AUSRÜSTUNG (STANDARD GADGETS) - Robin und Batman verfügen jeweils über drei Standard- und zwei zusätzliche Gegenstände. Standardgegenstände können nicht verändert werden, aber die vorgegebenen zusätzlichen Gegenstände lassen sich austauschen. Für Deine Strategie solltest Du die Schwierigkeiten beim Einsatz eines Gegenstands gegen den Schaden aufrechnen, den Du mit ihm anrichten kannst.

ZUSÄTZLICHE GEGENSTÄNDE (OPTIONAL GADGETS) - Zu Beginn der einzelnen Levels sind zwei der Taschen an den Ausrüstungsgürteln leer. In diesen Taschen kann jeweils ein Gegenstand aus den beiden Listen für zusätzliche Ausrüstung mitgeführt werden. Vor verschiedenen Levels stehen unterschiedliche Gegenstände zur Auswahl. Die zusätzlichen Gegenstände werden nach dem unter **AUSWAHL DER AUSRÜSTUNG** angegebenen Verfahren ausgewählt.

KONSTRUKTIONSPÄNE (BLUE PRINTS) - In bestimmten Levels des Spiels müssen Batman und Robin Teile von Konstruktionsplänen suchen, die von The Riddler aus der Batcave gestohlen wurden. Gelingt es Batman oder Robin (gemeinsam oder einzeln), alle vier Konstruktionspläne für einen Gegenstand zu finden, erscheint dieser nach Beendigung des Levels bei beiden Spielern in der Liste für zusätzliche Ausrüstung (Optional Gadgets) im Batcomputer. Versuche diese spektakulären Prototypen zu finden, und sammle sie!

AUSWAHL DER AUSRÜSTUNG

In **BATMAN FOREVER** stehen über 20 Gegenstände zur Verfügung, man kann jedoch nur fünf Gegenstände auf einmal mit sich führen. Batman und Robin können unterschiedliche Gegenstände in ihren Ausrüstungsgürteln bei sich tragen. Für alle Waffen steht unbegrenzt Munition zur Verfügung, d.h. die Waffen können beliebig oft eingesetzt werden. Die Spieler wählen die Ausrüstung zu Beginn jedes Levels aus. Wenn der Bildschirm für die Auswahl der Ausrüstung (Gadget Select) im Batcomputer angezeigt wird, siehst Du fünf Icons für die Standardausrüstung. Im Zwei-Spieler-Modus werden die Icons der Standardausrüstung beider Spieler angezeigt. Die ersten drei Gegenstände sind immer verfügbar, während die letzten beiden Gegenstände, die jeder bei sich tragen kann, gegen Gegenstände aus der Liste für zusätzliche Ausrüstung (Optional Gadgets) eingetauscht werden können.

Um einen Gegenstand einzutauschen, wird dieser zuerst mit dem R-KNOPF oder den Pfeiltasten markiert. Danach drückst Du den Knopf oder die Taste Unten. Um durch die Liste der verfügbaren zusätzlichen Gegenstände zu scrollen, drücke den R-KNOPF oder die Pfeiltasten oben oder unten.

Um Informationen über einen bestimmten Gegenstand zu erhalten, drückst Du den Knopf oder die Taste Unten.

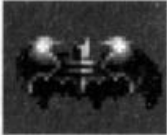
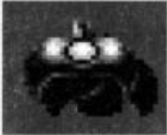
Um einen zusätzlichen Gegenstand auszuwählen, drückst Du den Knopf oder die Taste Unten. Der gewählte Gegenstand erscheint nun unter der Ausrüstung, die Du bei Dir trägst. Hat ein Spieler seine Ausrüstung für einen bestimmten Level ausgewählt, kann er durch Drücken von F1 (Spieler Eins) oder F2 (Spieler Zwei) mit dem Spiel in diesem Level beginnen. Sobald ein Spieler im Zwei-Spieler-Modus die jeweilige Funktionstaste gedrückt hat, kann er keine weiteren Gegenstände mehr auswählen.



	Spieler 1 Tastatur	Spieler 2 Tastatur	4-Knopf- Joystick
Markierten Gegenstand Links austauschen	Tasten 2, 4, 6, 8	Tasten A, D, X, W	R-Knopf Rechts
Zusätzlichen Gegenstand auswählen	End-Taste	Z-Taste	Gelber Kno

HINWEIS: Batman und Robin verfügen über unterschiedliche Standard- und Zusatzausrüstungen. Wenn Du einen 4-Knopf-Joystick benutzt, dann muß Du für die Steuerung aller Ausrüstungen den Knopf **HOHER SCHLAG** durch den Knopf **ABBLOCKEN** ersetzen.

BATMANS STANDARDAUSRÜSTUNG

BATARANG	GREIFHAKEN	SCHALLBOMBEN
		
Unten bis Vorwärts + TIEFER SCHLAG Der Batarang ist eine Wurf-Waffe im Fledermausdesign. Obwohl ein einzelner Batarang einem Gegner wenig Schaden zufügen kann, können mehrere in kurzer Folge geworfene Batarangs tödliche Folgen haben.	(siehe Steuertabelle) Der Greifhaken ist ein großer Stahlhaken, an dem ein verstärktes Drahtseil befestigt ist. Er kann je nach Abschußwinkel auf verschiedene Weise eingesetzt werden. Wird er senkrecht nach oben abgeschossen (0°), wickelt er sich um an der Decke befindliche Gegenstände, und Batman kann sich so von einer Ebene auf die nächste hochziehen. Wird er in einem Winkel von 45° abgefeuert, kann sich Batman am Haken an einen anderen Ort schwingen. Der Greifhaken kann auch an die Decke abgefeuert werden, um versteckte Gänge zu finden. Um den Greifhaken abzuschießen, drückst Du die entsprechenden Knöpfe und zielst dann mit dem R-Knopf/den Pfeiltasten.	Unten, Vorwärts + TIEFER SCHLAG Schallbomben sind eine wirkungsvolle Waffe, die sowohl dem Gegner als auch demjenigen, der sie wirft, gefährlich werden können! Die Schallbomben explodieren, wenn sie den Gegner treffen.

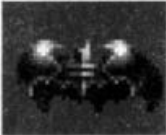
BATMANS ZUSÄTZLICHE AUSRÜSTUNG OPTIONSLISTE 1

RAUCHKUGELN	MORPH-CAPE	BLITZKUGELN	GAS
			
Vorwärts bis Unten + TIEFER KICK Wird eine Rauchkugel auf den Boden geworfen, entwickeln sich eine dichte Rauchwolke und ein heilloses Durcheinander, in dem die Gegner keine Spezialbewegungen mehr ausführen können.	ABBLOCKEN gedrückt halten und TIEFEN SCHLAG mehrfach auslösen Wenn es einmal hart auf hart geht, wird Batman durch das Morph-Cape vor allen physischen Verletzungen geschützt, die ihm durch seine Feinde oder durch den Aufenthalt an gefährlichen Orten drohen.	Vorwärts bis Unten + HOHER KICK Wirf eine dieser Blitzkugeln auf den Boden, und sieh Dir an, wie Deine Gegner in diesem blendenden Licht wild um sich schlagen und für kurze Zeit wehrlos sind.	Unten, Vorwärts + TIEFER KICK Wird Batmans Ausrüstung mit Gasmunition geladen, kannst Du Deine Gegner lahm legen. Ihre Schläge richten dann nur halb soviel Schaden an.

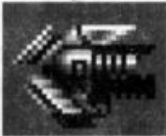
OPTIONSLISTE 2

RUTSCHFILM	BAT BOLA	ELEKTROKUGEL	ENERGIEWAND	KLEBEFILM
				
Vorwärts, Unten + TIEFER SCHLAG Wird Rutschfilm-Munition aus der Batausrüstung auf den Boden gefeuert, so breitet sich dort eine glitschige Substanz aus. Jeder, der in diese Substanz hineintritt, rutscht hilflos über den Fußboden. Gegner, die auf diesen Rutschfilm geraten, können sich nicht mehr verteidigen, und Batman kann den Gegnern mit ein paar deftigen Lektionen seinen Begriff von Recht und Ordnung einbläuen, ohne befürchten zu müssen, selber etwas einzustecken.	Unten, Unten + TIEFER KICK Wenn Batman seine Bat Bola wirft, wird der getroffene Gegner vorübergehend gefesselt, und Batman kann den sich windenden Übeltäter ungehindert angreifen.	Vorwärts, Unten + TIEFER KICK Ein Stromschlag betäubt Gegner und hält sie am Boden fest.	Unten, Unten, Unten + TIEFER SCHLAG Die wirkungsvollste Verteidigungsmaßnahme aus der Batcave ist die Energiewand. Hierbei handelt es sich um einen kleinen Würfel, der aufplatzt, wenn er auf den Boden geworfen wird, und einen blauen Strahl aussendet, der für die Gegner undurchdringlich ist. Die Energiewand hält die Gegner so lange auf, bis sie von ihnen mit Gewalt niedrigerissen werden kann. Batman und Robin können jedoch unbeschadet durch sie hindurchlaufen. Die Energiewand bleibt einige Sekunden oder so lange bestehen, bis sie dreimal getroffen wurde (falls dies eher passiert).	Unten, Unten + HOHER KICK Das Gegenteil des Rutschfilms, der Klebefilm, ist eine klebrige Masse, die alle, die in sie hineintreten, dazu verdammt, vorübergehend an Ort und Stelle zu verharren. Batman kann den unglücklichen Gaunern nun unbeschadet zeigen, was er von ihnen hält.

ROBINS STANDARDAUSRÜSTUNG

BATARANG	GREIFHAKEN	SPRENGLADUNG
		
Unten bis Vorwärts + TIEFER SCHLAG Der Batarang ist eine Wurfaffe im Fledermausdesign. Obwohl ein einzelner Batarang einem Gegner wenig Schaden zufügen kann, können mehrere in kurzer Folge geworfene Batarangs tödliche Folgen haben.	(siehe Steuertabelle) Der Greifhaken ist ein großer Stahlhaken, an dem ein verstärktes Drahtseil befestigt ist. Er kann je nach Abschußwinkel auf verschiedene Weise eingesetzt werden. Wird er senkrecht nach oben abgeschossen (0°), wickelt er sich um an der Decke befindliche Gegenstände, und Robin kann sich so von einer Ebene auf die nächste hochziehen. Wird er in einem Winkel von 45° abgefeuert, kann sich Robin am Haken an einen anderen Ort schwingen. Der Greifhaken kann auch an die Decke abgefeuert werden, um versteckte Gänge zu finden. Um den Greifhaken abzuschießen, drückst Du die entsprechenden Knöpfe und zielst dann mit dem R-Knopf/den Pfeiltasten.	Unten, Vorwärts + TIEFER SCHLAG Wenn Robin diese Sprengkörper im richtigen Winkel zum Gegner auf den Boden schmettert, kann er diesem ordentlich zusetzen. Wenn er sie auf Fußböden und Wände anwendet, helfen sie ihm, geheime Bereiche zu entdecken!

ROBINS ZUSÄTZLICHE AUSRÜSTUNG OPTIONSLISTE 1

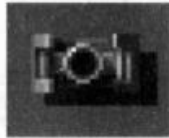
RAUCHKUGELN	ENERGIESCHILD	BETÄUBUNGSPFEILE	SCHALLSCHUSSGERÄT
			
Vorwärts bis Unten + TIEFER KICK Wird eine Rauchkugel auf den Boden geworfen, entwickeln sich eine dichte Rauchwolke und ein heilloser Durcheinander, in dem die Gegner keine Spezialbewegungen mehr ausführen können.	ABBLOCKEN gedrückt halten und TIEFEN SCHLAG mehrfach auslösen Wie Batmans Morph-Cape macht der Energieschild Robin in gefährlichen Situationen unverwundbar.	Vorwärts, Unten + TIEFER KICK Robin schießt damit auf Gegner, die ihm im Weg sind. Getroffene Gegner werden sehr schläfrig, sind nur noch halb so schnell und können keine Spezialbewegungen mehr ausführen. Die Wirkung hält nur für kurze Zeit an, aber das reicht Robin, um eine Reihe schmerzhafter Schläge auszuteilen!	Rückwärts, Vorwärts, Vorwärts + HOHER KICK Ein Schuß aus diesem Ultraschallgerät haut die Gegner von den Füßen, läßt sie in eine Benommenheit fallen und reduziert die Wirksamkeit ihrer Schläge um die Hälfte!

OPTIONSLISTE 2

RUTSCHFILM	BAT BOLA	ELEKTRO-STAB	NIETGESCHOSSE	HITZEGERÄT
				
Vorwärts, Unten + TIEFER SCHLAG Wird Rutschfilm-Munition aus der Batausrüstung auf den Boden gefeuert, so breitet sich dort eine glitschige Substanz aus. Jeder, der in diese Substanz hineintritt, rutscht hilflos über den Fußboden. Gegner, die auf diesen Rutschfilm geraten, können sich nicht mehr verteidigen, und Robin kann den Gegnern mit ein paar deftigen Lektionen seinen Begriff von Recht und Ordnung einbläuen, ohne befürchten zu müssen, selber etwas einzustecken.	Unten, Unten + TIEFER KICK Wenn Robin seine Bat Bola wirft, wird der getroffene Gegner vorübergehend gefesselt, und Robin kann den sich windenden Übeltäter ungehindert angreifen.	Unten, Unten, Vorwärts + HOHER SCHLAG Wenn die elektrische Stabspitze aktiviert ist, wird Robins Stab mit tödlicher elektrischer Energie geladen. Eine Ladung aus dieser Spritze zwingt harte Jungs in die Knie!	Rückwärts, Vorwärts + HOHER SCHLAG Mit seinem Schußgerät am Handgelenk kann Robin in schräger Richtung Nieten auf den Boden abfeuern, um die Füße seiner Gegner an den Boden zu nieten. Um die Nieten richtig tief in den Boden zu schießen, muß man gut zielen. Wenn Du einen Feind festgenagelt hast, kann er sich vorübergehend, bzw. bis Du ihn angreifst, nicht mehr fortbewegen.	Vorwärts, Rückwärts, Vorwärts, Rückwärts + TIEFER KICK Hiermit kann man sich im Handumdrehen die Haare trocknen oder aus den kleinen und großen Fischen der Unterwelt Fischstäbchen machen!

KONSTRUKTIONSPROTOTYPEN

Konstruktionsprototypen finden sich auf allen Levels des Spiels. Du mußt selbst herausfinden, wie sie benutzt werden.

ZIELSUCHENDER BATARANG	BAT CUFFS	HOLOGRAMM-KÖDER	RAKETENSTIEFEL
			
Der zielsuchende Batarang ist eine beeindruckende Entwicklung. Wenn er geworfen wird, trifft er den nächsten Gegner und springt so ab, daß er noch zwei weitere Gegner trifft. Er ist nur aufzuhalten, wenn ein Gegner sich unter ihm wegduckt, über ihn springt oder ihn mit einem Schlag aus der Luft holt. Der Batarang ist besonders nützlich, wenn Du Gegner hinter Dir angreifen möchtest.	Mit den Bat Cuffs bringst Du Gegner im Anmarsch zum Stillstand, bevor die Bat Cuffs explodieren und echten Schaden anrichten!	Stürze den Gegner in Verwirrung, indem Du ihn diese Hologramme jagen läßt, während Batman und Robin echte Schläge austeilen!	Mit diesen Spezialstiefeln kannst Du Kurs auf den Gegner nehmen.

SPIELMERKMALE BILDSCHIRMANZEIGEN:

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 all 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 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 Spieler erhalten 5 Leben, in denen sie BATMAN FOREVER abschließen sollten. Wenn Du die Two-Face-Münzen einsammelst, erhältst Du zusätzliche Leben.

PUNKTWERTUNG/LEVEL-STATISTIK Am Ende jedes Levels wird die Anzahl der von den Spielern in diesem Level gesammelten Pickups, der erledigten Gegner und der gefundenen geheimen Bereiche in Prozent angezeigt. Wenn ein Spieler einen Wert von 100% erzielt, erhält er einen beträchtlichen Bonus.

PICKUPS (SAMMELOBJEKTE)



TEILENERGIE

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



VOLLE ENERGIE

Mit diesem Pickup wird die Energie wieder ganz hergestellt.



RIDDLER-KÄSTEN

Die Riddler-Kästen mit Tips zum 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.



EXTRAZEIT

Im Gotham City Hippodrome zählt jede Sekunde! Für diese Pickups gibt es kostbare zusätzliche Zeit.



TWO-FACE-MÜNZEN

Sammle diese seltenen Münzen ein, um zusätzliche Energie oder Leben zu gewinnen. Jede Münze hat allerdings zwei Seiten, und ein Extraleben gibt es nur, wenn das Narbengesicht zu sehen ist. Weist die glatte Seite nach oben, erhältst Du ein zusätzliches Leben UND volle Energie.



KONSTRUKTIONSPÄNE

Diese Diskettenhüllen enthalten die gestohlenen Konstruktionspläne für die Wayne Tech-Geräte. Wenn Du alle vier eines Levels einsammelst, erhältst Du im nächsten Level einen besonderen Gegenstand.

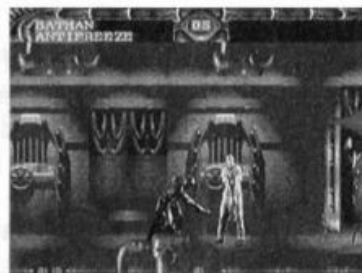


DIE LEVELS

BATMAN FOREVER besteht aus 8 Levels und einem Trainingslevel. In diesen Levels wird der Kampf von Batman und Robin gegen Two-Face und The Riddler beschrieben, und die Levels müssen nacheinander durchgespielt werden. Der Batcave-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 erforschen, die vorhandenen Pickups einsammeln und andere Spielgeheimnisse lüften, die in den beiden Bereichen existieren. 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 von The Riddler zu bewahren!

ARKHAM ASYLUM

Harvey Dent, besser bekannt unter dem Namen Two-Face, ist es gelungen, den strengen Sicherheitsvorkehrungen des Arkham Asylums ein Schnippchen zu schlagen. Er hat eine ganze Horde wütender Insassen freigelassen. Diese haben es nun darauf abgesehen, alle, die ihnen in die Quere kommen, einschließlich des Dynamic Duo, zu vernichten. Batman und Robin müssen die außer Rand und Band geratenen Insassen von Block 2 bändigen und Two-Faces Zelle erreichen, bevor er seine Flucht perfekt macht! Die Klinik ist ein Labyrinth aus Versorgungsschächten, Gängen und Korridoren voller blinkender Alarmsysteme. Vorsicht vor den Elektroschock-Tischen, 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 GOTHAM-BANK



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 besetzt und bedrohen das Wachpersonal, das sie als Geiseln genommen haben. 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 Mochtegern-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

Two-Face und seine Gang krimineller Clowns drohen damit, eine Bombe über dem Zirkuszelt hochgehen zu lassen! Batman und Robin kämpfen im Hippodrom, 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! Zum Glück sind Zusatzzeit-Pickups zu finden, also gib nicht auf - wenn die Zeit auch noch so knapp ist!



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 Greueltaten 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. Überall im Lagerhaus gibt es Schalter, mit denen Batman und Robin Objekte verschieben können. In der Welt vom Two-Face muß man manche Gegenden mehrfach aufsuchen, aber die Mühe lohnt sich!



Hat man sich erstmal hier hinein gewagt, muß man in diesem Level auf verschiedenen Ebenen mit der geteilten Persönlichkeit fertig werden! Die beiden schönen Gespielinnen 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 Unterweltdamen 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 suchterzeugend wirkt und dazu dient, die Gehirne der Zuschauer anzuzapfen. **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 ein von Two-Face und The Riddler vorbereiteter Hinterhalt. Sie wollen die Reichen der Stadt ins Ritz Gotham locken, um sie auszurauben! Der Raum ist gespickt mit Fallen, und überall lauern Falltüren. Wenn Batman und Robin diese in der richtigen Reihenfolge auslösen, werden die Gegner unschädlich gemacht. Die beiden müssen sich durch den Raum kämpfen und Nygma und seine Kumpel ausschalten.



VERLASSENE U-BAHN STATION



Als Two-Face vom Ort des Verbrechens im Ritz Gotham 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/ZERSTÖRTE BATCAVE

Im Ritz Gotham sind Bruce Waynes Gedanken von einer von Nygmats Boxen gelesen worden. Auf diesem Wege erfuhren Two-Face und The Riddler Batmans wahre Identität und sind nun dabei, Wayne Manor zu verwüsten. Alfred wird sich alle Mühe geben, wieder Ordnung zu schaffen, 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 vorkämpfen, um sein eigenes Haus zurückzuerobern. Sogar die Batcave 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. Meridian** entführt, und Batmans Kampf gilt nun nicht mehr allein der Gerechtigkeit, sondern auch seiner Liebe! Robin und Batman sind wild entschlossen, den 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 Verderbens 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 Nygmias 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 Alptraum-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 The Riddler erreichen und Dr. Meridian befreien wollen!

Schließlich erreichen unsere Helden den Thronsaal von Claw Island, wo der große Entscheidungskampf mit Two-Face und The Riddler stattfindet! Wird es Batman und Robin gelingen, Gotham City und die wunderschöne Dr. 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 The 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 The 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 von The Riddler bis zum Platzen mit Informationen angefüllt ist und daß sie alle Hände voll zu tun haben, den konzentrierten Mentalenergie-Strahlen, die The Riddler abfeuert, auszuweichen. Sogar ohne seinen Spezialanzug ist der schwächliche Riddler durch das Ausaugen unzähliger Gehirne zu einem Kampfspezialisten geworden, der noch einige Tricks auf Lager hat! Weiter geht's, meine Herren, Sie haben es bald geschafft!



BESCHREIBUNG DER FIGUREN



BATMAN



ROBIN



TWO-FACE



THE RIDDLER



DR. CHASE MERIDIAN



SUGAR & SPICE

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

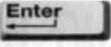
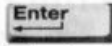
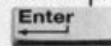
SYSTEME REQUIS

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

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

AVANT DE REpondre AU BAT-SIGNAL...

INSTALLATION:

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

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

OPTIONS

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

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

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

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

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

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

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

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

MODES DE JEU

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

MODE DE JEU NORMAL

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

MODE ENTRAÎNEMENT

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

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

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

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

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



CONTROLES PAR DEFAUT

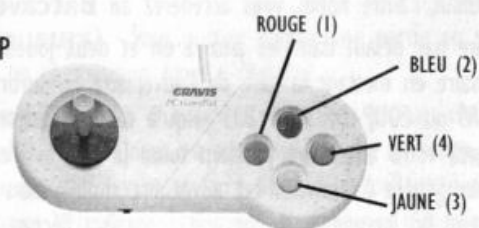
CONTROLES PAR DEFAUT DE BATMAN FOREVER

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

Pour mettre le jeu en PAUSE, appuyez sur les touches ALT + P

Pour QUITTER le jeu, appuyez sur les touches ALT + Q

Pour recalibrer le joystick (à tout moment pendant
le jeu), appuyez sur les touches ALT + J.



GADGETS

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

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

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

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

SÉLECTIONNER DES GADGETS

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

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

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

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

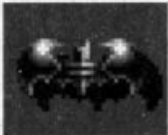
Pour sélectionner un gadget optionnel, appuyez sur le bouton ou la touche ci-dessous. Ce gadget apparaîtra alors à côté de vos gadgets disponibles. Dès qu'un joueur a choisi les gadgets désirés pour un niveau particulier, il passera au niveau suivant en appuyant sur F1 (Joueur 1) ou F2 (Joueur 2). Dans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

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



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

GADGETS PAR DÉFAUT DE BATMAN

BATARANG	GRAPPIN MULTIFONCTIONS	GLOBE SONIQUE
		
Bas vers l'avant + COUP DE PIED BAS Le Batarang est un gadget à lancer en forme de chauve-souris. Un seul Batarang ne blesse pas l'ennemi de façon considérable, mais si vous en lancez plusieurs à la suite, ils peuvent s'avérer fatals.	(voir le tableau des contrôles) Cet instrument est un grand crochet en acier fixé sur un câble renforcé. Il peut s'utiliser de multiples façons, selon son angle de lancement. Lorsqu'il est lancé à un angle de 90°, il agrippe les objets au plafond, permettant à Batman de se hisser d'une plate-forme à une autre. Lancé à un angle de 45°, Batman peut se balancer à partir du crochet fiché. Vous pouvez aussi lancer ce crochet au plafond et trouver des passages secrets! Pour lancer le grappin multifonctions, appuyez sur les contrôles appropriés et envoyez-le dans la direction désirée grâce aux boutons/touches de direction.	Bas, avant + COUP DE POING BAS Un globe sonique est un gadget puissant, pratiquement aussi dangereux pour celui qui lance que pour la cible visée! Le globe explose au contact de l'ennemi.

GADGETS OPTIONNELS DE BATMAN

LISTE OPTIONNELLE 1

LE FUMIGÈNE	LE COUP DE LA CAPE	L'ÉCLAIR	CARTOUCHE DE GAZ
			
Avant vers le bas + COUP DE PIED BAS Si vous le lancez par terre, il dégage un nuage de fumée qui désoriente les ennemis et désactive les mouvements spéciaux de l'ennemi.	Appuyez sur COUP DE PIED BAS à plusieurs reprises tout en maintenant PARER enfoncé Lorsque vous n'arrivez pas à venir à bout de votre adversaire, le coup de la cape protège Batman contre tout dommage physique, de la part des bandits ou des décors dangereux.	Avant vers le bas + COUP DE PIED HAUT Lancez-le par terre et vous verrez vos ennemis battre l'air désespérément dans la lumière aveuglante, temporairement incapables de se défendre!	Bas, avant + COUP DE PIED VERS LE BAS Lorsque vous chargez les gadgets de Batman avec des cartouches de gaz, vous pouvez détruire la force de votre ennemi pendant un laps de temps limité, ce qui ne donnera à leurs coups qu'une puissance limitée.

LISTE OPTIONNELLE 2

LA PÂTE VISQUEUSE GLISSANTE	BAT BOLA	LA DÉCHARGE ÉLECTRIQUE	LE MUR DE FORCE	PÂTE VISQUEUSE COLLANTE
				
Avant, bas + COUP DE POING BAS Lorsque vous tirez sur le sol avec votre Batgadget chargé de pâte visqueuse, une couche de matière glissante qui n'épargnera personne se dépose sur le sol! Lorsqu'un ennemi se retrouve piégé dans une mare de cette matière visqueuse, il est sans défense et Batman peut lui infliger le coup de la cape sans même craindre de recevoir des coups.	Bas, bas + COUP DE PIED BAS Lorsque Batman lance la Bat Bola, il immobilise temporairement l'ennemi qu'il frappe en l'entourant, permettant à Batman de s'en donner à cœur joie sur ces vilains bandits qui se tortillent.	Avant, bas + COUP DE PIED BAS Ce court-circuit assomme les adversaires et les laisse cloués au sol.	Bas, bas, bas + COUP DE POING BAS Il s'agit du gadget de défense le plus puissant de la Batcave. Le Mur de force est un petit cube qui, lorsqu'il est lancé par terre, s'ouvre et émet un rayon bleu que les ennemis ne peuvent franchir. Ils ne peuvent passer à travers que lorsqu'ils l'ont fortement endommagé, mais Robin et Batman peuvent le franchir sans problèmes. Ce rayon ne dure que quelques secondes, ou moins, s'il a reçu trois coups.	Le contraire parfait de la pâte glissante, elle forme une mare adhésive qui immobilise toute personne marchant dedans, permettant au Dark Knight de donner une bonne leçon à ses ennemis malchanceux.

GADGETS PAR DÉFAUT DE ROBIN

BATARANG	GRAPPIN MULTIFONCTIONS	CHARGES EXPLOSIVES
		
Bas vers l'avant + COUP DE POING BAS Le Batarang est un gadget à lancer en forme de chauve-souris. Un seul Batarang ne blesse pas l'ennemi de façon considérable, mais si vous en lancez plusieurs à la suite, ils peuvent s'avérer fatals.	(voir le tableau des contrôles) Cet instrument est un grand crochet en acier fixé sur un câble renforcé. Il peut s'utiliser de multiples façons, selon son angle de lancement. Lorsqu'il est lancé à un angle de 90°, il agrippe les objets au plafond, permettant à Batman de se hisser d'une plate-forme à une autre. Lancé à un angle de 45°, Batman peut se balancer à partir du crochet fiché. Vous pouvez aussi lancer ce crochet au plafond et trouver des passages secrets! Pour lancer le grappin multifonctions, appuyez sur les contrôles appropriés et envoyez-le dans la direction désirée grâce aux boutons/touches de direction.	Bas, Avant + COUP DE POING BAS Robin lance ces charges explosives selon un angle spécial vers le sol, causant des dommages importants lorsqu'ils atterrissent au bon endroit. Ils peuvent aussi être lancés au sol et vers les murs pour découvrir des zones secrètes!

GADGETS OPTIONNELS DE ROBIN

LISTE OPTIONNELLE 1

LE FUMIGÈNE	LE BOUCLIER DE FORCE	DARDS TRANQUILLISANTS	GADGET EXPLOSIF SONIQUE
			
Avant vers le bas + COUP DE PIED BAS Si vous le lancez par terre, il dégage un nuage de fumée qui désoriente les ennemis et désactive les mouvements spéciaux de l'ennemi.	Appuyez sur COUP DE POING BAS à plusieurs reprises en maintenant PARER enfoncé Tout comme le coup de la cape de Batman, le Bouclier de force rend Robin invulnérable dans les situations désespérées.	Avant, bas + COUP DE PIED BAS Robin se sert de ce gadget pour lancer des fléchettes à grande vitesse sur les ennemis malchanceux qui se trouvent sur son chemin. Le dard a un effet soporifique et ralentit les mouvements, ce qui fait que l'ennemi touché ne peut effectuer aucun de ses mouvements spéciaux. Cet effet ne dure qu'un court moment, mais assez longtemps pour permettre à Robin d'exercer plusieurs combinaisons de coups dont se souviendra son ennemi!	Arrière, avant, avant + COUP DE PIED HAUT Une explosion de ce gadget ultrasonique laisse vos ennemis K.O. et stupéfaits, et leurs coups perdent de leur puissance!

LISTE OPTIONNELLE 2

PÂTE VISQUEUSE GLISSANTE	BAT BOLA	LA MATRAQUE ÉLECTRIQUE	RIVETS AU POIGNET	GADGET CHAUFFANT
				
Avant, bas + COUP DE POING BAS Lorsque vous tirez sur le sol avec votre Batgadget chargé de pâte visqueuse, une couche de matière glissante qui n'épargnera personne se dépose sur le sol! Lorsqu'un ennemi se retrouve piégé dans une mare de cette matière visqueuse, il est sans défense et Robin peut lui infliger le coup de la cape sans même craindre de recevoir des coups.	Bas, bas + COUP DE PIED BAS Lorsque Robin lance la Bat Bola, il immobilise temporairement l'ennemi qu'il frappe en l'entourant, permettant à Robin de s'en donner à cœur joie sur ces vilains bandits qui se tortillent.	Bas, bas, avant + COUP DE POING HAUT La Matraque de Robin lance une décharge électrique fatale lorsqu'elle est activée. Ce court-circuit assomme les adversaires et les laisse cloués au sol.	Arrière, Avant + COUP DE POING HAUT Lorsqu'il porte cet appareil aux poignets, Robin peut lancer des rivets en diagonale afin de clouer les pieds de son adversaire au sol, l'immobilisant! Alors visez bien! Une fois que votre adversaire est touché, il restera immobile temporairement ou jusqu'à ce que vous le frappiez.	Avant, arrière, avant, arrière + COUP DE PIED BAS Ce gadget sèche les cheveux en moins de deux et pulvérise les vilains!

GADGETS PROTOTYPES

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

BATARANG A TETE CHERCHEUSE	BAT CUFFS (BAT MENOTTES)	APPAT HOLOGRAPHIQUE	BOTTES FUSEES
			
Le batarang à tête chercheuse est un gadget remarquable. Une fois lancé, le batarang à tête chercheuse frappera l'ennemi le plus près, puis changera de cap pour en frapper un autre jusqu'à ce qu'il ait frappé trois fois, à moins qu'un adversaire soit assez rusé pour l'esquiver en se baissant, en sautant par-dessus, ou en le déviant d'un coup de poing. Pratique pour frapper les ennemis qui vous attaquent par derrière.	Arrêtez les hommes de main de vos ennemis avec les bat cuffs, qui s'attachent à eux, les immobilisant momentanément, puis explosent, causant alors de gros dégâts!	Déroutez les ennemis en faisant apparaître ces appâts holographiques à la poursuite desquels ils se lanceront, pendant que les véritables Batman et Robin leur mettront des bâtons dans les roues.	Chaussez ces bottes spéciales qui vous propulseront vers l'ennemi.

CARACTÉRISTIQUES DU JEU ÉCRAN:

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

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

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

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

PICKUPS



ENERGIE PARTIELLE

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



ENERGIE COMPLÈTE

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



LES BOÎTES DE THE RIDDLER

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

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



TEMPS SUPPLÉMENTAIRE

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



LES PIÈCES TWO FACE

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

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

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



PROTOTYPES DE GADGETS

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

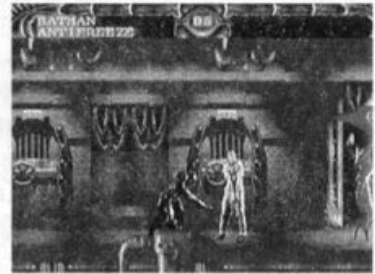


NIVEAUX

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

ARKHAM ASYLUM

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



LA 2ÈME BANQUE DE GOTHAM



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

LE CIRQUE

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



LA PLANQUE DE TWO FACE: L'ENTREPÔT



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

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

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

LE RITZ DE GOTHAM

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



STATION DE MÉTRO ABANDONNÉE



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

Batman et Robin affrontent d'autres bandits opérant une diversion pour permettre à Dent de s'échapper. Pouvez-vous les arrêter et, enfin, venir à bout de Two Face?

WAYNE MANOR/LA BATCAVE DÉTRUITE

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



CLAW ISLAND

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

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

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

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



PROFIL DES PERSONNAGES



BATMAN



ROBIN



TWO-FACE



THE RIDDLER



DR. CHASE MERIDIAN



SUGAR & SPICE

ACCORD DE LICENCE POUR L'UTILISATEUR FINAL

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

1. Licence: Acclaim Entertainment, Inc. vous accorde une licence pour l'utilisation du logiciel contenu dans cet emballage (ci après "logiciel") de sa part et de celle des propriétaires tiers (les "concedants") du copyright du matériel et des marques, pouvant être incorporés dans le logiciel, quel que soit le support sur lequel celui-ci est distribué. Vous possédez le support sur lequel a été enregistré le logiciel, mais ACCLAIM et ses concedants (portant le nom collectif d' "ACCLAIM") restent propriétaires du logiciel et de la documentation qui l'accompagne. Vous pouvez utiliser le logiciel sur un seul ordinateur et en faire une copie sur un support lisible par l'ordinateur à des fins de sauvegarde seulement. La mention du copyright d'ACCLAIM, ainsi que toute autre mention de propriété se trouvant sur le logiciel original doivent être reproduites sur cette copie.
2. Restrictions et rupture: Le logiciel comprend des éléments sous copyright, des secrets commerciaux et autres éléments de propriété. Afin de les protéger, à l'exclusion des cas où la législation le permet, il est interdit de: (a) décompiler, convertir en un langage de programmation ou en un format différent, démonter ou réduire le logiciel à une forme de lecture compréhensible par l'homme; (b) modifier, diffuser par réseau, louer, prêter, louer à bail, distribuer ou créer des œuvres dérivées du logiciel dans sa totalité ou en partie; ou (c) transmettre le logiciel par voie électronique d'un ordinateur à un autre ou par réseau. Cette licence peut être rompue à tout moment en détruisant le logiciel, la documentation qui l'accompagne ainsi que toute reproduction. La licence sera immédiatement rompue, et sans préavis de la part d'ACCLAIM si vous ne respectez pas les clauses de ce contrat. Suite à la rupture, le logiciel, la documentation qui l'accompagne ainsi que toute reproduction de celui-ci devront être détruits.
3. Limitations et exclusions des garanties:
 - (a) ACCLAIM garantit à l'acheteur initial que le support tangible sur lequel le logiciel a été enregistré est exempt de tout défaut de matériel et de fabrication dans des conditions normales d'utilisation, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat, celle-ci devant être prouvée sur présentation du ticket de caisse. L'étendue de la responsabilité d'ACCLAIM et votre recours exclusif consiste, à l'initiative d'ACCLAIM, à réparer ou remplacer le support ne respectant pas la garantie limitée d'ACCLAIM. Celui-ci sera retourné, port payé, à ACCLAIM, Factory Service Center, accompagné de la preuve d'achat. ACCLAIM ne sera en aucun cas tenu de remplacer les produits endommagés à la suite d'un accident, d'un emploi abusif ou non approprié. TOUTE GARANTIE DE QUALITE MARCHANDE ET D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER EST LIMITEE A UNE PERIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS A COMPTER DE LA DATE D'ACHAT.
 - (b) L'utilisateur final approuve expressément que l'utilisation du logiciel est sa responsabilité. Le logiciel et la documentation s'y rapportant sont fournis "tels quels" et sans garantie aucune. ACCLAIM EXCLUT EXPRESSEMENT TOUTE GARANTIE, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS LES GARANTIES IMPLICITES DE QUALITE MARCHANDE ET D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER. ACCLAIM NE GARANTIT PAS QUE LES FONCTIONS DU LOGICIEL SONT DURABLES INDEFINIMENT OU EXEMPTES DE DEFAUT, ET QUE CES DEFAUTS, LE RESULTAT DE L'UTILISATION DU LOGICIEL OU DE LA DOCUMENTATION S'Y RAPPORTANT EN CE QUI CONCERNE LEUR RECTITUDE, PRECISION, FIABILITE, ACTUALITE OU AUTRE SERONT RECTIFIES. AUCUNE COMMUNICATION ORALE OU ECRITE OU CONSEIL TRANSMIS PAR ACCLAIM NE PEUT FAIRE FIGURE DE GARANTIE OU D'AUCUNE MANIERE AUGMENTER L'ETENDUE DE CETTE GARANTIE. DANS LE CAS OU LE LOGICIEL VENAIT A ETRE DEFECTUEUX, L'UTILISATEUR FINAL (ET NON ACCLAIM) ASSUMERA LA TOTALITE DES FRAIS NECESSAIRES DECOULANT DES SERVICES DE REPARATION, RECTIFICATION ET AUTRE.
 - (c) ACCLAIM, SES DIRECTEURS, MEMBRES DU BUREAU, EMPLOYES OU AGENTS NE SERONT EN AUCUN CAS TENUS RESPONSABLES, Y COMPRIS DANS LE CAS DE NEGLIGENCE, POUR LES DOMMAGES INCIDENTS, INDIRECTS, PARTICULIERS OU SUBSEQUENTS (Y COMPRIS LES DOMMAGES RESULTANT DE LA PERTE DE PROFITS COMMERCIAUX, CESSATION D'ACTIVITE, PERTE D'INFORMATIONS COMMERCIALES, ET DOMMAGES SIMILAIRES) DECOULANTS DE L'UTILISATION, DE L'USAGE ABUSIF OU DE L'IMPOSSIBILITE D'UTILISATION DU LOGICIEL OU DE LA DOCUMENTATION S'Y RAPPORTANT, MEME SI ACCLAIM EST INFORME DE L'EVENTUALITE DE TELS DOMMAGES. En aucun cas, l'étendue de la responsabilité d'ACCLAIM face à tous les dommages, pertes et fondements (que ce soit dans le contrat, dans des actes délictuels (y compris de négligence) ou autre) ne peut excéder le montant du prix du logiciel.
 - (d) Certains états ne permettent pas l'exclusion ou la limitation des garanties implicites ou dommages; il est donc possible que les limitations ci-dessus ne s'appliquent pas à votre cas. Cette garantie vous donne des droits légaux spécifiques, et vous pouvez également jouir d'autres droits variant d'une juridiction à l'autre.
4. Renseignements/Assistance technique: toute demande d'informations concernant cet accord doit être adressée à: ACCLAIM Entertainment Ltd., Moreau House, 112-120 Brompton Rd, Knightsbridge London SW3 1JJ ANGLETERRE

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

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

ACUERDO DE LICENCIA DEL USUARIO FINAL

POR FAVOR, LEA ATENTAMENTE ESTA LICENCIA ANTES DE ROMPER EL SELLO DEL ENVOLTORIO DEL DISCO. AL ROMPER EL SELLO, ACEPTA LAS CONDICIONES DE ESTA LICENCIA. SI NO ESTÁ DE ACUERDO CON DICHAS CONDICIONES, NO ABRA EL ENVOLTORIO DEL DISCO Y DEVUELVA CON PRONTITUD EL SOFTWARE SIN USAR AL LUGAR DONDE LO ADQUIRIÓ, PARA QUE LE SEA REEMBOLSADO SU DINERO.

1. Licencia: Acclaim Entertainment, Inc., en nombre propio y en el de otras compañías (cedentes de licencia) propietarias del material y marcas comerciales con derechos de autor que incluye el software, le autoriza a usted para utilizar el software incluido en este envoltorio (de ahora en adelante "software"), independientemente del soporte en el que haya sido distribuido. Usted es el dueño del soporte en el que el software ha sido grabado, pero ACCLAIM y los cedentes de licencia (a los que de ahora en adelante nos referiremos con el nombre genérico de "ACCLAIM") siguen siendo los propietarios del software en sí y de la documentación con él relacionada. Usted está autorizado para utilizar el software en un solo ordenador y hacer una copia del software en formato legible por máquina, con el único fin de tener una copia de seguridad. Tiene la obligación de reproducir en dicha copia el texto de copyright de ACCLAIM y cualquier otro texto sobre derechos de propiedad que haya en el software original.

2. Restricciones y término. El software contiene material protegido por los derechos de propiedad intelectual, secretos comerciales y otros textos sobre derechos de propiedad. Con el fin de protegerlos, y salvo que lo permita la ley vigente, no puede:

a) descompilar, aplicar ingeniería inversa, desmontar o reducir el software de cualquier otra manera a un formato perceptible por el ser humano; b) modificar, instalar en una red, alquilar, tomar en alquiler, prestar, distribuir o crear obras derivadas de este software, ya sea en su totalidad o en parte; c) transmitir el software electrónicamente de un ordenador a otro a través de una red. Puede hacer que esta licencia termine en cualquier momento destruyendo el software, la documentación con él relacionada y todas las copias que haya hecho de ellos. Si no cumple cualquiera de las condiciones estipuladas en esta licencia, ésta perderá su validez inmediatamente si necesita de que ACCLAIM se lo notifique. Una vez terminada, puede destruir el software, la documentación con él relacionada y las copias que haya hecho de los mismos.

3. Limitaciones y exclusiones de garantías:

a) ACCLAIM garantiza al comprador original de este producto que, durante un periodo de noventa (90) días a partir de la fecha de compra y dado un uso normal, el medio en el que el programa de ordenador ha sido grabado estará libre de defectos de material y mano de obra. La máxima responsabilidad de ACCLAIM y la única compensación que usted tiene derecho a recibir es la reparación o sustitución –según ACCLAIM crea conveniente– del soporte que no cumpla con la garantía limitada de ACCLAIM, y que se envíe de vuelta, con los gastos de envío pagados, al Centro de Reparaciones en Fábrica de ACCLAIM con una copia del recibo de compra. ACCLAIM no tendrá la obligación de cambiar ningún soporte que se haya estropeado por accidente, maltrato o aplicación indebida. CUALQUIER GARANTÍA IMPLÍCITA DE COMERCIABILIDAD O DE CONVENIENCIA PARA UN PROPÓSITO DETERMINADO ESTÁ LIMITADA A UN PERIODO DE NOVENTA (90) DÍAS A PARTIR DE LA FECHA DE COMPRA.

b) Usted reconoce y acepta de forma explícita que va a usar el software bajo su exclusiva responsabilidad. El software y la documentación relacionada con él se suministran "tal cual" y sin garantías de ningún tipo. ACCLAIM DECLARA EXPRESAMENTE QUE NO SE HACE RESPONSABLE DE CUALQUIER GARANTÍA EXPLÍCITA O IMPLÍCITA, INCLUIDAS AUNQUE NO EXCLUSIVAMENTE, LAS GARANTÍAS DE COMERCIABILIDAD Y DE CONVENIENCIA PARA UN PROPÓSITO DETERMINADO. ACCLAIM NO GARANTIZA QUE LAS FUNCIONES CONTENIDAS EN EL SOFTWARE NO SE INTERRUMPAN, QUE NO SE PRODUCIRÁN FALLOS, QUE LOS DEFECTOS DEL SOFTWARE SERÁN CORREGIDOS, NI LOS RESULTADOS DEL USO DEL SOFTWARE O DE LA DOCUMENTACIÓN CON ÉL RELACIONADA EN CUANTO SE REFIERE A SU EXACTITUD, PRECISIÓN, FIABILIDAD, ACTUALIDAD O SIMILARES. CUALQUIER INFORMACIÓN O ASESORAMIENTO, VERBAL O POR ESCRITO, POR PARTE DE ACCLAIM NO PODRÁ SER CONSIDERADO COMO GARANTÍA NI EXTENDER DE NINGUNA FORMA EL ALCANCE DE ESTA GARANTÍA. SI EL SOFTWARE PRESENTA ALGÚN DEFECTO, USTED (Y NO ACCLAIM) ASUMIRÁ LA TOTALIDAD DE LOS GASTOS DERIVADOS DE CUALQUIER SERVICIO, REPARACIÓN O CORRECCIÓN QUE HAGAN FALTA.

c) ACCLAIM, SUS DIRECTORES, OFICIALES, EMPLEADOS O AGENTES NO SERÁN RESPONSABLES BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA DE CUALQUIER DAÑO IMPREVISTO, INDIRECTO O ESPECIAL (INCLUIDOS DAÑOS POR PÉRDIDA DE BENEFICIOS, INTERRUPCIÓN DEL NEGOCIO, PÉRDIDA DE INFORMACIÓN SOBRE EL NEGOCIO Y SIMILARES) QUE PUEDA RESULTAR DEL USO O INCAPACIDAD DE USAR EL SOFTWARE O LA DOCUMENTACIÓN RELACIONADA CON ÉL, INCLUSO SI ACCLAIM HA RECIBIDO AVISO DE LA POSIBILIDAD DE DICHOS DAÑOS. La responsabilidad total de ACCLAIM por todos los daños, pérdidas y derechos para iniciar una acción (ya sea en contrato, cuasi-delito (incluyendo negligencia) o similares) no excederá nunca la cantidad abonada por usted como pago del software.

d) Algunos países no permiten exclusiones ni limitaciones de garantías implícitas o de daños, por lo que las exclusiones y limitaciones anteriores pueden no afectarle a usted. Esta garantía le concede derechos legales específicos y además puede tener otros derechos que varían de un país a otro.

4. Preguntas / Ayuda técnica: cualquier pregunta relacionada con este acuerdo debe ir dirigida a:

ACCLAIM Entertainment Ltd., Moreau House, 112-120 Brompton Rd Knightsbridge Londres SW3 1JJ INGLATERRA

Para recibir ayuda técnica, consulte el suplemento técnico adosado. Si su software necesita alguna reparación una vez expirado el periodo de 90 días de la garantía limitada, puede ponerse en contacto con el departamento de atención al cliente llamando al número que se incluye a continuación. Se le dará un cálculo aproximado del coste de la reparación, así como instrucciones para el envío del producto.

Departamento de atención al cliente / emergencias de ACCLAIM: +44 (0) 171 344 5000.

¡Un comentario fortuito en los pasillos de **Wayne Enterprises** desata la locura! Únete a **Batman** y a **Robin** en su batalla contra **Two-Face** y una nueva y extraña amenaza que se hace llamar **The Riddler**. ¡Con la ayuda de sus descaradas compinches, **Sugar** y **Spice**, Two-Face tiene todos los ingredientes necesarios para crear el caos! ¡Verás cómo Batman se enfrenta a toda clase de malévolos monstruos, y cómo una velada en el circo se convierte en un espectáculo de entrada libre en el que él es la estrella invitada! La acción te lleva desde los túneles del metro de **Gotham City** a los rincones más ocultos de la mansión **Wayne Manor**, mientras luchas contra un fiero enemigo detrás de otro para asegurar que la leyenda de Batman vivirá...¡para siempre!

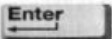
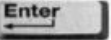
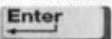
REQUISITOS MÍNIMOS DEL SISTEMA

Para jugar a **BATMAN FOREVER**, debes tener como mínimo:

- Un PC 486DX a 33Mhz
- 8Mb de memoria RAM, con CD-ROM de doble velocidad.
- 35 Mb de espacio libre en el disco duro
- Tarjeta de gráficos VGA
- DOS 5.0 o superior (compatible con Windows 95)
- Controlador y tarjeta de sonido recomendadas

ANTES DE RESPONDER A LA BAT SIGNAL

INSTALACIÓN

1. Enciende el ordenador. Inserta el disco de **BATMAN FOREVER** en la unidad de CD-ROM (usando una caja para discos si es necesario).
2. Tras el indicativo del DOS (`C:\>`), teclea la letra correspondiente a la unidad de CD-ROM de tu ordenador (suele ser D o E) seguida de dos puntos (:) y, a continuación, pulsa .
3. Tras el indicativo `D:\>` o `E:\>`, teclea **INSTALL** .
4. El programa de instalación de **BATMAN FOREVER** comenzará a funcionar. Sigue las instrucciones que aparezcan en la pantalla para instalar **BATMAN FOREVER** en el disco duro.
5. Para ejecutar **BATMAN FOREVER** una vez que está instalado en el disco duro, asegúrate de que estás en el directorio de **batman forever** y, a continuación, teclea **BATMAN**  tras el indicativo `C:\ACCLAIM\BATMAN>`.

Verás unas imágenes de video animadas (puedes saltártelas pulsando las teclas CTRL + la de mayúsculas). En la pantalla del menú principal, puedes ajustar las opciones del juego y/o comenzar a jugar. Para confirmar tus opciones y comenzar el juego tras haberlas ajustado (incluyendo la modalidad de juego), pulsa F1 (jugador 1) o F2 (jugador 2).

OPCIONES

BATMAN FOREVER presenta varios modos emocionantes de alterar el desarrollo del juego. Para ajustar una opción, destácala y pulsa la parte SUPERIOR o INFERIOR del BOTÓN D/TECLAS de FLECHAS. Pulsa la parte IZQUIERDA o DERECHA del BOTÓN D/TECLAS de FLECHAS para cambiar el ajuste de la opción que hayas destacado.

Modalidad de juego (Game Mode): escoge entre entrenamiento y juego normal (ver más adelante).

Partida para uno o dos jugadores (One or Two Player Game): Puedes escoger entre jugar tú solo, o disputar una partida con un compañero, bien con él o contra él (ver la sección siguiente).

Partida de cooperación o competición para dos jugadores (Two Player Cooperative/Competitive Play): en una partida de dos jugadores, puedes escoger entre colaborar con tu compañero/a o enfrentarte a él/ella. En una partida de colaboración, los jugadores no pueden perjudicarse el uno al otro y comparten los créditos para las continuaciones. Además, en estas partidas, se pueden realizar emocionantes movimientos combinados que exigen la colaboración de los dos jugadores. En una partida de competición te enfrentas al otro jugador. Sí, Batman puede luchar contra Robin (y viceversa), ¡pero recuerda que hay un montón de tipos malos pisándoos los talones, y ambos necesitaréis todas las fuerzas que podáis reunir!

Controles del jugador uno (Player One Controls): Esta opción te permite elegir entre usar un teclado (todos los controles están en el teclado), un controlador más teclado (movimientos con el controlador y acciones de lucha con el teclado) y controlador de cuatro botones (todas las acciones se manejan con los cuatro botones).

Controles del jugador dos (Player Two Controls): Esta opción funciona como la explicada en el apartado anterior. Nota: si tu controlador tiene dos tomas para el juego, pueden usarlo dos personas (una con la opción de controlador de 4 botones, la otra ayudándose del teclado). Con un adaptador en forma de Y, los dos jugadores podrán usar el controlador más el teclado.

Dificultad (Difficulty): Escoge entre los niveles fácil (Easy), intermedio (Medium) y difícil (Hard).

MODALIDADES DE JUEGO

BATMAN FOREVER tiene dos modalidades de juego distintas, una normal y otra de entrenamiento, en las que pueden participar tanto un solo jugador como dos. En las partidas para dos jugadores, éstos tienen que escoger entre cooperación o competición, como se ha explicado anteriormente. Después de seleccionar una modalidad de juego, cada jugador debe elegir el personaje al que va a manejar. Una vez que los personajes hayan sido escogidos, cada jugador selecciona sus inventos (si juegan de Batman o de Robin) y, en la modalidad de entrenamiento, a sus oponentes. Consulta el apartado referente a los inventos (pág. 38) para ver detalles sobre cómo seleccionar y utilizar estos aparatos ingeniosos.

MODALIDAD 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.

MODALIDAD DE ENTRENAMIENTO

Esta modalidad te brinda la oportunidad de pulir tus técnicas de lucha antes de enfrentarte a los supervillanos que amenazan Gotham City. El batcomputer generará oponentes holográficos que, a medida que avances, se volverán cada vez más difíciles de vencer.

En la modalidad de entrenamiento, puedes decidir si quieres jugar una partida tú solo contra el ordenador, enfrentarte a otra persona, o unirse a ella para desafiar en equipo al ordenador.

Podéis desempeñar el papel de varios personajes, incluidos maleantes y villanos de la talla de Sugar y Spice. El personaje asignado por defecto al jugador número uno es Batman, y al jugador número dos, Robin. Si quieres escoger otro personaje distinto, pulsa el BOTÓN D (o las teclas de flechas) para cambiar de personaje y luego pulsa cualquier botón/tecla.

Si el personaje elegido es Batman o Robin, el jugador/es pasarán a la pantalla de selección de inventos, donde podrán equiparse con cualquier invento disponible (consulta la página 39-41 para ver una descripción de cada invento). En una partida en la que dos personas jugando de Batman y Robin se enfrenten entre sí, los jugadores pasarán al gimnasio de la batcave para desafiar las habilidades del contrario.

El oponente preajustado en partidas tanto para uno como para dos jugadores es un interno del hospital psiquiátrico Arkham Asylum. Para escoger a un oponente, el jugador 1 tiene que destacar el recuadro de un oponente, luego pulsar el botón o tecla de PUÑETAZO BAJO o PATADA BAJA hasta que aparezca el adversario deseado. Este enemigo será tu oponente a lo largo de todo el programa de entrenamiento. Cada vez que vengas a un oponente, el ordenador regenerará a este adversario simulado y aumentará sus niveles de agresividad y habilidad. 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!



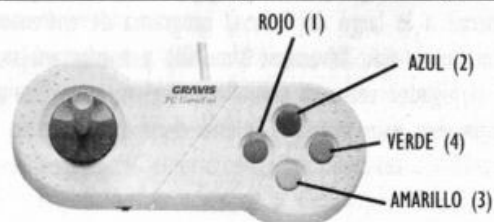
CONTROLES POR DEFECTO

	Teclado del jugador 1	Teclado del jugador 2	Joystick de 4 botones
MOVIMIENTOS			
Caminar a izda	Flecha izda	Tecla A	Izquierda botón D
Caminar a dcha	Flecha dcha	Tecla D	Derecha botón D
Saltar	Flecha arriba	Tecla W	Arriba botón D
Agacharse	Flecha abajo	Tecla X	Abajo botón D
Salto mortal/Voltereta	Flecha arriba + Flecha izda. o dcha	Tecla W + Tecla A (izda.) o D (dcha.)	Arriba + Izda. o dcha. en botón D
Rodar	Acercarse, acercarse (o alejarse, alejarse)	Acercarse, acercarse (o alejarse, alejarse) + Tecla Q	Acercarse, acercarse (o alejarse, alejarse) + Botón rojo
Planear con la capa	Arriba al saltar o caer	Arriba al saltar o caer	Arriba al saltar o caer
Dejarse caer a través de plataformas	Tecla de borrar + Abajo	Tecla CTRL de la izda. + Abajo	Abajo, abajo, botón azul
LUCHA			
Bloquear	Tecla S	Tecla S	Botón azul
Puñetazo bajo	Tecla fin	Tecla Z	Botón rojo
Puñetazo alto	Tecla inicio	Tecla Q	Acercarse + Botón rojo
Patada baja	AvPág	Tecla C	Botón amarillo
Patada alta	RePág	Tecla E	Botón verde
Ataques hacia atrás (cuando el enemigo está detrás de ti)	Alejarse + Ataque	Alejarse + Ataque	Alejarse + Ataque
Barrido	Tecla abajo + AvPág	Tecla X + Tecla C	Abajo + Botón amarillo
Gancho	Flecha abajo + T. inicio	Tecla X + Tecla Q	Abajo + Acercarse, botón rojo
Patada con giro	Acercarse + RePág	Acercarse + Tecla E	Acercarse + Botón verde
Lanzar garfio	INS (45°) o INS + Arriba (0°)	Tecla mayúsculas izda (45°) o Tecla mayúsculas izquierda + Arriba (0°)	Abajo, acercarse + botón azul (45°) o abajo, acercarse + mantener pulsado el botón azul + arriba (0°)
Agarrar al enemigo	Acercarse, acercarse + AvPág(o atrás, atrás)	Acercarse, acercarse (o atrás, atrás) + Tecla C	Acercarse, acercarse (o atrás, atrás) + Botón amarillo
Golpear una cabeza contra otra (al estar rodeado)	Acercarse, acercarse + Tecla fin	Acercarse, acercarse + Tecla Z	Acercarse, acercarse + Botón rojo
Lanzar al enemigo por los aires (cuando estás cerca)	Acercarse, acercarse + tecla fin	Acercarse, acercarse + tecla Z	Acercarse, acercarse + botón rojo

Para detener el juego, pulsa ALT + P

Para abandonar el juego, pulsa las teclas ALT + Q

Para volver a calibrar el joystick (en cualquier momento del juego), pulsa ALT + J.



INVENTOS

Consulta los cuadros de referencia de las páginas 39 para ver los controles y descripciones de los inventos.

INVENTOS ESTÁNDAR - Robin y Batman tienen tres inventos estándar y dos opcionales cada uno. Los estándar no se pueden cambiar, pero los opcionales sí. Hay una relación proporcional entre la dificultad de empleo de un invento y el daño que ocasiona, de modo que piénsalo bien cuando escojas uno.

INVENTOS OPCIONALES - Al principio de cada nivel, el jugador tiene dos cartucheras extra en su cinturón, que puede llenar escogiendo un invento opcional para cada una. En el batcomputer hay dos listas de inventos opcionales entre los que escoger, varían dependiendo del nivel. Para seleccionar uno, sigue las instrucciones indicadas en el apartado "Selección de inventos".

ANTEPROYECTOS - En algunos niveles del juego, Batman y Robin tienen que buscar piezas de anteproyectos de inventos que The Riddler se ha llevado de la batcave. Si Batman o Robin encuentran (juntos o por separado) las cuatro piezas del anteproyecto de un invento en particular, éste quedará añadido, al final del nivel, a las listas de inventos opcionales de ambos jugadores que hay en el batcomputer. ¡Trata de encontrar y recoger estos espectaculares inventos!

SELECCIÓN DE INVENTOS

En Batman Forever™ hay 20 inventos disponibles, pero sólo se pueden llevar cinco a la vez. Batman y Robin pueden llevar diferentes inventos en sus cinturones. Lo bueno es que todos los inventos tienen munición ilimitada, por lo que se pueden usar tanto como haga falta. Los jugadores escogen los inventos al principio de cada nivel. Cuando pases a la pantalla de selección de inventos del batcomputer, verás los iconos de los cinco que están seleccionados por defecto. En una partida para dos jugadores, aparecerán los iconos de los inventos de los dos jugadores. Los tres primeros inventos siempre están disponibles, pero los otros se pueden cambiar por cualquiera de los que hay en la lista opcional.

Para cambiar un invento, primero destácalo con el **BOTÓN D**/teclas de flechas, luego pulsa el botón o tecla que aparezca indicado en la tabla de más abajo. Recorre la lista de los inventos opcionales disponibles pulsando la parte **SUPERIOR** o **INFERIOR** del **BOTÓN D**/teclas de flechas.

Para ver información referente a un invento en particular, pulsa el botón o tecla que se indica en la tabla de más abajo.

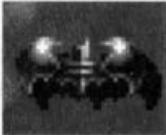
Para seleccionar un invento opcional, pulsa el botón o tecla que se indica en la tabla de más abajo. El invento aparecerá entonces junto con los que ya estaban a tu disposición. Una vez que un jugador haya escogido sus inventos para un nivel en particular, tiene que pulsar **F1** (si se trata del jugador 1) o **F2** (para el jugador 2) y pasará directamente al nivel siguiente. En una partida para dos jugadores, el que haya pulsado la tecla **F** ya no podrá seleccionar más inventos.

	Teclado jugador 1	Teclado jugador 2	Joystick 4 botones
Cambiar invento destacado	Teclas 2, 4, 6, 8	Teclas A, D, X, W	Parte izquierda o derecha del botón D
Seleccionar un invento opcional	Tecla fin	Tecla Z	Botón amarillo



NOTA: Los inventos estándar y opcionales de Batman y Robin son diferentes. Si utilizas un controlador de 4 botones, sustituye el botón de bloquear por el de puñetazo alto en todos los controles para inventos.

INVENTOS ESTÁNDAR DE BATMAN

BATARANG	GARFIO	GLOBO DE IMPULSOS SÓNICOS
		
Abajo y hacia delante + PUNETAZO BAJO El batarang es un invento arrojado en forma de murciélago. Aunque un solo batarang no causa mucho daño al enemigo, si arrojas varios seguidos rápidamente, el resultado puede ser mortal.	(ver tabla de controles) El garfio es un gancho de acero de gran tamaño, sujeto a un cable reforzado. Se puede usar de varias maneras, dependiendo del ángulo en el que se lance. Cuando el ángulo es de 90°, el garfio se enrolla alrededor de objetos del techo quedando enganchado, gracias a lo que Batman puede alzarse de una plataforma a otra. Cuando lo arrojas en un ángulo de 45°, el garfio se hinca y Batman puede balancearse colgado de él. ¡También puedes arrojar el garfio hacia el techo para encontrar pasadizos secretos! Para lanzar el garfio, pulsa los controles de propulsión y apunta con el botón direccional/teclas de flechas.	Abajo, acercarse + PUNETAZO BAJO ¡Se trata de un invento muy potente que puede ser tan peligroso para el que lo lanza como para el blanco al que va dirigido! Un globo explota cuando hace contacto con un enemigo.

INVENTOS OPCIONALES DE BATMAN

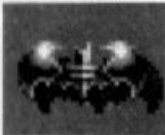
LISTA OPCIONAL NO 1

PROYECTIL DE HUMO	CAPA	PROYECTIL DE FOGONAZO	GAS
			
Acercarse y hacia abajo + PATADA BAJA Si arrojas este proyectil de humo al suelo, se formará una especie de nube que creará confusión entre los enemigos y les impedirá realizar movimientos especiales.	Toques seguidos al botón/tecla de PUNETAZO BAJO mientras se pulsa el de BLOQUEO Cuando las cosas se ponen feas, la capa protege a Batman de cualquier daño físico, ya sean tipos malos o elementos peligrosos del escenario.	Acercarse y hacia abajo + PATADA ALTA Arroja al suelo este proyectil y observa cómo tus enemigos intentan protegerse de la luz cegadora, indefensos temporalmente.	Abajo, acercarse + PATADA BAJA Si cargas los inventos de Batman con proyectiles de gas, puedes reducir la vitalidad de un enemigo de forma temporal, de tal forma que sus golpes tendrán la mitad de potencia.

LISTA OPCIONAL NO 2

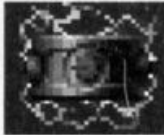
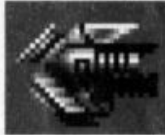
SUSTANCIA RESBALADIZA	BAT BOLA	PROYECTIL ELÉCTRICO	PARED DE FUERZA	SUSTANCIA PEGAJOSA
				
Acercarse, abajo + PUNETAZO BAJO Si disparas hacia el suelo un batinvento cargado con sustancia resbaladiza, ésta se extenderá formando una capa que hará resbalar a todo el que la pise. Un enemigo atrapado en un charco de esta sustancia queda indefenso, y Batman puede obsequiarle con un poco de justicia quiróptera sin peligro de ser atacado.	Abajo, abajo + PATADA BAJA Cuando Batman arroje la Bat Bola, ésta se enrollará alrededor de cualquier enemigo que se encuentre en su trayectoria, permitiendo que Batman les ponga las pilas a estos maleantes.	Acercarse, abajo + PATADA BAJA Esta ráfaga de energía aturde al adversario y lo deja pegado al suelo.	Abajo, abajo, abajo + PUNETAZO BAJO El invento defensivo más potente de la batcave. Consiste en un pequeño dado que, al arrojarlo al suelo, se abre y emite un rayo azul que los enemigos no pueden atravesar. Los enemigos no podrán avanzar hasta que no hayan golpeado este rayo lo suficiente, pero tanto Batman como Robin pueden atravesarlo sin ningún problema. El rayo dura unos segundos o hasta que los enemigos lo golpeen tres veces (lo que quiera que pase antes).	Abajo, abajo + PATADA ALTA Al contrario que la sustancia resbaladiza, ésta forma un charco en el que cualquiera que lo pise quedará inmovilizado por unos instantes, y Batman podrá dar unas cuantas lecciones de modales a los malos que tengan la desgracia de pisar esta sustancia.

INVENTOS ESTÁNDAR DE ROBIN

BATARANG	GARFIO	CARGAS EXPLOSIVAS
		
Abajo y hacia delante + PUÑETAZO BAJO El batarang es un invento arrojado en forma de murciélago. Aunque un solo batarang no causa mucho daño al enemigo, si arrojas varios seguidos rápidamente, el resultado puede ser mortal.	(ver tabla de controles) El garfio es un gancho de acero de gran tamaño, sujeto a un cable reforzado. Se puede usar de varias maneras, dependiendo del ángulo en el que lo lances. Cuando el ángulo es de 90°, el garfio se enrolla alrededor de objetos del techo quedando enganchado, gracias a lo que Batman puede alzarse de una plataforma a otra. Cuando lo arrojas en un ángulo de 45°, el garfio se hinca y Robin puede balancearse colgado de él. ¡También puedes arrojar el garfio hacia el techo para encontrar pasadizos secretos! Para lanzar el garfio, pulsa los controles de propulsión y apunta con el botón direccional/teclas de flechas.	Abajo, acercarse + PUÑETAZO BAJO ¡Se trata de un invento muy potente que puede dirigirse en ángulo hacia el suelo, causando graves daños al enemigo! También puede apuntarse hacia suelos y paredes para descubrir zonas ocultas.

INVENTOS OPCIONALES DE ROBIN

LISTA OPCIONAL NO 1

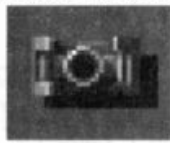
PROYECTIL DE HUMO	ESCUDO DE FUERZA	DARDOS SEDANTES	INVENTO DE EXPLOSIÓN SÓNICA
			
Acercarse y hacia abajo + PATADA BAJA Si arrojas este proyectil de humo al suelo, se formará una especie de nube que creará confusión entre los enemigos y les impedirá realizar movimientos especiales.	Da toques repetidos al botón/tecla de PUÑETAZO BAJO mientras pulsas el de BLOQUEO Al igual que la capa de Batman, el escudo de fuerza hace que Robin sea invulnerable en situaciones desesperadas.	Acercarse, abajo + PATADA BAJA Robin utiliza este invento para disparar dardos a gran velocidad contra todo enemigo que sea tan desafortunado como para encontrarse en medio. El dardo sedante hace que la persona afectada se adormezca y ralentice sus movimientos, lo que le impide realizar sus movimientos especiales. El efecto sólo dura un rato, pero es suficiente para que Robin descargue una efectiva y dolorosa combinación de mamporros.	Alejarse, acercarse, acercarse + PATADA ALTA Una explosión provocada por un aparato ultrasónico derriba a los enemigos y les hace entrar en una especie de sopor, a la vez que la efectividad de sus golpes queda reducida a la mitad.

LISTA OPCIONAL NO 2

SUSTANCIA RESBALADIZA	BAT BOLA	PUNZÓN ELÉCTRICO	MUNEQUERAS	ARMA DE CALOR
				
Acercarse, abajo + PUÑETAZO BAJO Si disparas hacia el suelo un bativento cargado con sustancia resbaladiza, ésta se extenderá formando una capa que hará resbalar a todo el que la pise. Un enemigo atrapado en un charco de esta sustancia queda indefenso, y Robin puede obsequiarle con un poco de justicia quíroptera sin peligro de ser atacado.	Abajo, abajo + PATADA BAJA Cuando Robin arroje la Bat Bola, ésta se enrollará alrededor de cualquier enemigo que se encuentre en su trayectoria, permitiendo que Robin les ponga las pilas a estos maleantes.	Abajo, abajo, acercarse + PUÑETAZO ALTO Cuando el punzón eléctrico está activado, Robin puede sacudir al enemigo con una descarga mortal. ¡Una ráfaga de éstas aturde al adversario y lo deja pegado al suelo!	Abajo y hacia adelante + PUÑETAZO ALTO Si Robin se pone esta munquera, ¡puede disparar remaches en ángulo que clavarán al suelo los pies de sus enemigos, lo que les inmovilizará temporalmente! Es muy importante apuntar bien. Una vez que hayas clavado al enemigo, éste quedará inmóvil hasta que transcurran unos segundos o hasta que le golpees.	Acercarse, alejarse, acercarse, alejarse + PATADA BAJA Este artefacto deshumedece el aire en un santiamén, ¡pero también convierte al pez gordo del hampa en filetes de bacalao en salazón!

PROTOTIPOS DE INVENTOS

En los distintos niveles del juego podrás recoger distintos prototipos, y tendrás que descubrir cómo usarlos.

BATARANG TELEDIRIGIDO	BAT CUFFS	SEÑUELO HOLOGRAFICO	BOTAS PROPULSORAS
			
El batarang teledirigido es una pieza asombrosa: una vez lanzado, golpea al enemigo más próximo y, a continuación, se dirige hacia el siguiente, y así hasta haber golpeado tres veces, a menos que el enemigo sea lo suficientemente hábil como para esquivarlo (saltándole por encima o agachándose) o como para desviarlo de un puñetazo. Viene muy bien para golpear a los enemigos que se encuentren detrás de ti.	Detén a los maleantes que avanzan hacia ti, con las Bat Cuffs: esposarán a los enemigos y los mantendrán quietos un instante, para después explotar y ocasionar serios daños.	Confunde a los enemigos lanzándoles un señuelo holográfico para que se lancen en pos de él, mientras los auténticos Batman y Robin reparten contundentes golpes reales.	Estas botas propulsarán al que las lleve hacia el enemigo.

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO PANTALLA:

BARRAS DE ENERGÍA La energía de cada uno de los jugadores aparece indicada en forma de barra en la parte superior izquierda de la pantalla (jugador 1) o en la derecha (jugador 2). Los jugadores empiezan cada nivel con una barra de energía completamente llena, pero a medida que sufren daños, la cantidad de energía de sus barras respectivas 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 energía 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 las energías, 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 Los jugadores comienzan cada partida con cinco vidas, pero pueden conseguir más cuando recogen las monedas de Two-Face.



COLECCIONABLES



ENERGÍA PARCIAL

Recoge este icono para restaurar parcialmente la energía de Batman o la de Robin.



ENERGÍA TOTAL

Al recoger este icono, recobras tu energía por completo.



LAS CAJAS DE THE RIDDLER

Estas cajas contienen consejos y se pueden encontrar a lo largo de todo el juego. Los consejos consisten en acertijos que el jugador tiene que resolver para sacarles partido. ¡No son fáciles, pero precisamente porque tienes que estrujarte el cerebro, contribuyen a darle emoción a la batalla en las calles de Gotham City!



TIEMPO EXTRA

En el circo Gotham City Hippodrome, cada segundo es vital. Consigue un poco de tiempo extra con estos iconos.



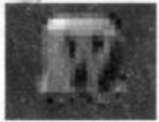
MONEDAS DE TWO-FACE

Recoge estas extrañas monedas para conseguir más energía o vidas. Por supuesto, estas monedas tienen dos caras: si las recoges cuando está a la vista la cara con una cicatriz, el jugador consigue una vida extra. Si lo que ves al recogerlas es la cara lisa, conseguirás una vida extra y ADEMÁS repondrás tu energía por completo.



LOS ANTEPROYECTOS DE LOS INVENTOS

Estos discos de alta tecnología contienen los planos robados de los inventos creados por Wayne Tech. Recoge los cuatro discos de cada nivel para poder usar un invento en particular en el nivel siguiente.



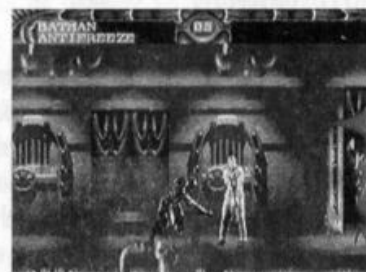
PUNTUACIÓN/ESTADÍSTICAS DE CADA NIVEL Al final de cada nivel, el jugador recibe porcentajes que indican el número de coleccionables que haya recogido, el número de villanos que haya vencido y el número de áreas secretas que haya descubierto en ese nivel. Si consigues un 100% en un nivel, ganarás una importante bonificación.

NIVELES

BATMAN FOREVER consiste en 8 niveles más una modalidad de entrenamiento. Estos niveles narran la historia de la batalla de Batman y Robin contra Two-Face y The Riddler, por lo que tienes que completarlos en orden. El nivel del gimnasio de la batcave sólo es para la modalidad de entrenamiento. Los 8 niveles de la historia de Batman ForeverTM están formados por zonas principales y zonas secretas 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 de la ira de The Riddler.

HOSPITAL PSIQUIÁTRICO ARKHAM ASYLUM

Harvey Dent, más conocido como Two-Face, ha conseguido burlar las medidas de seguridad del hospital psiquiátrico Arkham Asylum y ha dejado en libertad a un ejército de pacientes enfurecidos y ansiosos por destruir todo lo que vean: ¡incluida la intrépida pareja! ¡Batman y Robin tienen que reducir 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 mantenimiento, pasillos y pasarelas, que están iluminados por las luces de emergencia. ¡Cuidado con las sillas eléctricas abandonadas que todavía pueden pegarte un buen latigazo! Tened cuidado, Batman y Robin, o ¡adiós para siempre!



2ND BANK DE GOTHAM



Después de haber dado esquinazo a Batman y Robin, Two-Face no tarda en hacer otra de las suyas en Gotham City. Ayudado por sus compinches, se ha apoderado de todo el edificio del 2nd Bank de Gotham y amenaza con matar a los vigilantes de este banco, a los que retiene como rehenes. El plan de Two-Face consiste en 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 sacar la cámara acorazada. Tendrás que centrarte en liberar a los vigilantes para luego frustrar los planes de estos ladrones de bancos. Asegúrate de que inspeccionas todos los objetos del escenario en busca de coleccionables y entradas ocultas.

EL CIRCO

Two-Face y su banda de payasos criminales amenazan con hacer explotar una bomba que hará saltar por los aires la carpa. ¡Batman y Robin luchan contra los payasos asesinos y otros fieros enemigos en el circo, yendo desde la pista hasta la cuerda floja! ¡En la pantalla verás cómo avanza la cuenta atrás de los segundos que faltan para la destrucción! ¡Tienes que llegar a la punta de la carpa y desactivar la bomba antes de que el cronómetro marque 00! ¡Por suerte para ti, puedes hallar tiempo extra coleccionable, así que incluso si el tiempo es muy justo, no te rindas!



EL ESCONDITE DE TWO-FACE: EL ALMACÉN

Como todo supervillano que se precie, 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 aplanadoras que hay en los corredores. Una vez en el almacén, Batman y Robin deben encontrar interruptores que accionan los objetos del escenario. En el mundo de Two-Face, puede que tengas que tropezar dos veces con la misma piedra, ¡pero la recompensa bien lo vale!

Una vez dentro del nivel, ¡éste adquiere doble personalidad, dividiéndose en dos! Las gentiles cortesanas de Two-Face, Sugar y Spice, les brindan sus favores mortales al dúo dinámico, y despliegan todos sus recursos para obsequiar a la pareja con la inigualable hospitalidad hostil que caracteriza a Two-Face. Batman y Robin tienen que derrotar a estas damiselas taimadas para poder llegar hasta el recién coronado regente de los villanos: Two-Face, y así luchar con él... ¡cara a cara! ¡Es un enemigo tan poderoso que, si nuestros héroes quieren llevarlo ante la justicia, tendrán que pelear más duro que nunca!

RITZ GOTHAM

La crema de la sociedad de Gotham se halla reunida con motivo de la 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, o 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! La habitación es una auténtica ratonera, con interruptores que accionan trampas escondidos por toda la sala. Si Batman o Robin los accionan en el orden correcto, los enemigos caerán del cielo y se entregarán sin resistencia. ¿Qué interruptor, caballero enmascarado? Batman y Robin deben luchar por toda la sala de baile, intentando detener a Nygma y a sus compinches.



LA ESTACIÓN DE METRO ABANDONADA:



¡Cuando Two-Face trata de escapar del escenario de sus atrocidades en el Ritz Gotham, Batman y Robin se lanzan tras él! Tienes que tratar de impedir que se escape y desaparezca en la estación de metro abandonada. Ahí abajo todo está oscuro y sucio, ¡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, 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 que intentan entretenerles para que Dent tenga tiempo de huir. ¿Puedes detenerlos y acabar, por fin, con Two-Face?

LA MANSIÓN DE WAYNE/DESTRUCCIÓN EN LA BATCAVE

En el Ritz Gotham, una de las cajas de Nygma "leyó" la mente de Bruce Wayne. ¡The Riddler y Two-Face conocen ahora la verdadera identidad de Batman y en este nivel se dedican a destrozarse la mansión de Wayne! ¡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 destrozarse casas. ¡Ésta 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 impedir que quede completamente destruida.

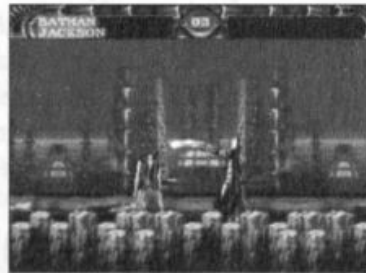
CLAW ISLAND

¡Por fin Ed Nygma va a poder enfrentarse con sus enemigos en su propio terreno! El inteligente villano ha secuestrado a la doctora 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 la isla, la pareja se tiene que abrir paso luchando hacia el interior de la peligrosísima propiedad. Una vez dentro, la lucha continúa mientras un ascensor les acerca a sus enemigos. A continuación deben luchar en la fábrica donde Nygma produce sus cajas: un lugar lleno de trampas y criminales. 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 The Riddler y liberar a la doctora 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 Meridian y salvar la ciudad de Gotham? 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 superpotente con el que ha revestido su escuálido cuerpo, ¡así que, de la noche a la mañana, se ha convertido en un oponente vigoroso! Batman y Robin tienen que hacer que este encuentro sea el Waterloo de The Riddler, o será el final de sus vidas. Si logran derrotarle a pesar de su terrible traje, Batman y Robin descubrirán que la mente de Nygma está a punto de reventar por el exceso de información, 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 final está a la vuelta de la esquina!



PERFIL DE LOS PERSONAJES



BATMAN



ROBIN



TWO-FACE



THE RIDDLER



DR. CHASE MERIDIAN



SUGAR & SPICE

Un semplice commento alla Wayne Enterprises spinge alla pazzia. 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! Il **Dark Knight** dovrà combattere ogni sorta di delinquenti. Una normale serata al circo 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**.

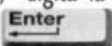
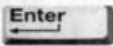
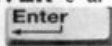
REQUISITI MINIMI DEL SISTEMA

Per giocare **BATMAN FOREVER**, il tuo sistema dovrà avere i seguenti requisiti:

- PC 486DX/33 MHz
- 8 MB di RAM, unità CD-ROM a doppia velocità
- 35 MB di spazio sul disco fisso
- Scheda grafica VGA
- DOS 5.0 o superiore (compatibile con Windows 95)
- Pulsantiera e scheda sonora consigliate

PRIMA DI RISPONDERE AL BAT-SEGNALE...

INSTALLAZIONE

1. Accendi il computer. Inserisci il CD-ROM di **BATMAN FOREVER** nell'unità CD-ROM (utilizzando il contenitore, se necessario).
2. Dal comando di DOS (`C:\>`) digita la lettera corrispondente all'unità del CD-ROM (di solito D o E) seguita dai due punti (:) e premi il tasto .
3. Dal comando `D:\>` o `E:\>`, digita **INSTALL** .
4. Il programma installazione di **BATMAN FOREVER** girerà. Per installare **BATMAN FOREVER** sul disco fisso, segui le istruzioni che appariranno sullo schermo.
5. Per eseguire **BATMAN FOREVER** dopo che l'avrai installato sul disco fisso, controlla di essere nella directory **BATMAN FOREVER** e al comando `'C:\ACCLAIM\BATMAN>'` digita **'BATMAN FOREVER'** .

Apparirà una sequenza video, che potrai saltare premendo i tasti CONTR. + MAIUSC. Sulla videata del menu principale puoi impostare le opzioni di gioco e/o iniziare a giocare. Per confermare le tue opzioni e iniziare a giocare dopo aver impostato le opzioni (compresa la modalità di gioco), premi F1 (giocatore 1) o F2 (giocatore 2).

OPZIONI

In **BATMAN FOREVER** ci sono vari modi di personalizzare il gioco. Per impostare un'opzione, evidenziala premendo il PULSANTE DIREZIONALE/TASTI FRECCIA in SU o in GIÙ. Per cambiare l'impostazione di un'opzione, premi il PULSANTE DIREZIONALE/TASTI FRECCIA a SINISTRA o a DESTRA.

Game Mode (Modalità di gioco) - Scegli tra le modalità Training (Allenamento) e Normal Game (Gioco normale), vedi più avanti.

One or Two Player Game (Partita a Uno o Due giocatori) - Gioca una partita da solo contro il computer o a due giocatori in coppia o uno contro l'altro.

Two Player Cooperative/Competitive Play (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 Continui; 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!

Player One Controls (Comandi giocatore Uno) - Quest'opzione consente di scegliere il tipo di comandi tra Keyboard (Tastiera: tutti i comandi vengono eseguiti con la tastiera), Joypad plus Keys (Tastiera più tasti: pulsante direzionale sulla pulsantiera, comandi per il combattimento sulla tastiera) e Joypad plus 4 Buttons (Pulsantiera più 4 pulsanti: tutti comandi vengono eseguiti con la pulsantiera a 4 pulsanti).

Player Two Controls (Comandi del giocatore Due) - Quest'opzione funziona come l'opzione 1 dei comandi del giocatore uno. Importante: se hai due porte di gioco, entrambi i giocatori possono utilizzare la Pulsantiera più i tasti). Un Y splitter consente ai giocatori di utilizzare una Pulsantiera più i tasti.

Difficulty (Livello di difficoltà): scegli tra i livelli di abilità Easy (Facile), Medium (Medio) e Hard (Difficile).

MODALITÀ DI GIOCO

In **BATMAN FOREVER** ci sono due modalità di gioco: la modalità Gioco normale (Normal 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 personaggio che i giocatori vogliono impersonare. Dopo la scelta dei personaggi, se i giocatori stanno giocando nei panni di Batman e Robin dovranno scegliere i propri gadget oppure, se hanno selezionato la modalità Allenamento, i loro avversari. Per avere informazioni su come selezionare e utilizzare i gadget, consulta il paragrafo Gadget a pagina 47.

NORMAL GAME MODE (MODALITÀ 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!

TRAINING MODE (MODALITÀ ALLENAMENTO)

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

Nella modalità Allenamento puoi scegliere di giocare una partita a un giocatore contro il computer, una partita a due giocatori uno contro l'altro o due giocatori contro il computer.

Puoi scegliere di giocare nei panni di vari personaggi, comprese le criminali Sugar e Spice. Le impostazioni predefinite dei personaggi sono Batman per il giocatore 1 e Robin per il giocatore 2. Per scegliere un altro personaggio, premi il **PULSANTE DIREZIONALE**/tasti freccia per cambiarlo e quindi un pulsante/tasto qualsiasi.

Se vengono scelti Batman o Robin, apparirà la videata di selezione dei gadget (gadgets select) e il/i giocatore/i potrà scegliere tra i gadget disponibili (per una descrizione dei gadget vedi pagina 49-51). In una partita a due giocatori con Batman e Robin uno contro l'altro, i giocatori andranno nella palestra della **Batcave** per mettere alla prova le proprie abilità.

L'avversario predefinito nelle partite a uno o due giocatori è un detenuto dell'**Arkham Asylum**. Per scegliere un avversario, il giocatore 1 deve evidenziare la casella di un avversario, premere il tasto/pulsante **PUGNO BASSO** o **CALCIO BASSO** finché non apparirà l'avversario desiderato e premere il tasto/pulsante **BLOCCAGGIO**. 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 PREDEFINITI

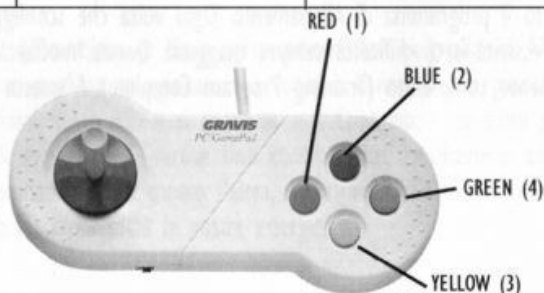
COMANDI PREDEFINITI DI BATMAN FOREVER

	Tastiera giocatore 1	Tastiera giocatore 2	Joystick a 4 pulsanti
MUOVERSI			
Camminare a sinistra	Freccia a sinistra	Tasto A	Puls. direz. a sinistra
Camminare a destra	Freccia a destra	Tasto D	Puls. direz. a destra
Saltare	Freccia in su	Tasto W	Puls. direz. in su
Abbassarsi	Freccia in giù	Tasto X	Puls. direz. in giù
Capriola in avanti/all'indietro	Freccia in su + freccia a sinistra o destra	Tasto W + A (sinistra) o D (destra)	Puls. Direz. su + sinistra o destra
Rotolare	Avanti, avanti (o indietro, indietro) + Home	Avanti, avanti (o indietro, indietro) + tasto Q	Avanti, avanti (o indietro, indietro) + pulsante rosso
Volare con il mantello	Su durante un salto o una caduta	Su durante un salto o una caduta	Su durante un salto o una caduta
Scendere tra le piattaforme	Cancella + giù	Tasto CONTR. sinistro + giù	Giù, giù + pulsante blu
COMBATTERE			
Bloccaggio	5 tast. num.	Tasto S	Pulsante blu
Pugno bassoFine	Tasto Z	Pulsante rosso	
Pugno alto	Home	Tasto Q	Avanti + pulsante rosso
Calcio bassoPagGiù	Tasto C	Pulsante giallo	
Calcio altoPagSu	Tasto E	Pulsante verde	
Retroattacchi (quando il nemico è dietro di te)	Indietro + attacco	Indietro + attacco	Indietro + attacco
Calcio a spazzare	Freccia in giù + PagGiù	Tasto X + tasto C	Giù + pulsante giallo
Montante	Freccia in giù + Home	Tasto X + tasto Q	Giù + avanti, pulsante rosso
Gancio	Avanti + PagSu	Avanti + tasto E	Avanti + pulsante verde
Lanciare il gancio	INS (45°) o INS + Su (0°)	Tasto MAIUSC. sinistro (45°) o Tasto MAIUSC. sinistro + su (0°) + su (0°)	Giù, avanti + pulsante blu (45°) o Giù, avanti, tieni premuto il pulsante blu
Afferrare nemico	Avanti, avanti (o indietro, indietro) + PagGiù	Avanti, avanti (o indietro, indietro) + tasto C	Avanti, avanti (o indietro, indietro) + pulsante giallo
Far sbattere due teste (quando circondato)	Avanti, avanti + Fine	Avanti, avanti + tasto Z	Avanti, avanti + pulsante rosso
Lanciare un nemico (quando il nemico è vicino)	Avanti, avanti + Fine	Avanti, avanti + tasto Z	Pulsante rosso

Per mettere in PAUSA, premi i tasti ALT + P

Per ABBANDONARE il gioco, premi i tasti ALT + Q

Per TARARE il JOYSTICK (in qualsiasi momento durante il gioco), premi i tasti ALT + J.



GADGET

Per informazioni sui comandi dei gadget e le loro descrizioni, consulta le Tabelle di consultazione dei gadget a pagina 49.

GADGET STANDARD - Robin e Batman hanno tre gadget standard e due supplementari ciascuno. I gadget standard non possono essere sostituiti al contrario di quelli supplementari predefiniti. C'è una relazione tra la difficoltà d'uso dei gadget e i danni che causano, per cui selezionali accuratamente.

GADGET SUPPLEMENTARI - All'inizio di ogni livello un giocatore ha due fondine libere sulla cintura in cui potrà mettere due gadget scelti dalla lista dei gadget Supplementari (Optional Gadget lists) nel Batcomputer. In ogni livello sono disponibili gadget diversi. Per selezionare un gadget supplementare segui le istruzioni nel paragrafo Gadget.

CIANOGRAFIE - In alcuni livelli del gioco Batman e Robin dovranno cercare dei pezzi delle cianografie di gadget che sono stati rubati dalla Batcave da The Riddler. Se Batman o Robin (insieme o da soli) riusciranno a trovare tutte quattro le cianografie di un determinato gadget, questo gadget verrà aggiunto alla lista dei gadget supplementari di entrambi i giocatori nel Batcomputer alla fine del livello. Cerca e colleziona questi spettacolari prototipi di gadget!

SELEZIONE DEI GADGET

In **BATMAN FOREVER** ci sono più di 20 tipi di gadget, ma si può portarne solo cinque alla volta. Batman e Robin portano Gadget diversi sulla propria cintura. Fortunatamente le munizioni per tutti i gadget sono illimitate e quindi potrai utilizzare tutte quelle che ti serviranno.

I giocatori scelgono i gadget all'inizio del livello. Quando accederai alla videata Selezione gadget (Gadget Select) sul Batcomputer, vedrai cinque icone dei gadget predefinite. In una partita a due giocatori verranno visualizzate le icone dei gadget predefiniti di entrambi i giocatori. I primi tre gadget sono sempre disponibili, mentre gli altri due possono essere scelti dalla lista dei gadget supplementari.

Per scambiare un gadget, evidenzialo con il pulsante direzionale/tasti freccia e premi il pulsante o tasto indicato nella lista sotto. Scorri i gadget supplementari disponibili premendo SU o GIÙ sul pulsante direzionale/tasti freccia.

Per visualizzare delle informazioni su un determinato gadget, premi il pulsante o il tasto indicato nella lista sotto.

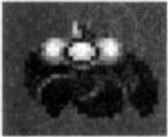
Per selezionare un gadget supplementare, premi il pulsante o tasto indicato nella lista sotto e questa apparirà tra i tuoi gadget disponibili. Dopo aver selezionato i gadget per un determinato livello, premendo F1 (Giocatore 1) o F2 (Giocatore 2) passerai al livello successivo. Quando un giocatore premerà il tasto F in una partita a due giocatori, non potrà più selezionare i gadget.

	Tastiera Giocatore 1	Tastiera Giocatore 2	Joystick a 4 pulsanti
Scambia gadget evidenziato	Tasti 2, 4, 6, 8	Tasti A, D, X, W	Pulsante direzionale a destra o sinistra
Seleziona un gadget supplementare	Tasto Fine	Tasto Z	Pulsante Giallo

Importante: Batman e Robin hanno gadget normali e supplementari diversi. Se utilizzi una pulsantiera a 4 pulsanti, sostituisci il pulsante BLOCCAGGIO con quello PUGNO ALTO su tutti i comandi dei gadget.



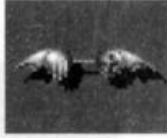
GADGET PREDEFINITI DI BATMAN

BATARANG	GANCIO	SFERA A IMPULSI SONICI
		
Da giù in avanti + PUGNO BASSO Il batarang è un gadget da lancio a forma di pipistrello. Un solo batarang infligge pochi danni al nemico, ma più batarang lanciati rapidamente uno dopo l'altro potranno essere fatali.	(vedi tabella dei comandi) Il gancio è un grande gancio d'acciaio attaccato a un cavo rinforzato. Può essere utilizzato in vari modi a seconda dell'angolazione a cui viene tirato. Con un'angolazione di 90° il gancio si aggancerà a degli oggetti sul soffitto, permettendo a Batman di andare da una piattaforma all'altra. Se viene tirato a 45°, Batman potrà dondolare con il cavo attaccato al gancio incastrato. Il gancio potrà anche essere lanciato sul soffitto per trovare dei passaggi segreti! Per lanciare il gancio, premi il comando relativo e prendi la mira con il pulsante direzionale/tasti.	Da giù in avanti + PUGNO BASSO La sfera a impulsi sonici è un gadget potente, potenzialmente pericoloso sia per colui che lo lancia che per il bersaglio! La sfera di solito scoppia al contatto.

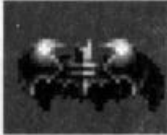
GADGET SUPPLEMENTARI DI BATMAN LISTA 1

CAPSULE FUMOGENE	MANTELLO	PALLOTTOLA FLASH	GAS
			
Da Avanti a Giù + CALCIO BASSO Scagliando a terra queste capsule fumogene creerai confusione tra i nemici che non saranno più in grado di effettuare le loro mosse speciali.	Premi PUGNO BASSO ripetutamente mentre tieni premuto BLOCCAGGIO Il mantello protegge Batman da ogni danno fisico, sia dai cattivi che da fondali pericolosi.	Da Avanti a Giù + CALCIO ALTO Lancia a terra queste pallottole flash e i tuoi nemici si bloccheranno accecati dalla luce e saranno temporaneamente incapaci di difendersi.	Giù, Avanti + CALCIO BASSO Caricando i gadget di Batman con delle bombolette di gas, potrai stordire gli avversari per alcuni istanti. Mentre saranno intontiti non potranno colpirti, quindi conciali per le feste.

LISTA 2

GEL SCIVOLOSO	BAT BOLA (FUNE)	PALLOTTOLA ELETTRICA	MURO	GEL APPICCIOSO
				
Avanti, Giù + PUGNO BASSO Sparando sul pavimento con un bat-gadget caricato con Gel scivoloso, farai scivolare chiunque ci cammini sopra. I nemici che verranno intrappolati in queste zone saranno completamente inermi e Batman potrà sottometerli alla giustizia senza temere di essere colpito.	Giù, Giù + CALCIO BASSO Lanciando la Bat bola, Batman leggerà temporaneamente i nemici che colpirà e potrà cercare di inculcare un po' di buon senso in questi mascalzoni.	Avanti, Giù + CALCIO BASSO Questo colpo stordisce gli avversari e li tiene incollati al terreno.	Giù, Giù, Giù + PUGNO BASSO Il gadget più potente dell'arsenale di Batman nella Batcave, il Muro è un piccolo cubo che quando lanciato a terra si apre ed emette un raggio blu impenetrabile ai nemici. I nemici non potranno attraversare il raggio finché non l'avranno sufficientemente danneggiato, ma sia Batman che Robin possono attraversarlo. Il raggio dura per alcuni secondi o finché non verrà colpito tre volte.	Giù, Giù + CALCIO ALTO Al contrario del gel scivoloso, questa sostanza è un adesivo e chiunque ci camminerà sopra vi rimarrà temporaneamente incollato, permettendo al Dark Knight di dare una lezione di buone maniere ai malcapitati malviventi.

GADGET PREDEFINITI DI ROBIN

BATARANG	GANCIO	SCARICHE ESPLOSIVE
		
Da Giù in Avanti + PUGNO BASSO Il Batarang è un gadget a forma di pipistrello. Benché un singolo Batarang causi lievi danni, può risultare mortale se ne vengono sparati molti in successione.	(vedi tabella dei comandi) Il gancio è un grande gancio d'acciaio attaccato a un cavo rinforzato. Può essere utilizzato in vari modi a seconda dell'angolazione a cui viene tirato. Con un'angolazione di 90° il gancio si aggancerà a degli oggetti sul soffitto, permettendo a Batman di andare da una piattaforma all'altra. Se viene tirato a 45°, Batman potrà dondolare con il cavo attaccato al gancio incastrato. Il gancio potrà anche essere lanciato sul soffitto per trovare dei passaggi segreti! Per lanciare il gancio, premi il comando relativo e prendi la mira con il pulsante direzionale/tasti freccia.	Giù, Avanti + PUGNO BASSO Quando Robin lancia questi aggeggi esplosivi ad una particolare angolazione a terra, causa molti danni ai nemici colpiti. Possono essere lanciati a terra o contro muri per scoprire delle aree segrete!

GADGET SUPPLEMENTARI DI ROBIN LISTA 1

CAPSULE FUMOGENE	SCUDO PROTETTIVO	FRECCE SEDATIVE	GADGET A SCARICHE SONICHE
			
Da Avanti a Giù + CALCIO BASSO Scagliando a terra queste capsule fumogene creerai confusione tra i nemici che non saranno più in grado di effettuare le loro mosse speciali.	Premi PUGNO BASSO ripetutamente mentre tieni premuto BLOCCAGGIO Come il mantello di Batman, lo scudo protettivo rende Robin invulnerabile in situazioni critiche.	Avanti, Giù + CALCIO BASSO Robin usa questo gadget per lanciare una freccia ad alta velocità contro i nemici sfortunati che si troveranno sulla sua strada. Quando un nemico viene colpito da una freccia sedativa, dimezza la sua velocità e non può eseguire nessuna mossa speciale. L'effetto dura per un periodo molto breve, ma sufficientemente lungo per Robin per scagliare una raffica di combinazioni micidiali!	Indietro, Avanti, Avanti + CALCIO ALTO Una scarica di questo dispositivo ultrasonico stordisce i nemici e dimezza la potenza dei loro colpi.

LISTA 2

GEL SCIVOLOSO	BAT BOLA (FUNE)	ASTA ELETTRICA	BRACCIALETTA SPARACHIODI	GADGET TERMICO
				
Avanti, Giù + PUGNO BASSO Sparando sul pavimento con un bat-gadget caricato con Gel scivoloso, farai scivolare chiunque ci cammini sopra. I nemici che verranno intrappolati in queste zone saranno completamente inermi e Batman potrà sottometterli alla giustizia senza temere di essere colpito.	Giù, Giù + CALCIO BASSO Lanciando la Bat Bola, Robin leggerà temporaneamente i nemici che colpirà e potrà cercare di inculcare un po' di buon senso in questi mascalzoni.	Giù, giù, avanti + PUGNO ALTO Robin intontisce gli avversari con una scarica mortale di energia elettrica quando l'Asta Elettrica viene attivata. Questo colpo stordisce gli avversari e li tiene incollati al terreno.	Indietro, avanti + PUGNO ALTO Indossando questo bracciale, Robin potrà sparare chiodi a una particolare angolazione inchiodando i piedi del nemico a terra e immobilizzandolo! Per una sicura immobilizzazione è importante mirare bene. Quando avrai inchiodato un nemico, questo sarà bloccato per un po' di tempo o finché non lo colpirai.	Avanti, Indietro, Avanti, Indietro + CALCIO BASSO Questo aggeggio asciuga i capelli in un attimo, ma serve anche per cucinare a puntino i pesci grossi della malavita!

CIANOGRAFIE

I gadget cianografici vengono raccolti in fasi diverse durante il gioco. Devi scoprire come poterli usare.

BATARANG TELEGUIDATO	BAT CUFFS (MANETTE)	FALSI BERSAGLI OLOGRAFICI	STIVALI RAZZO
			
Il Batarang Teleguidato è un gadget molto importante. Una volta lanciato, colpirà il nemico più vicino poi cambierà direzione e colpirà altre tre volte, a meno che un nemico non sia abbastanza abile da schivarlo abbassandosi, saltandoci sopra o metterlo fuori uso con un pugno. Molto utile per colpire i nemici dietro di te.	Blocca l'avanzata dei nemici con le Bat Cuffs. Queste prima si attaccano ai nemici e li tengono momentaneamente immobili, poi esplodono causando notevoli danni!	Confondi il nemico proiettando dei falsi Batman e Robin, mentre i veri Batman e Robin saranno in grado, nel frattempo, di causare grossi danni.	Chi indosserà questi stivali particolari, potrà catapultarsi verso il nemico.

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 1 viene visualizzata da una barra Energia in fondo a sinistra sulla parte dello status, mentre la salute dell'ultimo nemico colpito dal giocatore 2 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 ancora 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: Ogni giocatore inizia il gioco con cinque vite con cui completare BATMAN FOREVER. Guadagna delle vite extra raccogliendo le monete di Two-Face.

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. Se otterrai il 100% in ogni livello, guadagnerai un bonus considerevole.

PICKUP



ENERGIA PARZIALE

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



ENERGIA TOTALE

Raccogliendo questa icona ripristinerai totalmente l'energia.



SCATOLE DI THE RIDDLER

Le scatole di The Riddler contengono dei consigli per il gioco che possono essere raccolti durante 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!



TEMPO SUPPLEMENTARE

Nell'Hippodrome di Gotham City, ogni secondo è vitale! Guadagna del tempo ulteriore, per sdrammatizzare la situazione, raccogliendo queste icone.



MONETE DI TWO-FACE

Raccogli queste monete rare per ottenere energia o vite supplementari. Chiaramente ci sono Two-Face della medaglia.

Raccogliendo la moneta quando mostra la faccia sfregiata, permette di ottenere una vita supplementare. Raccogliendola quando mostra la parte liscia, ti darà una vita supplementare ED energia totale.

CIANOGRAFIE DI GADGET

La custodia altamente tecnologica di questo disco contiene le cianografie dei gadget rubati. Raccogli tutte e quattro su un dato livello per ottenere l'uso di un gadget particolare nel livello successivo.



LIVELLI

In **BATMAN FOREVER** ci sono 8 livelli più una modalità di Allenamento. Gli otto livelli devono essere completati in ordine e riguardano la lotta di Batman e Robin contro Two-Face e The Riddler. Il livello della palestra della Batcave è soltanto per la modalità Allenamento. Gli otto livelli di **BATMAN FOREVER** si svolgono su delle aree principali e delle aree segrete. 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 dai terribili Two-Face e The Riddler!

ARKHAM ASYLUM

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 furibondi che non vedono l'ora di distruggere tutto quello che gli capiterà davanti, compreso il **Dynamic Duo**! Batman e Robin dovranno domare gli squilibrati detenuti della Sezione 2 e raggiungere la cella di Two-Face prima che riesca ad attuare la sua fuga! Il manicomio è un labirinto di condotti di manutenzione e corridoi illuminati da luci di emergenza lampeggianti. Stai attento ai tavoli elettrici, perché possono dare ancora qualche scossa micidiale. Batman e Robin, state all'erta altrimenti sarete fritti!



2ª BANCA DI GOTHAM



Dopo essere scappato alla cattura di Batman e Robin, Two-Face non perde tempo e scatena il suo inconfondibile finimondo a Gotham City! Lui e i suoi scagnozzi hanno preso il controllo dell'intero edificio della 2ª Banca di Gotham e hanno preso in ostaggio gli uomini della sicurezza. Il piano di Two-Face è saccheggiare un intero caveau della banca. Dovrai raggiungere il 22° 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 minacciano di far esplodere una bomba sul tendone! Batman e Robin dovranno combattere i clown assassini e altri feroci nemici 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! Fortunatamente, ci sono dei pickup Tempo Extra a disposizione, per cui non arrenderti anche se il tempo stringe!



IL NASCONDIGLIO DI TWO-FACE: IL MAGAZZINO



Come tutti i supermalviventi che si rispettino, Two-Face ha un gigantesco nascondiglio segreto dove si riposa dopo le sue attività criminali e progetta nuovi misfatti! Due fiumi che scorrono in due direzioni? Batman e Robin fanno due più due e rintracciano Two-Face nella sua tana urbana in un magazzino vicino al porto di Gotham City! La banchina e il magazzino sono pieni di casse, alcune contengono preziosi pickup e altre pericolosi scagnozzi! Stai attento alle pericolose macchine per la compressione nei corridoi. All'interno del magazzino, Batman e Robin dovranno trovare l'interruttore che muove gli oggetti sullo sfondo. Nel mondo di Two-Face, potresti

dover visitare alcune zone due volte, ma la ricompensa sarà sicuramente formidabile!

Una volta dentro, sarà un livello da brivido! Le cordiali cortigiane di Two-Face, Sugar e Spice, daranno una strana accoglienza a Batman e Robin, dandogli veramente del filo da torcere! Batman e Robin devono sconfiggere queste signore di pochi scrupoli per riuscire ad affrontare faccia a faccia Two-Face! Non sarà facile: i nostri eroi dovranno affrontare il combattimento più duro della loro carriera e consegnare Two-Face alla giustizia!

IL RITZ DI GOTHAM

La crema della società di Gotham si riunisce ad una festa per la presentazione della scatola Nygmatech, il gioco additivo annienta cervello con il quale Ed Nygma ruba le facoltà mentali degli utenti. È una serata di gala per Ed Nygma, poiché finalmente potrà incontrare Bruce Wayne. Adesso che è ricco, si sente allo stesso livello di Bruce Wayne, ma sotto sotto prova del risentimento per il suo vecchio idolo. L'intera serata è soltanto una trappola preparata da Two-Face e The Riddler per attirare i ricconi al Ritz di Gotham e derubarli! La stanza è piena di trappole! Gli interruttori delle porte segrete sono nascosti nella sala da ballo. Se Batman e Robin li faranno scattare nell'ordine giusto, i nemici cadranno dai piani superiori e diventeranno inoffensivi. Quale interruttore, Dark Knight? Batman e Robin devono combattere sulla pista da ballo e cercare di fermare Nygma e i suoi compari.



STAZIONE ABBANDONATA DELLA METROPOLITANA



Two-Face scappa dal Ritz di Gotham e Batman e Robin gli sono alle calcagna! Devi cercare di fermare Two-Face che è entrato in una stazione abbandonata della metropolitana. È sporco, buio e pericoloso laggiù! Quando gli scagnozzi di Dent fanno un buco nel pavimento, il Dynamic Duo si ritrova a combattere sul tetto di una carrozza della metropolitana in corsa! Mentre il vagone sfreccia per le gallerie della metropolitana, cerca i tubi sospesi. Quando Batman e Robin avranno sconfitto i nemici sul tetto, la battaglia continuerà dentro il vagone, dove dovranno sconfiggere altri criminali che stanno cercando di guadagnare tempo per permettere a Dent di scappare. Riuscirai a fermarli e finalmente sconfiggere Two-Face?

VILLA WAYNE/ BATCAVE DISTRUTTA

Al Ritz di Gotham, la mente di Bruce era stata "letta" da una delle scatole Nygma. The Riddler e Two-Face hanno scoperto la vera identità di Batman e adesso stanno distruggendo la Wayne Manor! Alfred avrà molto da fare per riordinare, ma prima Batman dovrà vedere cosa non va! La villa è ancora piena di criminali esperti nel devastare case. Questa sarà una festiccioia che Bruce Wayne non dimenticherà! Batman deve combattere da un piano all'altro per riprendere possesso della sua casa! La Batcave è stata scoperta e incendiata! Batman deve salvarla prima che venga totalmente distrutta.



CLAW ISLAND

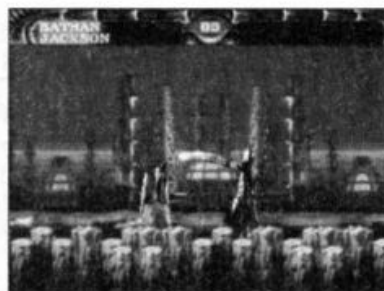
Finalmente la battaglia è nella tana di Ed Nygma! L'ingegnoso criminale ha rapito la Dr. Meridian, quindi adesso Batman non combatte solo per la giustizia ma anche per amore! Robin e Batman sono decisi a porre fine a questa storia una volta per tutte e la posta in palio è troppo grossa.

Dopo essere sbarcati sulla costa rocciosa della Claw Island, la coppia si avventura nel regno del terrore. Una volta dentro, la battaglia continua mentre l'ascensore li porta sempre più vicino ai loro nemici. Quindi dovranno affrontare la fabbrica, che è piena di bombe e tipi folli, dove vengono costruite le scatole Nygma. Ma quando la scatola originale comincerà a dare i numeri, stai attento ai micidiali raggi blu!

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 raggiungere The Riddler e liberare la Dr. Meridian!

Finalmente, i nostri eroi raggiungono la sala del trono dell'isola di Claw Island, il luogo della battaglia finale contro Two-Face e The Riddler! Riusciranno i nostri eroi a salvare la bellissima Dr. Meridian e Gotham? Innanzi tutto, la coppia dovrà affrontare il terribile Two-Face. Se in qualche modo sconfiggeranno questo folle doppia faccia, scopriranno che The Riddler si è costruito una potentissima corazza che lo ha reso improvvisamente un avversario difficile da battere!

Batman e Robin dovranno riuscire ad eliminare The Riddler oppure per loro sarà la fine! Se lo sconfiggeranno nonostante la resistente corazza, Batman e Robin scopriranno che il cervello di Nygma sarà pronto ad esplodere con informazioni e avranno un gran da fare per evitare le scariche concentrate di energia mentale sparate da The Riddler. Anche senza la sua tuta speciale, The Riddler è un esperto del combattimento con molti assi nella manica! Continuate a combattere, la fine è vicina!



PROFILI DEI PERSONAGGI



BATMAN



ROBIN



TWO-FACE



THE RIDDLER



DR. CHASE MERIDIAN



SUGAR & SPICE

CONTRATTO DI LICENZA UTENTI

LEGGETE ATTENTAMENTE QUESTA LICENZA PRIMA DI ROMPERE IL SIGILLO SU QUESTA CONFEZIONE. ROMPENDO QUESTO SIGILLO, ACCETTATE I TERMINI STABILITI IN QUESTA LICENZA. SE NON ACCETTATE I TERMINI DI QUESTA LICENZA, NON ROMPETE IL SIGILLO E RESTITUIRE IMMEDIATAMENTE LA CONFEZIONE NON APERTA AL PUNTO VENDITA IN CUI L'AVEVATE ACQUISTATO E VI VERRÀ RIMBORSATO IL PREZZO.

1. Licenza: il software contenuto in questa confezione (d'ora in poi, "software"), indipendentemente dal media su cui è distribuito, vi è concesso in licenza dall'Acclaim Entertainment, Inc. per suo conto e di terzi proprietari ("concessori di licenza") del materiale protetto dai diritti d'autore e di marchi di fabbrica che possono essere incorporati al software. Siete i proprietari del supporto su cui è registrato il software, ma l'ACCLAIM e i concessori di licenza dell'ACCLAIM (chiamati collettivamente "ACCLAIM") conservano il titolo sul software e la documentazione relativa. Potete utilizzare il software su un singolo computer e fare una copia del software in una forma leggibile dal computer, ma solo come riserva. Su tale copia dovete copiare l'avvertenza sui diritti d'autore dell'ACCLAIM e qualsiasi altra didascalia di proprietà riservata che compare sulla copia originale del software.
2. Restrizioni e cessazione: il software contiene materiale protetto dai diritti d'autore, segreti industriali ed altro materiale in esclusiva. Per proteggerli ed eccetto quando permesso dall'attuale legislazione, non potete: (a) scomporre, invertire la struttura, smantellare o ridurre il software in forma umanamente percettibile; (b) modificare, diffondere in rete, affittare, noleggiare, prestare, distribuire o creare lavori derivati basati completamente o in parte sul software o (c) trasmettere elettronicamente il software da un computer all'altro o tramite una rete di collegamento. Potete cessare questa licenza in qualsiasi momento, distruggendo il software, la documentazione e tutte le relative copie. Questa licenza cesserà immediatamente senza notifica da parte della ACCLAIM, se non rispetterete le disposizioni di questa licenza. In caso di cessazione, dovrete distruggere il software, documentazione relativa e tutte le copie.
3. Limitazioni ed esclusioni delle garanzie:
 - (a) ACCLAIM garantisce all'acquirente originale che, per un periodo di novanta (90) giorni dalla data di acquisto, questo supporto tangibile su cui è stato registrato il software è esente da difetti di materiali e di lavorazione. Il massimo grado di responsabilità dell'ACCLAIM e il vostro rimedio esclusivo è, a discrezione dell'ACCLAIM, la riparazione o la sostituzione del supporto che non soddisfa i termini della garanzia limitata e che viene restituito, con le spese postali pagate in anticipo, al centro di assistenza clienti dell'ACCLAIM con una copia della ricevuta d'acquisto. L'ACCLAIM non si riterrà responsabile per danni al supporto dovuti a incidenti, abuso o distrazione. TUTTE LE ALTRE GARANZIE DI COMMERCIALITÀ E IDONEITÀ PER QUALSIVOGLIA SCOPO PARTICOLARE SONO LIMITATE A UN PERIODO DI NOVANTA (90) GIORNI DALLA DATA DI ACQUISTO.
 - (b) Riconoscete espressamente che l'utilizzo del software è a vostro rischio esclusivo. Il software e la documentazione relativa sono forniti "COME SONO" e senza alcuna garanzia. L'ACCLAIM NON RICONOSCE TUTTE LE GARANZIE, ESPRESSE O IMPLICITE, COMPRESSE, ANCHE SE AD ESSE NON LIMITATE, LE GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIALITÀ E IDONEITÀ PER QUALSIVOGLIA SCOPO PARTICOLARE. L'ACCLAIM NON GARANTISCE CHE LE FUNZIONI CONTENUTE NEL SOFTWARE NON SI INTERROMPERANNO O SARANNO PRIVE DI ERRORI, O CHE LE ANOMALIE DEL SOFTWARE SARANNO CORRETTE O L'ESITO DELL'UTILIZZO DEL SOFTWARE O DELLA DOCUMENTAZIONE RELATIVA IN TERMINI DELLA LORO ESATTEZZA, PRECISIONE, AFFIDABILITÀ, ATTUALITÀ O ALTRO. LE INFORMAZIONI O I CONSIGLI SCRITTI O ORALI FORNITI DALL'ACCLAIM NON COSTITUIRANNO UNA GARANZIA O ESTENDERANNO QUESTA GARANZIA IN NESSUN MODO. SE IL SOFTWARE DOVESSE PRESENTARE DEI DIFETTI, VOI (E NON L'ACCLAIM) DOVRETE SOSTENERE L'INTERO COSTO DELLA MANUTENZIONE, RIPARAZIONE O MODIFICHE NECESSARIE.
 - (c) IN NESSUN CASO, COMPRESA LA NEGLIGENZA, L'ACCLAIM, O I SUOI DIRETTORI, AMMINISTRATORI, DIPENDENTI O AGENTI, SARANNO RESPONSABILI NEI TUOI CONFRONTI DI QUALSIASI DANNO ACCIDENTALE, INDIRETTO, PARTICOLARE O CONSEGUENZIALE (COMPRESI I DANNI PER MANCATO PROFITTO, CESSAZIONE DELL'ATTIVITÀ, PERDITA DI INFORMAZIONI SULL'ATTIVITÀ E SIMILI) CHE POSSANO DERIVARE DALL'USO O DALL'INCAPACITÀ D'USO DEL SOFTWARE O DELLA DOCUMENTAZIONE RELATIVA, ANCHE NEL CASO IN CUI L'ACCLAIM SIA STATA MESSA AL CORRENTE DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI. In nessun caso, la totale responsabilità dell'ACCLAIM nei vostri confronti per tutti i danni, le perdite, i diritti di agire in giudizio (se nel contratto, illecito, includendo la negligenza o altro) supera l'ammontare da voi pagato per il software.
 - (d) Alcuni stati non consentono esclusioni o limitazioni alle garanzie implicite o ai danni, quindi le esclusioni o le limitazioni sopraindicate potrebbero non riguardarti. Questa garanzia ti fornisce dei diritti naturali che variano da giurisdizione a giurisdizione.
4. Richieste di informazioni/Assistenza tecnica: tutte le domande riguardanti questo Contratto, dovrebbe essere inviate al seguente indirizzo:
ACCLAIM Entertainment Ltd., Moreau House, 112-120 Brompton Rd, Knightsbridge London SW3 1JJ INGHILTERRA

Per il supporto tecnico, consultare il supplemento tecnico. Se il software necessita di riparazioni dopo i 90 giorni della garanzia limitata, potrete contattare il dipartimento Servizio Clienti al numero elencato sotto. Vi verrà fornito un preventivo della riparazione e le istruzioni per la spedizione.

Linea diretta/Dipartimento Servizio clienti dell'ACCLAIM: 00 44 (0) 171 344 5000

LICENTIEOVEREENKOMST MET EINDGEBRUIKER

LEES DEZE LICENTIE NAUWKEURIG DOOR, ALVORENS HET ZEGEL OP HET SPELPAKKET TE VERBREKEN. DOOR HET ZEGEL TE VERBREKEN, ACCEPTEERT U DAT U GEBONDEN BENT AAN DE VOORWAARDEN VAN DEZE LICENTIE. ALS U DE BEPALINGEN VAN DEZE LICENTIE NIET ACCEPTEERT, OPEN DAN HET SPELPAKKET NIET EN BRENG HET DIREKT ONGEOPEND TERUG NAAR HET VERKOOPPUNT, WAAR U UW GELD TERUGKRIJGT.

1. Licentie: De programmatuur in dit pakket (hieronder "Software" genoemd), ongeacht de media waarop het gedistribueerd wordt, wordt u ter beschikking gesteld door Acclaim Entertainment, Inc. en door de houders van het eigendomsrecht (de licentiegevers) van auteursrechtelijk beschermde gegevens en handelsmerken die mogelijk in de Software opgenomen zijn. U bent eigenaar van het medium waarop de Software is opgenomen, maar ACCLAIM en de licentiegevers van ACCLAIM (gezamenlijk omschreven als "ACCLAIM") behouden het eigendomsrecht van de Software en de bijbehorende documentatie. Het is U toegestaan de Software op één computer te gebruiken en het is u toegestaan een reservekopie in machine leesbare vorm te maken. Op deze kopie moeten de mededeling omtrent het auteursrecht van ACCLAIM en andere eigendomsrechtelijke verklaringen die op de oorspronkelijke kopie van de Software staan gekopieerd worden.
2. Beperkingen en Beëindiging: De Software bevat auteursrechtelijk beschermde gegevens, vakgeheimen en gegevens over gedeponeerde handelsmerken. Ter bescherming hiervan, tenzij dit toegestaan is door wetgeving die hierop van toepassing is, is het u niet toegestaan om de Software te (a) decompileren, na te bouwen, uit elkaar te nemen, of op een ander manier te herleiden naar een menselijk waarneembare vorm; (b) te modificeren, via een netwerk uit te zenden, te verhuren, te lenen, te leen te geven, te distribueren of een afgeleide versie gebaseerd op de Software of een gedeelte ervan te maken; of (c) de Software elektronisch of over een netwerk, van de ene computer naar de andere over te zenden. U mag deze licentie te allen tijde beëindigen door de Software, de bijbehorende documentatie en alle kopieën daarvan te vernietigen. Indien u zich niet aan de bepalingen van deze licentie houdt, wordt deze onmiddellijk en zonder hiervan vooraf kennis te geven door ACCLAIM beëindigd. Na beëindiging moet de Software, de bijbehorende documentatie en alle kopieën daarvan vernietigd worden.
3. Garantiebeperkingen en uitsluitingen:
 - (a) ACCLAIM garandeert de oorspronkelijke koper, dat de tastbare media waarop de Software vastgelegd is, bij normaal gebruik vrij zijn van fabricage en/of materiaalfouten, gedurende een periode van negentig (90) dagen na de datum van aanschaf, zoals aangetoond op het aankoopbewijs. De volle omvang van de aansprakelijkheid van ACCLAIM en uw exclusief verhaal houdt in dat ACCLAIM naar eigen keuze de media die niet voldoen aan de beperkte garantie van ACCLAIM, zal repareren of vervangen indien deze voorzien van aankoopbewijs en voldoende gefrankeerd, naar de afdeling klantenservice van ACCLAIM gezonden worden. Deze garantie is niet van toepassing als het defect aan de media ontstaan is door onvoorzichtigheid, misbruik of onoordeelkundig gebruik. ENIGE STILZWIJGENDE GARANTIEBEPALINGEN DIE VAN TOEPASSING ZIJN OP DE VERKOOPBAARHEID EN GESCHIKTHEID VOOR EEN BEPAALD DOEL, ZIJN BEPERKT TOT BOVENGENOEMDE PERIODE VAN NEGENTIG (90) DAGEN VANAF DE AANKOOPDATUM.
 - (b) U erkent uitdrukkelijk dat u de Software op eigen risico gebruikt. De Software en bijbehorende documentatie zijn zoals ze worden geleverd, zonder enige garantie van welke aard ook. ACCLAIM ERKENT GEEN AANSPRAKELIJK VOOR ENIGE GARANTIES, UITDRUKKELIJK OF STILZWIJGEND, WAARONDER, MAAR NIET BEPERKT TOT, DE STILZWIJGENDE GARANTIES VOOR VERKOOPBAARHEID EN GESCHIKTHEID VOOR EEN BEPAALD DOEL. ACCLAIM GARANDEERT NIET DAT DE FUNCTIES IN DEZE SOFTWARE ONONDERBROKEN WERKEN OF DAT ZE VRIJ VAN FOUTEN ZIJN, OF DAT DEFECTEN IN DE SOFTWARE VERHOLPEN ZULLEN WORDEN EN EVENMIN WORDT HET EFFECT VAN HET GEBRUIK VAN DE SOFTWARE OF BIJBEHORENDE DOCUMENTATIE MET BETREKKING TOT JUISTHEID, NAUWKEURIGHEID, BETROUWBAARHEID, COURANTHEID OF ANDERS GEGARANDEERD. MONDELINGE OF SCHRIFTELIJKE DOOR ACCLAIM GEGEVEN INFORMATIE OF ADVIES BETEKENT GEEN GARANTIE OF WIJZIGT OP GEEN ENKELE WIJZE DE INHOUD VAN DEZE GARANTIE. INDIEN DE SOFTWARE DEFECTIEF MOCHT BLIJKEN, NEEMT U (EN NIET ACCLAIM) DE KOSTEN OP VOOR DE NODIGE SERVICE, REPARATIE OF CORRECTIE.
 - (c) ONDER GEEN VOORWAARDE, ZELFS IN GEVAL VAN NALATIGHEID, KAN ACCLAIM OF KUNNEN DIRECTIELEDEN, FUNCTIONARISSEN, WERKNEMERS OF AGENTEN VAN ACCLAIM AANSPRAKELIJK GEHOUDEN WORDEN VOOR ENIGE INCIDENTELE, INDIRECTE, SPECIALE SCHADE OF GEVOLGSCHADE (WAARONDER SCHADE DOOR VERLIES AAN WINST, ONDERBREKING VAN BEDRIJFSTIJD, VERLIES VAN BEDRIJFSINFORMATIE EN DERGELIJKE) DIE VOORTVLOEIT UIT HET GEBRUIK, VERKEERD GEBRUIK, OF ONVERMOGEN TOT GEBRUIK VAN DE SOFTWARE OF BIJBEHORENDE DOCUMENTATIE, ZELFS ALS ACCLAIM INGELICHT IS OVER DE MOGELIJKHEID VAN DERGELIJKE SCHADE. In geen geval zal de totale geldelijke verplichting van ACCLAIM aan u voor alle schade, verlies en reden tot actie (hetzij vanwege de overeenkomst, hetzij vanwege benadeling (waaronder nalatigheid) of anders), meer zijn dan het bedrag dat u betaald hebt voor de Software.
 - (d) Sommige staten staan uitsluitingen of beperkingen van stilzwijgende garanties of van schade niet toe, dus de hierboven genoemde beperkingen zijn misschien niet op u van toepassing. Deze garantie geeft u specifieke rechten en misschien heeft u nog andere rechten, die van staat tot staat kunnen variëren.
4. Inlichtingen, technische hulp: Indien u vragen heeft over deze overeenkomst, kunt u schriftelijk contact met ons opnemen op het volgende adres:
ACCLAIM Entertainment Ltd., Moreau House, 112-120 Brompton Road Knightsbridge Londen SW3 1JJ ENGELAND
Raadpleeg voor technische hulp de ingesloten technische bijlage. Indien uw Software na afloop van de periode van 90 dagen beperkte garantie gerepareerd moet worden, neemt u contact op met de afdeling consumentenservice op het telefoonnummer dat hieronder vermeld wordt. U krijgt dat een geschatte prijsopgave voor de reparatie en u krijgt advies voor het verzenden van uw Software.

ACCLAIM Hotline/Consumentenservice +44 (0)171 344 5000

Een toevallige opmerking in de high-tech gangen van **Wayne Enterprises** leidt tot waanzinnigheid! 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!

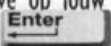
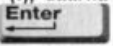
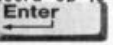
MINIMUM SYSTEEM VEREISTEN

Voor het spelen van **BATMAN FOREVER** heb je in ieder geval het volgende nodig:

- 486DX/33 MHz PC
- 8MB RAM, double speed CD-ROM drive
- 35 MB Harde Schijf ruimte
- VGA graphics card
- DOS 5.0 of groter (Windows 95 compatible)
- Spelpad en geluidskaart worden aangeraden.

VOORDAT JE GEHOOR GEEFT AAN HET BAT-SIGNAAL...

INSTALLATIE:

1. Zet je computer aan. Stop de **BATMAN FOREVER** CD-ROM disc in je CD-ROM drive (waarbij je een disc caddy gebruikt als dit handig is)
2. Bij de DOS prompt (C : \>), typ je de letter die overeenkomt met de CD-ROM drive op jouw computer (de meesten zijn D or E) gevolgd door een dubbele punt (:), daarna druk je op de  toets.
3. Bij de D : \> of E : \> prompt, typ je **INSTALL** .
4. Het **BATMAN FOREVER** Installatie Programma zal gaan draaien. Volg de prompts op je scherm voor het installeren van **BATMAN FOREVER** op je harde schijf.
5. Wanneer je **BATMAN FOREVER** wilt gaan draaien nadat het is geïnstalleerd op je harde schijf ga je naar de **BATMAN FOREVER** directory, en daar typ je '**BATMAN**'  na de '**C : \ACCLAIM\BATMAN>**' prompt.

Je krijgt een full motion video te zien (druk op CTRL + SHIFT wanneer je het over wilt slaan). In het hoofdmenu scherm kun je spel opties instellen en/of beginnen met het spel. Voor het bevestigen van je optiekeuzes en om te beginnen met het spel nadat je opties hebt ingesteld (inclusief de spel instelling) druk je op F1 (speler 1) of F2 (speler 2).

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/het RICHTINGTOETS/TOETSENBORD in te drukken. Druk op de LINKS of RECHTS richting KNOP/TOETS om de instelling van de optie te veranderen.

Game Mode (Spel Instelling) — Je kunt kiezen uit Training en Normal Spel instellingen (zie hieronder).

One or Two Player Game (Eén of Twee Speler(s) Spel) — Je kunt er voor kiezen om een één speler spel tegen de computer of een twee spelers samenwerkings of competitie spel te gaan spelen (zie hieronder).

Two Player Cooperative/ Competitive Play (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!

Player One Controls (Speler Één Besturing) - Deze optie biedt een speler de mogelijkheid om te kiezen tussen Keyboard (alle besturing verloopt via het toetsenbord), Joypad plus Keys (richtingbesturing met de joypad, gevechtsbesturing met het toetsenbord) en Joypad plus 4 Buttons (gehele besturing met 4 knoppen joypad).

Player Two Controls (Speler Twee Besturing) - Deze optie werkt op dezelfde manier als de Player One optie. Let op: wanneer je twee poorten hebt, kunnen beide spelers de Joypad gebruiken (één gebruikt de joypad plus 4 buttons optie, de andere gebruikt Joypad plus Keys). Een "Y splitter" geeft spelers de mogelijkheid om Joypad plus Keys te gebruiken.

Difficulty (Moeilijkheidsgraad) - Kies voor Easy (Gemakkelijk), Medium (Middelmatig) en Hard (Moeilijk) spel vaardigheidsniveau's.

SPEL INSTELLINGEN

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 aangeven als welk figuur elke speler wil gaan spelen. Wanneer de figuren zijn gekozen, kiest elke speler zijn Gadgets (wanneer er als Robin of Batman wordt gespeeld), en in de Trainings instelling de tegenstanders. Zie Gadgets (pagina 59) voor meer informatie over hoe je gadgets moet selecteren en gebruiken.

NORMAL GAME MODE (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, de Riddler en hun verschrikkelijke hulpjes!

TRAINING MODE (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 de Oefen Instelling kun je kiezen uit één speler tegen de computer, een speler tegen speler, of je kunt twee spelers tegen de computer laten spelen.

Je kun je als wat voor figuur dan ook gaan spelen met in begrip van boeven

en schurken als Sugar en Spice. De standaard speler instellingen zijn speler één als Batman en speler twee als Robin.

Wanneer je een ander figuur wilt kiezen, druk je op de Richtingtoets/BESTURINGSPAD om het figuur te veranderen en vervolgens druk je op een willekeurige knop.

Wanneer Batman of Robin worden gekozen, gaan de spelers naar het gadgets selectie scherm waar ze zich zelf kunnen uitrusten met de beschikbare gadgets (zie bladzijde 61-63 voor een beschrijving van de wapens). In een tweepersoons competitie spel met Batman en Robin gaan de spelers naar de **Batcave** Gym om elkaars vaardigheden uit te testen.

De standaard tegenstander voor één- en tweepersoons spel is een bewoner van het **Arkham Asylum**. Speler één kiest een tegenstander door het op laten lichten van de tegenstander box van een speler, daarna wordt de LAGE STOOT of LAGE TRAP toets/knop ingedrukt totdat de gewenste tegenstander verschijnt, waarna er op de BLOKKEER toets/knop wordt gedrukt. Deze vijand zal je tegenstander zijn gedurende het trainings programma.

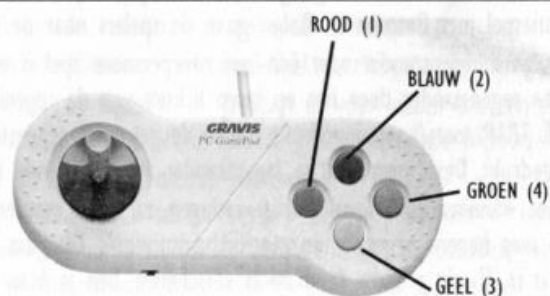
Elke keer wanneer een vijand wordt verslagen, zal de computer deze gesimuleerde tegenstander opnieuw tot leven wekken met hogere agressie en moeilijkheidsniveau's. Dit gaat zo door totdat de speler het Training Program Complete scherm ziet. Als dit scherm éénmaal is verschenen, ben je klaar om het op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



STANDAARD BESTURING

	Ttsbrd Speler 1	Speler 2	4 Knop Joystick
BEWEGEN			
Loop Links	Pijl Links	A toets	Besturingspad Links
Loop Rechts	Pijl Rechts	D toets	Besturingspad Rechts
Springen	Pijl Op	W toets	Besturingspad Op
Hurken	Pijl Neer	X toets	Besturingspad Neer
Salto m. benen/Salto	Pijl Op + Links of Rechts pijl	W toets + A (links) of D	Op + Links of Rechts op Best.
Rollen	Naar toe, naar toe (of vanje af, vanje af) + Home	Naar toe, naar toe (of vanje af, vanje + Q af) toets	Naar toe, naar toe (of vanje af, vanje af) + Rode Knop
Cape Glijden	Op met sprong of val	Op met sprong of val	Op met sprong of val
Naar beneden	Delete + neer	Linker CTRL toets + neer	Neer, neer, Blaune Knop
VECHTEN			
Blokkeren	5 Toetsenbord	S toets	Blaune Knop
Lage Stoot	End	Z toets	Gele Knop
Hoge Stoot	Home	Q toets	Rode Knop
Lage Trap	Page Down	C toets	Groene Knop
Hoge Trap	Page Up	E toets	Blauwe Knop
Rug Aanvallen	Shift + aanval	RECHTS shift	Van je af + aanval
Zwaaien	Pijl neer +	X toets + C toets	Neer + Gele Knop
Uppercut	Pijl neer + Home	X toets + Q toets	Neer + Naar Toe, Rode Knop
Roundhouse	Naar toe +	Naar toe + E	Naar toe + Groene Knop
Vuur Grijp Haak	INS (45°) of INS + Op (0°)	Links SHIFT toets (45°) of Links SHIFT toets + Op (0°)	Neer, Naar toe + Blaune Knop (45°) of Neer, Naar toe, Houd Blaune Knop + op (0°)
Grijp Vijand	Naar toe, naar toe (of Van je af, van j) +	Naar toe, naar toe (of Van je af, van j) +	Naar toe, naar toe (of Van je af, van j) +
Two Head Smash	Naar toe, naar toe + End	Naar toe, naar toe + Z toets	Naar toe, naar toe + Rode
Vijand omver (wanneer vijand)	Naar toe, naar toe + End	Naar toe, naar toe + Z toets	Rode Knop

Om het spel te Pauzeren druk je op Alt + P toetsen
 Om het spel te Verlaten druk je op Alt + Q toetsen
 Voor het Recalibreren van je Joystick (op elk moment
 tijdens het spel) druk je op de Alt + J toetsen



GADGETS

Voor de besturing en beschrijving van de gadgets word je verwezen naar de Gadgets Overzichts Schema's op bladzijdes 61.

STANDAARD GADGETS — Batman en Robin hebben elk drie standaard gadgets en twee optionele gadgets. De standaard gadgets kunnen niet omgewisseld worden maar de standaard optionele gadgets wel. Hoe moeilijker een gadget is in het gebruik hoe meer schade deze kan aanrichten. Je moet strategisch goed kiezen wanneer je gadgets selecteert.

OPTIONELE GADGETS — 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 Bat Computer elk een wapen te kiezen. In de verschillende levels zijn verschillende Gadgets beschikbaar. Voor het selecteren van een Optioneel Wapen moet je de aanwijzingen onder Gadgets Selecteren opvolgen.

ONTWERPEN — In sommige levels van het spel moeten Batman en Robin zoeken naar delen van gadget ontwerpen die door the Riddler gestolen zijn uit de Batcave. Wanneer Batman of Robin erin slaagt/slagen (samen of apart) om alle vier ontwerpen van een bepaalde gadget te vinden, wordt die gadget toegevoegd aan de Optionele Gadgets lijst van beide spelers in de Bat Computer aan het einde van het level. Probeer deze spectaculaire prototype gadgets te vinden en te verzamelen!

GADGETS SELECTEREN

Er zijn meer dan 20 gadgets beschikbaar in Batman Forever , maar je kunt maar 5 gadgets tegelijkertijd in je bezit hebben. Batman en Robin dragen beide verschillende gadgets aan een gereedschapsriem. De munitie voor alle gadgets is onbeperkt zodat je de gadgets zo vaak als je maar wilt kunt gebruiken. Spelers kiezen gadgets aan het begin van elk level. Wanneer je terecht komt in het Gadgets Selectie scherm op de Bat Computer zul je vijf standaard gadget icoontjes zien. In een tweepersoons spel zullen de standaard gadget icoontjes van beide spelers verschijnen. De eerste drie gadgets zijn altijd beschikbaar, terwijl de andere twee gadgets die ze beiden bezitten, vervangen kunnen worden door gadgets uit de Optionele Gadgets lijst. Wanneer je **een gadget wilt vervangen**, moet je het eerst op laten lichten met de **BESTURINGSPAD/RICHTINGTOETSEN** waarna je op de **knop of toets hieronder** drukt. Je kunt zien wat voor gadgets beschikbaar zijn door **OP** of **NEER** in te drukken op de **BESTURINGSPAD/RICHTINGTOETSEN**. Wanneer je **informatie over een bepaalde gadget wilt zien**, druk je op de **knop of toets hieronder**.

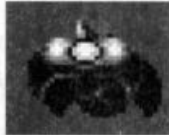
Voor het selecteren van een Optionele Gadget druk je op de **knop of de toets hieronder**. Die gadget zal dan bij de andere beschikbare gadgets verschijnen. Als een speler gadgets heeft gekozen voor een bepaald level zal het indrukken van **F1 (Speler 1)** of **F2 (Speler 2)** deze speler rechtstreeks naar het volgende level brengen. In een tweepersoons spel kan een speler geen gadgets meer selecteren wanneer hij of zij de F toets heeft ingedrukt.

	Speler 1 T.bord	Speler 2 T.bord	4 Knop Joystick
Vervang Oplichtende Gadget	2,4,6,8 toetss	A,D,X, W Toets	Rechts of Links Besturingspad
Selecteer een Optionele Gadget	End toets	Z Toets	Gele Knop



LET OP: Batman en Robin hebben verschillende Standaard en Optionele Gadgets. Wanneer je een 4 knoppen joypad gebruikt moet je de **BLOCK (BLOKKEER)** knop in plaats van de **HOGHE STOOT** gebruiken bij alle gadget besturingen.

BATMAN'S STANDAARD GADGETS

BATARANG	GRIP HAAK	SONISCHE PULS BOL
		
Neer naar Naar toe + LAGE STOOT De Batarang is een gooiwapen dat de vorm heeft van een vleermuis. Hoewel een enkele Batarang een vijand niet zoveel doet, kan het gooien van verschillende Batarangs vlak na elkaar dodelijk zijn.	(zie Besturings schema) De Grijp Haak is een grote stalen haak die vast zit aan een versterkte draad. De haak kan op verschillende manieren worden gebruikt afhankelijk van de hoek van waaruit je schiet. Met een hoek van 90o wikkelt de haak zich rond voorwerpen in het plafond, zodat Batman zich van platform naar platform kan hijsen. Met een hoek van 45o kan Batman zwaaien aan de vastgezette haak. Je kunt de haak ook tegen het plafond gooien om geheime gangen te vinden! Wanneer je de Grijp Haak wilt gooien, druk je op de besturings toetsen en richt je met de richting knoppen/toetsen.	Neer, Naar toe + LAGE STOOT Een Sonische Puls Bol is een krachtig wapen en het kan net zo gevaarlijk voor de gooier als voor het doel zijn! Een Bol ontploft wanneer hij in contact komt met een vijand.

BATMAN'S OPTIONELE GADGETS

OPTIE LIJST 1

ROOK BOLLETJE	CAPE MORPH	FLITS BOLLETJE	GAS
			
Naar toe naar Neer + LAGE TRAP Wanneer je dit Rook Bolletje op de vloer laat vallen veroorzaakt het een wolk van verwarring waardoor een vijand geen speciale bewegingen uit kan voeren.	Druk herhaaldelijk kort op LAGE TRAP terwijl je BLOKKEER ingedrukt houdt Wanneer het allemaal erg moeilijk wordt, zorgt de Cape Morph er voor dat Batman geen lichamelijk letsel oploopt door de slechteriken of de gevaarlijke omgeving.	Naar toe naar Neer + HOGE TRAP Gooi dit Flits Bolletje op de grond en zie hoe je vijanden hulpeloos om zich heen slaan in het verblindende licht. Ze zijn tijdelijk niet in staat om zich zelf te verdedigen.	Neer, Naar toe + LAGE TRAP Wanneer je Batman's gadgets met gasbusjes laadt kun je tijdelijk de spierspanning van een tegenstander opheffen zodat hun slagen maar half zo krachtig zijn.

OPTIE LIJST 2

GLIBBERIGE DRAB	BAT BOLA	ELECTRISCH BOLLETJE	KRACHTMUUR	KLEVERIGE DRAB
				
Naar toe, Neer + LAGE STOOT Door een Bat gadget dat met Glibberige Drab is geladen af te vuren op de vloer wordt die vloer ontzettend glibberig zodat iedereen die erin stapt onherroepelijk onderuit gaat. Een vijand die in een plas glibberige drab terechtkomt is machteloos en Batman is in staat om een vijand te trakteren op een portie gecapete gerechtigheid zonder dat hij bang hoeft te zijn dat hij zelf wordt geraakt.	Neer, Neer + LAGE TRAP Wanneer Batman zijn Bat Bola gooit, wordt een vijand die erdoor wordt geraakt er tijdelijk door vastgebonden zodat Batman tegenspartelende slechteriken op andere gedachten kan brengen.	Naar toe, Neer + LAGE TRAP Deze stroomstoot verdooft tegenstanders en zorgt er voor dat ze aan de grond vastgenageld blijven.	Neer, Neer, Neer + LAGE STOOT Het krachtigste verdedigingswapen in de Batgrot, de Kracht Muur, is een klein kubusje dat open springt wanneer het op de grond wordt gegooid en dan een blauwe straal gaat uitzenden die voor vijanden ondoordringbaar is. De straal voorkomt dat vijanden er langs kunnen totdat ze de straal voldoende hebben beschadigd, maar Batman en Robin kunnen er gewoon door lopen. De straat blijft een paar seconden actief of totdat het drie keer geraakt is (welke van de twee het eerst komt).	Neer, Neer + HOGE TRAP Het tegenovergestelde van Glibberig Drab. Kleverige Drab is lijmspul dat iedereen die erin stapt tijdelijk onbewegelijk maakt zodat de Dark Knight een paar lesjes goede manieren kan geven aan ongelukkige slechte figuren.

ROBIN'S STANDAARD GADGETS

BATARANG	GRIP HAAK	EXPLOSIEVE LADINGEN
		
Neer naar Naar toe + LAGE STOOT De Batarang is een gooiwapen dat de vorm heeft van een vleermuis. Hoewel een enkele Batarang een vijand niet zoveel doet, kan het gooien van verschillende Batarangs vlak na elkaar dodelijk zijn.	(zie Besturings schema) De Grijp Haak is een grote stalen haak die vast zit aan een versterkte draad. De haak kan op verschillende manieren worden gebruikt afhankelijk van de hoek van waaruit je schiet. Met een hoek van 90o wikkelt de haak zich rond voorwerpen in het plafond, zodat Batman zich van platform naar platform kan hijsen. Met een hoek van 45o kan Batman zwaaien aan de vastgezette haak. Je kunt de haak ook tegen het plafond gooien om geheime gangen te vinden! Wanneer je de Grijp Haak wilt gooien, druk je op de besturings toetsen en richt je met de richting knoppen/toetsen.	Neer, Naar toe + LAGE STOOT Robin gooit deze explosieven in een hoek tegen de vloer waardoor een vijand veel schade oploopt wanneer deze goed wordt geraakt. Ze kunnen ook tegen vloeren en muren worden gegooid om zo verborgen gebieden te onthullen.

ROBIN'S OPTIONELE GADGETS

OPTIE LIJST 1

ROOK BOLLETJE	KRACHT SCHILD	KALMERINGS PIJLTJES	SONISCH STOOT WAPEN
			
Naar toe naar Neer + LAGE TRAP Wanneer je dit Rook Bolletje op de vloer laat vallen veroorzaakt je een wolk van verwarring waardoor een vijand geen speciale bewegingen uit kan voeren.	Druk herhaaldelijk kort op LAGE TRAP terwijl je BLOKKEER ingedrukt houdt Net als de Cape Morph van Batman zorgt het Kracht Schild er voor dat Robin onkwetsbaar wordt in gevaarlijke situaties.	Naar toe, Neer + LAGE TRAP Robin gebruikt deze gadget om een hoge snelheids pijltje af te vuren op een vijand die ongelukkigerwijs in de weg staat. Een vijand die geraakt is door een Kalmeringspijl wordt slaperig en veel langzamer, en hij kan geen speciale bewegingen meer uitvoeren. Het duurt maar eventjes, maar dat is lang genoeg voor Robin: hij kan een heel stel pijnlijke combinaties uitdelen!	Van je af, Naar toe, Naar toe + HOGE TRAP Een lading uit dit ultra sonische instrument schakelt vijanden uit en verdooft ze zodat hun stoten maar half zo krachtig zijn.

OPTIE LIJST 2

GLIBBERIGE DRAB	BAT BOLA	ELECTRO PRIKSTOK	POLS NAGELS	HITTE WAPEN
				
Naar toe, Neer + LAGE STOOT Door een Bat gadget dat met Glibberige Drab is geladen af te vuren op de vloer wordt die vloer ontzettend glibberig zodat iedereen die erin stapt onherroepelijk onderuit gaat. Een vijand die in een plas glibberige drab terechtkomt is machteloos en Batman is in staat om een vijand te trakteren op een portie gecapete gerechtigheid zonder dat hij bang hoeft te zijn dat hij zelf wordt geraakt.	Neer, Neer + LAGE TRAP Wanneer Robin zijn Bat Bola gooit, wordt een vijand die erdoor wordt geraakt er tijdelijk door vastgebonden zodat Robin tegenspartelende slechteriken op andere gedachten kan brengen.	Naar toe, Naar toe + HOGE STOOT Robin bezorgt zijn vijanden een schok met een dodelijke stroomstoot wanneer de Electro prikstok is geactiveerd. Een stroom shot verdooft vijanden en nagelt ze vast aan de grond!	Van je af, Naar toe + HOGE STOOT Doordat hij dit om zijn pols draagt, is Robin in staat om in een hoek nagels af te schieten om de voeten van zijn tegenstander aan de grond te nagelen zodat ze zich niet meer kunnen bewegen. Goed richten is erg belangrijk. Wanneer je een tegenstander eenmaal vastgenageld hebt, blijft hij tijdelijk vast zitten of hij blijft vastzitten totdat jij hem slaat.	Naar toe, Van je af, Naar toe, Van je af + LAGE TRAP Hiermee kun je binnen de kortste keren je haar drogen maar het verandert ook de grote vissen van de onderwereld in gesmolten tonijntjes!

GADGETS ONTWERPEN

Ontwerpen van gadgets kun je in verschillende levels oppikken. Je moet zien uit te vinden hoe je ze kunt gebruiken.

DOELZOEKENDE BATARANG	BAT HANDBOEIEN	HOLOGRAFISCH LOKMIDDEL	RAKET SCHOENEN
			
De doelzoekende Batarang is een opmerkelijk stukje wapentuig. Wanneer de Batarang is gegoid dan zal deze de dichtstbijzijnde vijand raken en daarna doorgaan naar de volgende vijand totdat er drie maal een vijand is geraakt. Maar een vijand kan er onder door duiken, er over heen springen of hij kan de batarang uit de lucht slaan met een stoot. Handig voor het raken van vijanden die achter je staan.	Stop handlangers met de Bat Handboeien. Deze hechten zich aan vijanden en houden ze even stil waarna ze ontploffen en behoorlijk wat schade aanrichten!	Breng de vijand in verwarring door holografische lokmiddelen op te roepen waar ze achter aan gaan. Ondertussen kunnen de echte Batman en Robin echt maatregelen nemen.	Door het aantrekken van deze speciale schoenen zal de drager ervan naar de vijand worden gebracht.

SPEL KENMERKEN SCHERM:

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: Spelers beginnen het spel met 3 levens waarin ze **BATMAN FOREVER** moeten voltooien. Je kunt extra levens verdienen door het verzamelen van Two-Face munten.

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. Wanneer je 100% scoort in een level verdien je een behoorlijke bonus.

PICKUPS



GEDEELTELIJKE ENERGIE

Dit icoontje herstelt de energie van Batman of Robin gedeeltelijk.



VOLLEDIGE ENERGIE

Dit icoontje zorgt voor een volledig energie herstel.



RIDDLER KISTJES

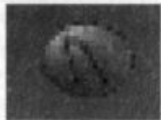
Riddler Kistjes die speltips bevatten, kunnen in het hele spel worden verzameld. Het zijn tips in de vorm van raadsels die een speler moet oplossen om zijn voordeel te kunnen doen met de tip. Het is bepaald niet gemakkelijk maar het voegt een

opwindend breinkrakkend element toe aan jouw gevecht om de straten van Gotham veilig te maken!



EXTRA TIJD

In het Gotham City Circus telt elke seconde! Wanneer je deze icoontjes verzamelt betekent dat extra tijd om de situatie onder controle te krijgen.



TWO-FACE MUNTEN

Verzamel deze zeldzame munten voor extra energie of levens. Natuurlijk hebben deze munten twee kanten. Het verzamelen van munten waarop je het gezicht met het litteken ziet levert een speler extra levens op. Het verzamelen van munten waarvan je de glatte kant ziet levert een extra leven EN volledige energie op.



GADGET ONTWERPEN

Dit high tech disc koffertje bevat de gestolen gadget ontwerpen van Wayne Tech. Verzamel ze alle vier in een bepaald level zodat je een bepaalde gadget in het volgende level kunt gebruiken.



LEVELS

Batman Forever bestaat uit 8 levels plus een Training Instelling. Acht van deze levels volgen het verhaal van de strijd van Batman en Robin tegen Two-Face en de Riddler en ze moeten achtereenvolgend voltooid worden. Het Bat Gym level wordt alleen in de Oefen Instelling gebruikt. De 8 verhalen levels van Batman Forever bestaan uit hoofd gebieden en geheime verborgen gebieden. Voor het halen van de hoogste score en voor het succesvol voltooien van het spel moet een speler alle hoofd gebieden 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 te vrijwaren van de terreur van Two-Face en de woede van de Riddler!

ARKHAM ASYLUM

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 behoorlijk in de war zijn, weer rustig zien te krijgen, en ze moeten proberen om de cel van Dent te bereiken voordat hij echt ontsnapt! Het krankzinnigengesticht is een doolhof van onderhoudstunnels, gangen en galerijen en overal zie je oplichtende noodtoestand alarmen. Pas op voor de electro shock behandeltafels die nog steeds onder stroom staan! Pas op Batman en Robin want anders is het bye, bye!



TWEEDE BANK VAN GOTHAM



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 bankberovers te doorkruisen. Zorg ervoor dat je alles in je

omgeving goed bekijkt zodat je geen speciale pickups en verborgen ingangen mist.

THE CIRCUS

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! Gelukkig zijn er Extra Tijd pickups. Geef het dus niet op, zelfs wanneer je nog maar erg weinig tijd overhebt!



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.



In het pakhuis moeten Batman en Robin schakelaars vinden die achtergrond objecten verplaatsen. In het wereld van Two-Face moet je wellicht sommige gebieden twee keer bezoeken maar de beloning maakt dat het wel lonend is! Als je één keer binnen bent, is het een gespleten level van een gespleten persoonlijkheid! Sugar en 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 weezinwekkende 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 weezin tegen zijn vroegere idool. De hele avond is eigenlijk een val die door Two-Face en de Riddler is opgezet om de welgestelden naar de **Ritz Gotham** te lokken zodat zij ze kunnen beroven. De ruimte zit vol met booby traps. De schakelaar voor valluiken zijn verborgen in de ballroom. Wanneer Batman en Robin de schakelaar in de juiste volgorde omzetten, zullen vijanden van boven naar beneden vallen en zo onschadelijk worden gemaakt. Welke schakelaar, Dark Knight? Batman en Robin moeten vechten in de hele ballroom om te proberen om Nygma en zijn vriendjes tegen te houden.



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 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?

WAYNE MANOR/ Vernietigde Batcave

In de Ritz Gotham zijn de gedachten van Bruce Wayne "gelezen" door één van de dozen van Nygma. Two-Face en de 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.

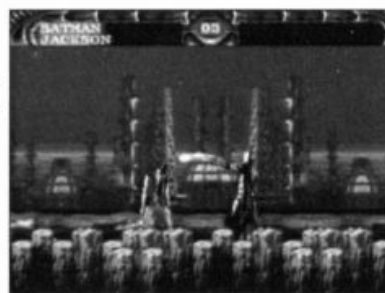
CLAW EILAND

Eindelijk krijgt Ed Nygma wat hij verdient! De slimme slechterik heeft **Dr. Meridian** ontvoerd dus vecht Batman nu niet alleen vanwege de gerechtigheid maar ook uit liefde! Robin en Batman 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 Eiland** 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 deus op tilt slaat, moet je oppassen voor de dodelijke blauwe stralen!

Ineens 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. Meridian te kunnen bevrijden.

Eindelijk komen onze helden in de troonkamer van Claw Eiland. De plaats voor de uiteindelijke afrekening met Two-Face en de Riddler. Zal het dynamisch duo erin slagen om de mooie Dr. Meridian en Gotham 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 taaie tegenstander wordt! Batman en Robin moeten er voor zorgen dat de 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 de 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 BESCHRIJVINGEN



BATMAN



ROBIN



TWO-FACE



THE RIDDLER



DR. CHASE MERIDIAN



SUGAR & SPICE

LOOK FOR

Based on the #1
arcade Smash



MUSIC IS THE WEAPON.™

CM
COLLINS MANAGEMENT, INC.

MIDWAY®

Acclaim®

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

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