



**INSTRUCTION
MANUAL**

BATMAN™ RETURNS

SEGA

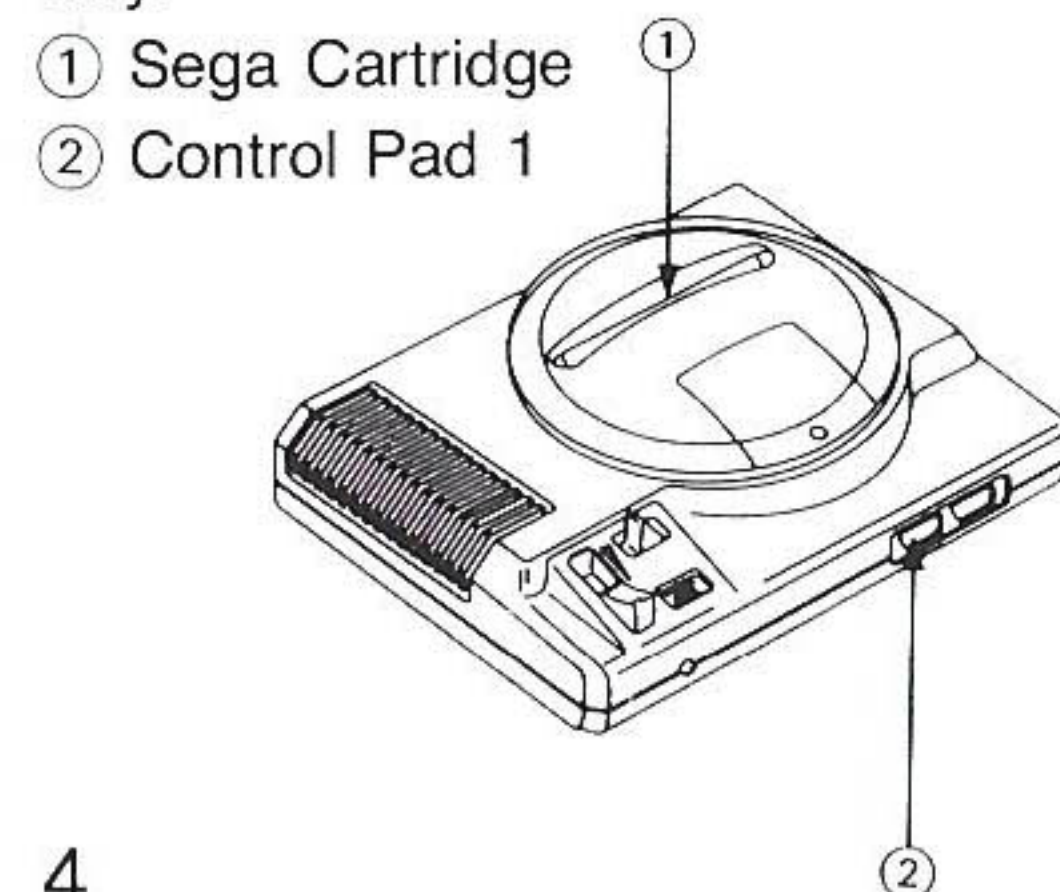


Starting Up

1. Set up your Sega Mega Drive/Genesis System as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1.
2. Make sure the power switch is OFF. Then insert the Sega cartridge into the console.
3. Turn the power switch ON. In a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power switch OFF. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power switch ON again.

Important: Always make sure that the Console is turned OFF when inserting or removing your Mega Drive/Genesis Cartridge.

Note: This game is for one player only.



Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Mega Drive/Genesis-Gerät wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Steuerpult 1 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf OFF gestellt ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein (Netzschalter auf ON). Kurz darauf erscheint automatisch der Titelschirm.
4. Falls der Titelschirm nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus (Netzschalter auf OFF). Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie dann den Netzschalter wieder auf ON.

Wichtig: Den Netzschalter vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette stets auf OFF stellen.

Hinweis: Dieses Spiel kann nur von einer Person gespielt werden.

- ① Sega-Spielkassette
- ② Steuerpult 1

Mise en route

1. Installez votre Sega Mega Drive/Genesis System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le bloc de commande 1.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

Important: Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

Remarque: Ce jeu est pour un joueur uniquement.

- ① Cartouche Sega
- ② Bloc de commande 1

Inicio

1. Prepare su sistema Sega Mega Drive/Genesis como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el controlador 1.
2. Asegúrese de que el interruptor de alimentación está en la posición OFF. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.
3. Ponga el interruptor de alimentación en ON. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, ponga en OFF el interruptor de alimentación. Asegúrese de que el cartucho esté correctamente insertado. Entonces, vuelva a poner en ON el interruptor de alimentación.

Importante: Asegúrese siempre de que el interruptor de alimentación esté en OFF antes de insertar o de sacar el cartucho.

Nota: Este juego es sólo para un jugador.

- ① Cartucho Sega
- ② Controlador 1

Preparativi

1. Montate il vostro sistema Sega Mega Drive/Genesis come descritto nel suo manuale di istruzioni. Collegate la pulsantiera di controllo 1.
2. Assicuratevi che l'alimentazione sia disattivata (OFF). Quindi inserite la cartuccia Sega nella console.
3. Attivate l'alimentazione (ON). In breve tempo appare lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnete l'apparecchio (OFF). Accertatevi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi attivate di nuovo l'alimentazione (ON).

Importante: Assicuratevi sempre che l'apparecchio sia spento (OFF) prima di inserire o estrarre la cartuccia Sega Mega Drive/Genesis.

Nota: Questo gioco è per un solo giocatore.

- ① Cartuccia Sega
- ② Pulsantiera di controllo 1

Förberedelser för spelstart

1. Utför anslutningarna enligt anvisningarna i bruksanvisningen för Segas speldator Mega Drive/Genesis. Anslut styrplattan 1.
2. Kontrollera att strömbrytaren står i frånslaget läge. Sätt därefter i Segas spelkassett i speldatorn.
3. Slå till strömbrytaren. Efter några sekunder visas rubriksenen på bildskärmen.
4. Slå ifrån strömbrytaren om rubriksenen inte visas på bildskärmen. Kontrollera anslutningarna och att kassetten har satts i på korrekt sätt. Slå till strömbrytaren igen.

Viktigt! Kontrollera alltid att strömbrytaren har slagits ifrån innan spelkassetten sätts i/tas ut ur speldatorn.

OBS! Detta spel kan bara spelas av en spelare.

- ① Segas spelkassett
- ② Styrplattan 1

Starten

1. Sluit je Sega Mega Drive/Genesis aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit controller 1 aan.
2. Zet de Mega Drive/Genesis UIT. Stop nu de Sega Cassette erin.
3. Zet de Mega Drive/Genesis AAN. Na een moment zie je het Titelscherm.
4. Als je geen titelscherm ziet, moet je de Mega Drive/Genesis weer UIT zetten. Kijk goed na of alles goed is aangesloten en of de cassette er goed in zit. Zet hem daarna weer AAN.

Let op: Zorg ervoor dat de Mega Drive/Genesis altijd UIT staat als je een cassette erin stopt of eruit haalt.

N.B.: Dit is een spel voor één speler.

- ① Sega Cassette
- ② Controller 1

Aloitus

1. Kytke Sega Mega Drive/Genesis System -järjestelmäsi käyttöohjeen mukaisesti. Kytke säätölaippa 1 paikalleen.
2. Varmista, että virta on katkaistu (kytkin on asennossa OFF). Työnnä sen jälkeen Sega-kasetti loveensa.
3. Kytke virtakytkin asentoon (ON). Otsikkoruutu ilmestyy hetken kuluttua.
4. Jos otsikkoruutu ei ilmesty, siirrä virtakytkin asentoon (OFF). Varmista, että järjestelmäsi on kytketty oikein ja että kasetti on kunnollisesti lovessaan. Siirrä virtakytkin sen jälkeen uudelleen asentoon (ON).

Tärkeää: Varmista aina, että kytket virran pois päältä (OFF), ennenkuin asetat kasetin paikalleen tai poistat sen.

Huom: Tämä peli on tarkoitettu ainoastaan yhtä pelaajaa varten.

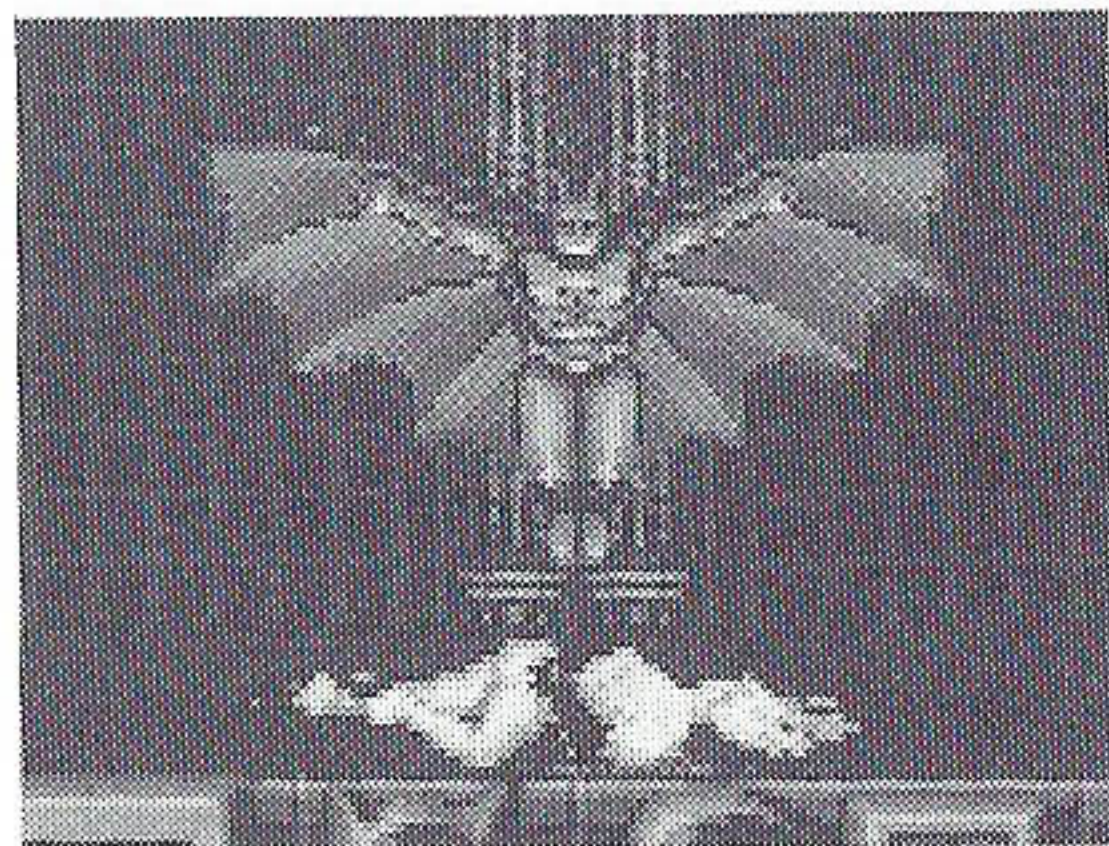
- ① Sega-kasetti
- ② Säätölaippa 1

The Caped Crusader™ to the Rescue!

It's not what it looks like. Not at all.

It wasn't **Batman** who released that vicious swarm of bats on the unsuspecting Ice Princess. (Though that's what a dastardly villain wants you to believe.) It was a fiendish ploy to incriminate **The Caped Crusader**.

As a champion of goodness and justice in a city of trickery and treachery, Batman takes on the preposterous **Penguin** and his band of **Red Triangle Circus** performers. Plus you'll encounter flying gargoyles, acrobatic henchmen, various breeds of pyromaniacs and way more.



Der Maskierte Rächer kommt zu Hilfe!

Es ist nicht immer alles so, wie es aussieht. Überhaupt nicht.

Es war nicht **Batman**, der den Schwarm bluthungriger Fledermäuse auf die überraschte Eisprinzessin loslies. (Obwohl die Verbrecher uns das glaubhaft machen wollen.) Es war in Wirklichkeit in hinterlistiger Trick, um den **Maskierten Rächer** zu belasten.

Als Schützer von Recht und Ordnung in einer Stadt voller Verbrechen und Hinterlist nimmt Batman den Kampf gegen den skrupellosen **Pinguin** und seine Bande des **Red Triangle Circus** auf. Sie werden fliegenden Horrorfiguren, akrobatischen Meuchelmördern, verschiedenen Arten von Pyromanen und noch viel mehr Gesindel begegnen.

Batman (The Caped Crusader) à la rescousse!

Ne vous fiez surtout pas aux apparences!

Ce n'est pas **Batman** qui a lancé un essaim de chauve-souris sur la Princesse des Glaces. (C'est ce qu'une personne peu scrupuleuse essaie de vous faire croire.) C'est un complot destiné à accuser Batman, le justicier à cape (**The Caped Crusader**).

En tant que défenseur du Bien et de la Justice dans cette ville de perdition, Batman s'attaque au **Pingouin** et au **gang du triangle rouge**. En outre, vous allez rencontrer des gargouilles volantes, des acrobates, toutes sortes de pyromanes et bien d'autres créatures bizarres.

¡El cruzado Caped Crusader al rescate!

No es lo que parece. Ni mucho menos.

No fue **Batman** quien soltó a esa pandilla de murciélagos viciosos a la confiada Princesa de Hielo. (Aunque eso es lo que quiere hacerle creer un vil canalla). Fue un truco diabólico para incriminar al **Cruzado de la capa**.

En calidad de campeón de la bondad y la justicia en una ciudad de engaños y traición, Batman se encarga del absurdo **Pingüino** y de su banda de artistas del **Circo del triángulo rojo**. Además encontrará gárgolas volantes, secuaces acróbatas, varios tipos de pirómanos y demás.

Il crociato con il mantello alla riscossa!

Non è come sembra. Non lo è affatto!

Non è stato **Batman** a mollare quel rabbioso stormo di pippistrelli sulla insospettabile Principessa di ghiaccio. (Nonostante questo sia ciò che vi vuol far vigliaccamente credere un furfante.) È stato un diabolico complotto per incriminare il **crociato con il mantello**.

Come un campione di bontà e giustizia in una città di frode e perfidia, Batman affronta l'assurdo **Penguin** e la sua banda di artisti del **Red Triangle Circus**. Inoltre, vi imbattete in dozzine volanti, scagnozzi acrobati, vari tipi di piromani e via dicendo.

Batman till räddning!

Det är inte alls som du tror. Inte alls.

Det var inte **Batman** som släppte loss de ilska fladdermössen på den intet ont anande Isprinsessan. (Men det är precis vad en lömsk skurk vill att du ska tro.) Det hela var bara en elak ploy för att få **Batman** anklagad för brottet.

Som en upprätthållare av dygd och rättvisa i en stad fylld av bedrägeri och förräderi tar sig Batman an den orimliga **Pingvinen** och hans gäng, de **Röda Triangelcirkus** artisterna. Du kommer också att stöta ihop med flygande statyer, akrobatiska hantlangare, olika slags pyromaner och mycket mer.

De Held met de Cape Moet Redden!

Het is niet wat het lijkt. Helemaal niet.

Het was niet **Batman** die de boosaardige zwerm vleermuizen vrij liet tegen de niets vermoedende Ys Prinses. (Alhoewel een gemene schurk wil dat jij dat gelooft). Het was een vijandelijk zet om **De Held met de Cape** te beschuldigen.

Batman, de kampioen in goedheid en rechtvaardigheid in een stad vol bedrog en verraad, neemt het op tegen de dwaze **Penguin** en zijn **Rode Triangel Circus** bende. Ook zal je vliegende waterspuwers, acrobatische handlangers, verschillende soorten pyromanen en nog veel meer obstakels tegenkomen.

Yön kostaja rientää apuun!

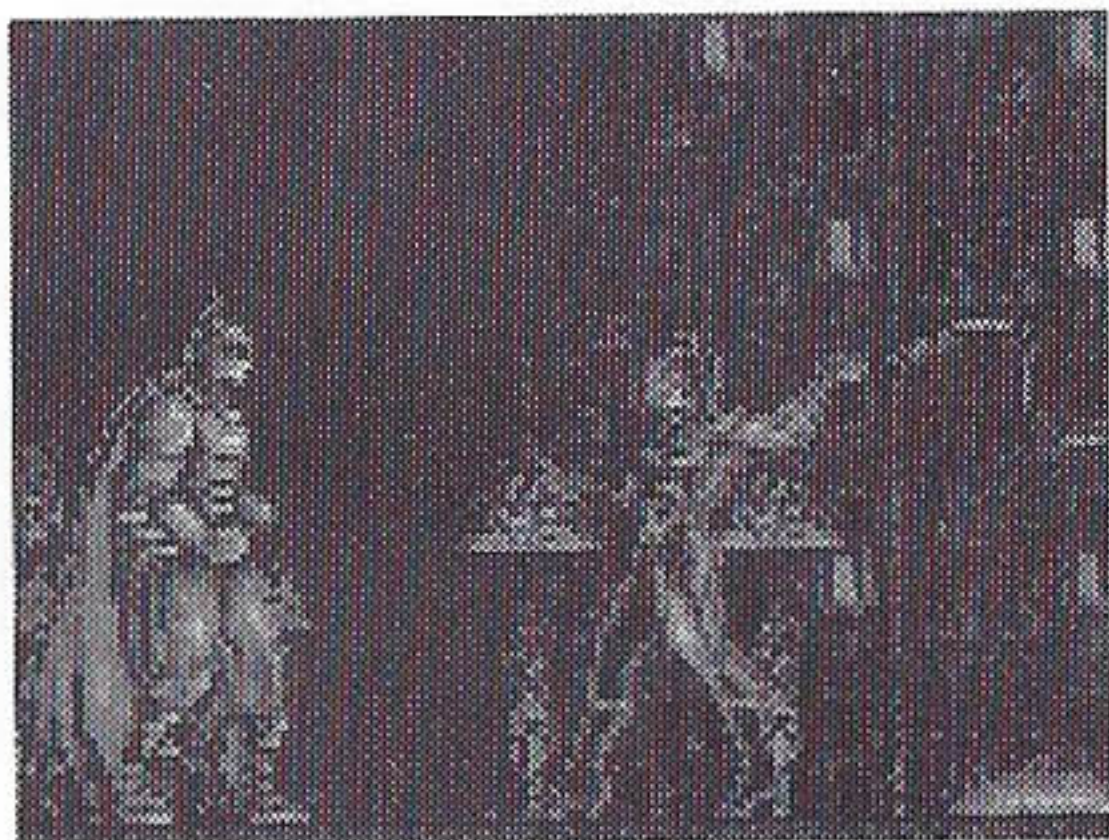
Kaikki ei aina ole niin kuin näyttää. Ei ollenkaan.

Ei **Batman** lähettänyt verenhimoista lepakkolaumaa mitään aavistamattoman Jääprinsessan kimppuun, vaikka eräs raukkamainen konna tahtookin kaikkien niin uskovan. Se on vain osa pirullisesta suunnitelmasta leimata **Yön kostaja** rikolliseksi.

Batman on kaiken hyvän ja oikean puolustaja pahassa ja petollisessa kaupungissa, ja tuntee tehtäväkseen tuhota pahansisuisen **Pingiviinin** ja hänen **Punakolmiosirkuksen esiintyjäkopiansa**. Joudut pelin aikana myös vastatusten lentävien griippien, akrobaattikonniin, sekä erilaisten tuhopolttajien, ynnä muiden ilkityöntekijöiden kanssa.

And last, but most certainly not least, you'll tangle with the mistress of felines herself, the curious, spurious, mysterious **Catwoman**. She's not exactly a friend of yours. Although she doesn't favor the **Penguin** either. So don't count on anything but trouble from her... and you won't be disappointed. Keep in mind that **Catwoman** has nine lives. And you can be sure she'll use every last one.

Now while we're on the subject of *using* things, you'll have quite an assortment of gadgets under your **Batman** belt. You'll have your infamous grappling hook that lets you scale towering heights in the time it would take you to bat an eye.



Und schließlich müssen Sie es noch mit der schlimmsten aller Katzen aufnehmen; der kuriosen, eigenartigen, mysteriösen **Catwoman**. Und die ist nicht gerade Ihre beste Freundin. Obwohl sie andererseits auch nicht unbedingt dem **Pinguin** wohlgesinnt ist. Also verlassen Sie sich auf gar nichts... und Sie vermeiden Enttäuschungen. Denken Sie daran, daß die **Catwoman** neun Leben hat. Und Sie können sich darauf verlassen, daß sie sie alle verwendet, um Ihnen Ärger zu machen.

Und wenn wir schon von *Verwenden* reden — Sie haben eine ganze Reihe von nützlichen Dingen an Ihrem **Batman**-Gürtel hängen. Da gibt es die berühmten Kletterhaken, mit denen Sie blitzschnell schwindelerregende Höhen erklettern können.

Enfin, vous allez affronter la reine des félins, la mystérieuse, étrange et incroyable **Catwoman**. Ce n'est pas votre alliée. Cependant, elle ne porte pas le **Pingouin** dans son coeur non plus. Attendez-vous à ce qu'elle vous cause des problèmes... et vous ne serez pas déçu. Souvenez-vous que **Catwoman** a neuf vies. Soyez certain qu'elle les utilisera toutes.

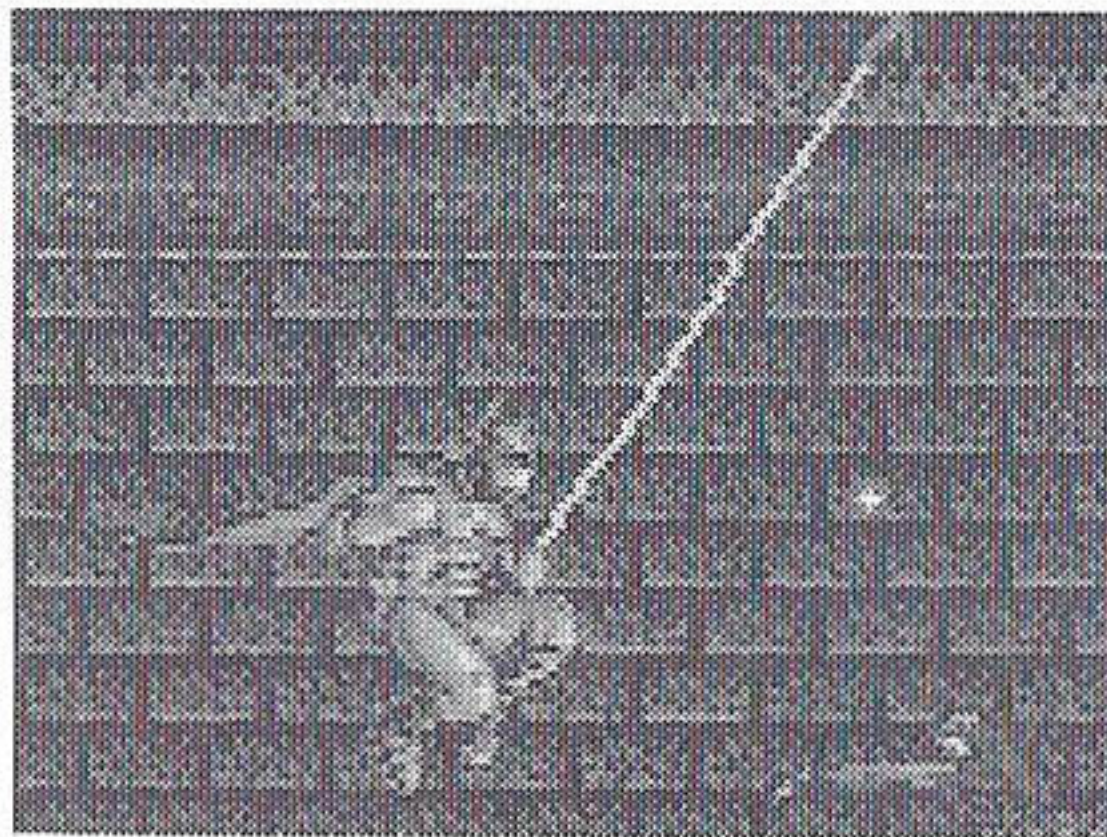
Vous avez à votre disposition un large éventail de gadgets **Batman** à *utiliser*. Vous avez votre grappin qui vous permet de grimper sur un immeuble de n'importe quelle hauteur en un clin d'oeil.

Y por último pero en verdad no menos importante, se tendrá que enfrentar con la propia señora de los felinos, la curiosa, falsa y misteriosa **Catwoman**. No es que sea precisamente una amiga suya. Si bien tampoco es partidaria del **Pingüino**. Así que no espere otra cosa de ella que no sean problemas... y no le defraudará. Tenga presente que **Catwoman** tiene nueve vidas. Y puede estar seguro de que utilizará todas ellas hasta el final.

Ahora, y ya que estamos en el *capítulo de cosas* para utilizar, usted dispondrá de un gran surtido de artilugios bajo el cinturón de **Batman**. Dispondrá del famoso gancho que le permite escalar hasta lo alto de torres altísimas en menos que canta un gallo.

Ultimo, ma certissimamente non da meno, litigate con la dama dei felini in persona, la singolare, bastarda **Catwoman**. Lei non è proprio una vostra amica. Anche se non favorisce nemmeno **Penguin**. Perciò non aspettatevi da lei niente altro che problemi. . . e non sarete delusi. Tenete ben in mente che **Catwoman** ha nove vite e state sicuri che le userà tutte fino alla fine.

E visto che siamo in argomento di *usare* le cose, avete un vero assortimento di congegni sotto la vostra cintura di **Batman**. Avete l'infame rampino che vi permette di arrampicarvi su alture torreggianti in un batter d'occhio.



Sist men inte minst kommer du i en trasslig härva med härskarinnan över kattdjuren, den nyfikna, falska, mystiska **Kattkvinnan**. Hon är inte precis en väninna. Men å andra sidan så gillar hon inte heller **Pingvinen**. Räkna med att hon ställer till med bråk. . . för då blir du inte besviken. Kom ihåg att **Kattkvinnan** har nio liv. Och du kan räkna med att hon inte drar sig för att använda alla liven.

När vi ändå talar om att *använda* saker. I ditt **Batman**bälte har du en hel del grejer. Där i bältet har du den ökända kastkroken med vars hjälp du kan klättra uppför enorma höjder, snabbt som blixten.

En de laatste, maar zeker niet de minste waarmee je in conflict komt, is de katachtige meesteres, de curieuze, valse, mysterieuze **Catwoman**. Zij is niet bepaald een vriend van jou. Alhoewel ze ook niet erg gunstig gestemd is over de **Penguin**. Dus reken er maar op, dat zij jou niets anders dan problemen zal bezorgen. . . en jij zal niet teleurgesteld worden. Hou in gedachten dat de **Catwoman** negen levens heeft. En je kunt er zeker van zijn dat zij daar alles van gebruikt.

Nu zijn we aangekomen bij het onderwerp 'gebruiks voorwerpen'. Jij hebt een flink assortiment voorwerpen onder jouw **Batman** riem. Je hebt jouw beruchte enterhaak, waarmee je, sneller dan je met je ogen kunt knippen, geweldige hoogtes kunt beklimmen.

Ei tietenkään pidä jättää huomiotta myöskään kaunista kissaeläinten kuningatarta, elikkä oikullista ja odottamatonta **Kissanaista**. Hän ei myöskään ole ystäväsi, vaikkei hän sen puoleen pidä **Pingviininkään** puolta. Jos et odota häneltä muuta kuin kiusaa, . . . et tule pettymään. Muista että **Kissanaisella** on yhdeksän henkeä. Voit luottaa siihen että hän on valmis käyttämään ne kaikki, taistellen kynsin hampain.

Käyttämisestä puheenollen, **lepakkovyösi** alla on kaikenlaisia vempelitä joita voit käyttää eri tilanteissa. Kuuluisa lepakkoköytesi auttaa sinua kiipeämään päätä huimaaviin korkeuksiin silmänräpäyksessä.

You'll also have your razor-sharp, fling-it-with-your-wrist **Batarang** that'll stun just about any enemy you meet. Or use your Super-seeking **Batarang** to snuff out everyone on the screen.

Blast thugs, clowns, acrobats, flame-throwers and parachuting penguins out of town with your Grappling Gun. Stun unsuspecting criminals with your smoldering Smoke Bomb. Or unleash a swarm of bats on the Penguin's crusty cronies.

You start with a limited supply of weapons. But there's more hidden in and around **Gotham City**. So go ahead. Check behind that dark corner. Knock out that wall. You'll never know what's hidden there.

You are the last hope to the people of **Gotham City**. And they're counting on you. Desperately. Because if **Batman** can't clean up **Gotham City**, nobody can.

Außerdem haben Sie den rasiermesserscharfen **Batarang**, den Sie aus dem Handgelenk schleudern können, um fast jeden Feind umzulegen. Oder verwenden Sie die zielsuchende Superversion des **Batarang**, um alle Feinde wegzufegen, die auf dem Bildschirm sind.

Blasen Sie Gangster, Clowns, Akrobaten, Feuerspucker und fallschirmfliegende Pinguine mit Ihrer Batmanpistole weg. Lähmen Sie Kriminelle mit ihrer qualmenden Rauchbombe. Oder lassen Sie einen Schwarm von Fledermäusen auf die Unterweltfreunde des Pinguins los.

Sie haben zu Spielbeginn einen begrenzten Waffenvorrat. Aber Nachschub ist an verschiedenen Stellen in **Gotham City** versteckt. Legen Sie also los. Prüfen Sie, was sich in dunklen Ecken und hinter Wänden versteckt. Sie wissen nie, was man alles finden kann.

Sie sind die letzte Hoffnung der guten Bürger von **Gotham City**. Diese verlassen sich jetzt ganz auf Sie — denn wenn **Batman** es nicht gelingt, **Gotham City** von den Verbrechen zu befreien, dann schafft es niemand.

Vous pouvez également lancer votre **Batarang** tranchant d'un mouvement du poignet sur tous les ennemis que vous rencontrez. Utilisez également votre **Batarang** à tête chercheuse pour éliminer tout le monde sur l'écran.

Éliminez les bandits, clowns, acrobates, lanceurs de flammes et pingouins parachutistes de la ville avec votre pistolet-grappin. Neutralisez les criminels avec vos bombes fumigènes à combustion lente ou lancez un essaim de chauve-souris sur les vieux copains du Pingouin.

Vous commencez à jouer avec une quantité limitée d'armes mais il y en a beaucoup d'autres cachées à l'intérieur et autour de **Gotham City**. Cherchez ces armes dans les recoins sombres et derrière les murs. Sait-on jamais ce que vous allez découvrir.

Vous êtes le dernier espoir des habitants de **Gotham City**. Ils comptent désespérément sur vous. Si **Batman** ne peut pas sauver **Gotham City**, personne ne le pourra!

También dispondrá de un afilado **Batarang** que se lanza con un movimiento de muñeca y que sorprenderá a cualquier enemigo con el que se encuentre. O bien podrá utilizar un **Batarang** de búsqueda para terminar con quien se presente en la pantalla.

Gamberros, payasos, acróbatas, lanzallamas y pingüinos paracaidistas podrán ser expulsados de la ciudad con el arma de presa. Sorprenda a los confiados criminales con la bomba de humo de efectos retardados. O bien suelte una manada de murciélagos sobre una pandilla de amigos malhumorados.

Usted comienza con una cantidad limitada de armas. Pero hay muchas más escondidas por doquier en **Gotham City**. Así que adelante. Eche un vistazo detrás de esa esquina oscura. Golpee la pared. Nunca sabrá qué se esconde allí.

Usted es la última esperanza para la gente de **Gotham City**. Y ellos cuentan con usted. Desesperadamente. Porque si **Batman** no es capaz de limpiar **Gotham City**, nadie podrá.

E anche la lama a rasoio che vola con il vostro **Batarang** da polso, e che stordisce ogni nemico non appena lo incontrate. Oppure usate il **Batarang** a ricerca automatica per sbarazzarvi di chiunque sullo schermo.

Con la pistola ad aggancio, fate fuori dalla città criminali, clown, acrobati, mangiatori di fuoco e pinguini che si lanciano con il paracadute. Con la bomba fumogena a combustione lenta, stordite criminali insospettabili. O scatenate uno stormo di pippistrelli sui duri amiconi di Penguin.

Cominciate con una scorta limitata di armi. Ma ce ne sono altre nascoste a **Gotham City** e dintorni. Quindi andate avanti. Controllate dietro quell'angolo buio. Distruggete quel muro. Non sapete mai cosa c'è nascosto lì dietro.

Siete l'ultima speranza per gli abitanti di **Gotham City**. E ci contano! Disperatamente! Perché se **Batman** non può ripulire **Gotham City**, nessuno può farlo.

Till ditt försvar har du också knivskarpa **Bataranger** som med ett kast kan bedöva nästan alla fiender som du stöter på. Eller använd dina supersökande **Bataranger** som letar upp och dödar alla fiender som syns på skärmen.

Rensa staden från gangsters, clowner, akrobater, eldkastare och fallskärmshoppande pingviner med din Harpunpistol. Bedöva godtrogna brottslingar med rykande rökbomber. Eller släpp loss en svärm av fladdermöss på Pingvinens kumpaner.

Du börjar spelet med ett begränsat antal vapen. Det finns fler vapen runt om i hela **Gotham Staden**. Så sätt i gång. Kolla i mörka hörn. Slå ut väggar. Det kanske ligger något undangömt.

Du är det sista hoppet för invånarna i **Gotham Staden**. De litar på dig. Fullständigt. För är det någon som kan röja upp i **Gotham Staden** så är det **Batman**.

Je hebt ook jouw messcherpe, gooi-hem-vanuit-je-pols **Batarang** die iedere vijand die je tegenkomt versteld zal doen staan. Of gebruik jouw Super-zoek **Batarang** om een eind te maken aan een ieder die op het scherm te zien is.

Blaas met jouw Enter Geweer misdadigers, clowns, acrobaten, vuurspuwers en pinguïns met parachutes uit het dorp. Verbaas niets vermoedende criminelen met jouw smeulende Rook Bommen. Of laat een zwerm vleermuizen los tegen de brutale vrienden van de Penguin.

Je start met een beperkte voorraad wapens. Maar er ligt meer verborgen in en rondom **Gotham City**. Dus ga je gang. Controleer achter die donkere hoek. Sla die muur omver. Je weet nooit wat er verborgen is.

Jij bent de laatste hoop voor de inwoners van **Gotham City**. En zij rekenen op jou. Wanhopig. Want als **Batman** niet in staat is om **Gotham City** te bevrijden, kan niemand het.

Partaveitsenterävä **Batarangi** lentää minne haluat pienellä ranteen kiepsautuksella, ja tainnuttaa lähes konnan kuin konnan. Itseohjautuva **Superbatarangi** taas nitistää kaikki ruudussa olevat viholliset.

Lennätä roistot, pellet, akrobaatit, liekinheittäjät ja laskuvarjoilevat pingviinit taivaan tuuliin iskutykillä, tainnuta varomattomat rikolliset sähköisellä savupoimmilla, ja lähetä lepakkolauma pingviinin puoltajien kimppuun.

Pelin alussa asevarastosi on rajoitettu. Aseita ja varusteita on kuitenkin piilossa kautta kaupungin, joten älä epäröi, vaan särje seiniä, kurkista nurkkien taakse, ja katso ympärillesi. Et voi koskaan ennalta arvata mitä mihinkin on piilotettu.

Olet **Gotham Cityn** viimeinen toivo, ja kaikki gothamilaiset luottavat sinuun epätoivoisesti. Jos **Batman** ei pysty vapauttamaan kaupunkia rikollisista, ei siihen pysty kukaan muukaan.

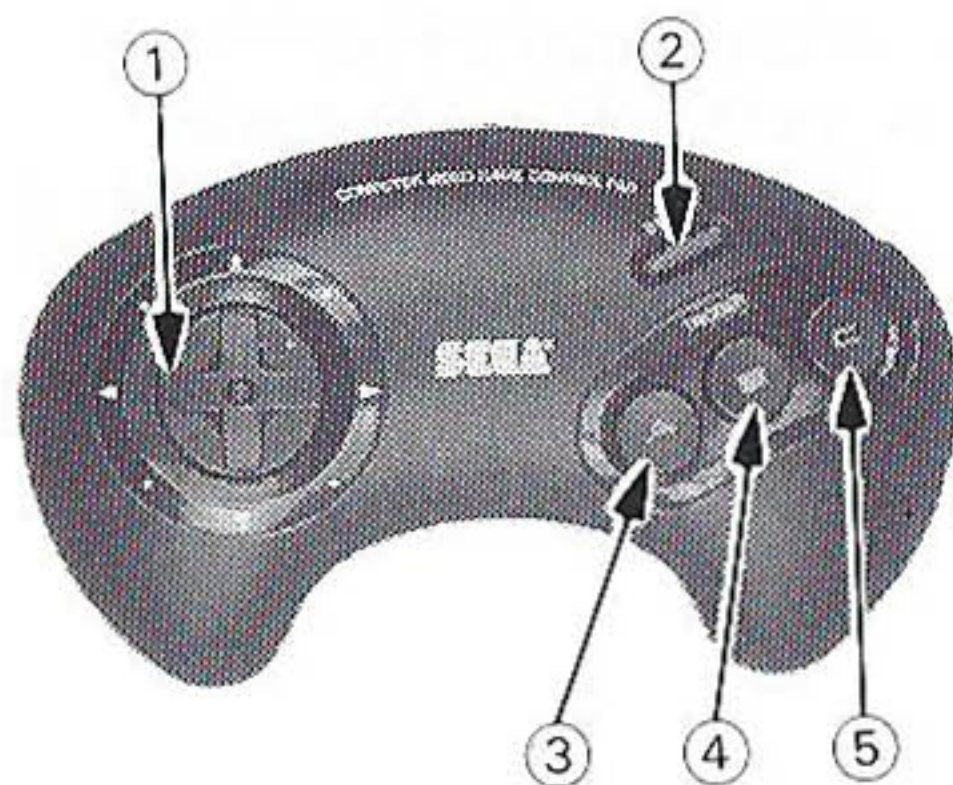
Taking Control

① D-Button (Directional):

- On Title screen selects "Start" or "Options."
- On the Options screen, chooses an option and changes its setting (please see page 20).
- Moves **Batman** left and right. DOWN makes him crouch. UP helps him climb ramps or scale walls.

② Start Button:

- Starts the game, or goes to the Options screen and then starts the game.
- Pauses a game to let you select weapons from the Utility Belt.
- Resumes paused game.



Spielsteuerung

① Richtungstaste:

- Zum Wählen von START oder OPTIONS im Bildschirm.
- Zum Wählen von Optionen im Optionsbildschirm und zum Ändern der Einstellung (siehe Seite 20).
- Bewegt **Batman** nach links oder rechts. Wenn die Taste nach unten gedrückt wird, duckt er sich. Wenn sie nach oben gedrückt wird, klettert er Rampen oder Wände hoch.

② Starttaste:

- Startet das Spiel, oder geht zum Optionsbildschirm, um danach das Spiel zu starten.
- Pausiert im Spiel, so daß Waffen vom Kampfgürtel gewählt werden können.
- Setzt das Spiel nach dem Pausieren wieder fort.

Aux commandes!

① Touche D (Touche directionnelle):

- Pour sélectionner "Start" ou "Options" sur l'écran de titre.
- Pour choisir une option et la modifier sur l'écran des options (reportez-vous à la page 20).
- Pour déplacer **Batman** vers la gauche et la droite. Appuyez vers le bas pour qu'il se baisse et vers le haut pour qu'il grimpe le long des rampes ou des murs.

② Touche Start:

- Pour commencer une partie directement ou faire apparaître l'écran des options, puis commencer à jouer.
- Pour faire une pause afin de sélectionner des armes sur la ceinture d'accessoires.
- Pour reprendre la partie après une pause.

Toma de control

① Botón D (botón direccional):

- En la pantalla del títulos selecciona "Start" u "Options".
- En la pantalla Options (opciones) selecciona una opción y cambie la programación (consulte la página 20)
- Mueve a **Batman** hacia la izquierda y derecha. Si lo presiona hacia abajo, lo hace agachar. Si lo presiona hacia arriba, le ayuda a subir rampas o a escalar paredes.

② Botón de inicio:

- Inicia el juego o va a la pantalla de opciones y luego comienza el juego.
- Hace una pausa en el juego para permitirle seleccionar armas del Cinturón utilitario.
- Reanuda el juego que estaba en pausa.

Prendete il comando

① Pulsante D (di direzione):

- Sullo schermo del titolo, seleziona "avvio" (START) o "opzioni" (OPTIONS).
- Sullo schermo delle opzioni, ne sceglie una e ne cambia la regolazione (vedete a pagina 21).
- Muove **Batman** a sinistra e a destra. In GIÙ lo fa chinare. In SU lo aiuta a salire rampe o a scalare muri.

② Pulsante di avvio:

- Avvia il gioco o passa allo schermo delle opzioni e quindi avvia il gioco.
- Sospende il gioco per lasciarvi scegliere le armi dalla cintura portaarmi.
- Riprende il gioco sospeso.

Styr spelet

① Styrkulan (riktkulan):

- Vicka styrkulan för att välja spelstart START eller valmöjligheterna OPTIONS när rubrikscenen visas på skärmen.
- Vicka styrkulan för att markera ett val på valmenyn OPTIONS och för att ändra på dess inställning (se sid. 21).
- Vicka styrkulan åt vänster eller höger för att flytta **Batman** åt det hållet. Vicka styrkulan nedåt för att huka och uppåt för att klättra uppför ramper och väggar.

② Startknappen START:

- Tryck på startknappen för att starta spelet eller för att gå till valmenyn OPTIONS och därefter starta spelet.
- Tryck på startknappen för att göra en paus i spelet. Under denna paus kan du välja bland vapnen i vapenbältet.
- Tryck på startknappen för att fortsätta spelet efter paus.

De Besturing

① R (Richting) Toets:

- Op het Titelscherm kiest je met de R-toets "Start" of "Options".
- Op het Optie scherm, kiest de R-toets de optie en verandert het de instelling (kijk op pagina 21).
- Beweegt **Batman** naar links en naar rechts. De R-toets OMLAAG laat hem bukken. De R-toets OMHOOG helpt hem bij het beklimmen van hellingen of bij het klauteren tegen muren.

② Start Toets:

- Start het spel, of ga eerst naar het Optie scherm en start daarna het spel.
- Pauzeert een spel zodat je wapens kunt kiezen van de Nuttige Riem.
- Om verder te gaan met een gepauzeerd spel.

Ota ohjaiment käsiisi

① Suuntanäppäin (näppäin D):

- Valitsee otsikkoruudusta aloitus tai vaihtoehtoruudun.
- Osoittaa vaihtoehtot valintaruuduissa, ja vaihtaa niiden säädöt (sivu 21).
- Liikuttaa **Batmania** oikealle ja vasemmalle. Jos painat suuntanäppäintä alas, hän kyyristyy. Jos painat sitä ylös, Batman kapuaa ylös rampeja tai seiniä.

② Aloitusnäppäin:

- Aloittaa pelin otsikkoruudusta, tai siirtää pelaajan ensin valintaruutuun ja aloittaa pelin sieltä.
- Kytkee pelin tauolle aseensa valintaa varten.
- Lopettaa tauon ja jatkaa peliä.

③, ④, ⑤ **Buttons A, B or C:**

- Makes **Batman** use a special weapon, attack or jump and use grappling hook or bat wings.

Controlling Batarangs, Batwings, Bad Guys and More

What an array of weapons you've got under your belt! Here's how to use 'em...

SELECTING WEAPONS

Press **Start** to get under your Utility Belt.

Then press the **D-Button** RIGHT or LEFT to make your selection. Press **Start** again to resume play with new weapon.

③, ④, ⑤ **Tasten A, B oder C:**

- Lassen **Batman** eine Spezialwaffe einsetzen, angreifen oder springen und Kletterhaken oder Fledermausflügel einsetzen.

Steuerung von Batarangs, Fledermausflügeln, Bad Guys und mehr

Ein ganz schönes Arsenal, das Sie unter dem Gürtel haben! Und so werden die Waffen verwendet...

AUSWÄHLEN DER WAFFEN

Drücken Sie die **Starttaste**, um unter Ihren Kampfgürtel zu greifen.

Dann drücken Sie die **Richtungstaste** nach rechts oder links, um die Waffen auszuwählen. Drücken Sie die **Starttaste** erneut, um das Spiel mit den neuen Waffen fortzusetzen.

③, ④, ⑤ **Touches A, B ou C:**

- Pour que **Batman** utilise une arme spéciale, attaque ou saute ou bien utilise le grappin ou les ailes.

Contrôle des Batarangs, des Batwings, des bandits et autres

Votre ceinture d'accessoires met à votre disposition un grand assortiment d'armes. Voici comment les utiliser...

SÉLECTION DES ARMES

Appuyez sur la touche **Start** pour faire apparaître votre ceinture d'accessoires.

Ensuite, appuyez sur la **touche D** vers la gauche ou la droite pour effectuer votre choix. Appuyez de nouveau sur la touche **Start** pour reprendre la partie avec votre nouvelle arme.

③, ④, ⑤ **Botón A, B, o C:**

- Hace que **Batman** utilice un arma especial, que ataque o que salte y haga uso del gancho o de las alas de murciélago.

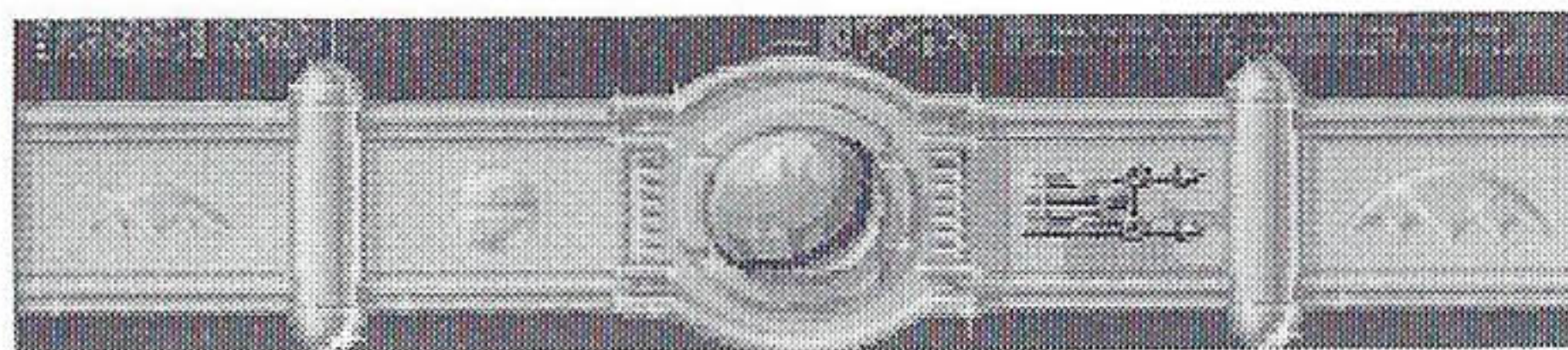
Control de Batarangs, Batwings, Malos y demás.

Tiene usted una enorme variedad de armas bajo el cinturón. Así es como se utilizan...

SELECCIÓN DE ARMAS

Presione el **botón de inicio** para disponer del Cinturón utilitario.

Luego presione el **botón D** hacia la derecha o la izquierda para hacer la selección. Presione otra vez el **botón de inicio** para reanudar el juego con una nueva arma.



③, ④, ⑤ **Pulsanti A, B, o C:**

- Fa usare a **Batman** armi speciali, lo fa attaccare o saltare e usare il rampino o le Batali.

Per controllare Batarang, Batali, brutti ceffi e altro

Che spiegamento di armi avete sotto la cintura! Ecco come usarle...

PER SCEGLIERE LE ARMI

Premete il pulsante di **avvio** per andare sotto la cintura.

Quindi premete il **pulsante D** a DESTRA o a SINISTRA per fare la vostra scelta. Premete ancora il pulsante di **avvio** per riprendere il gioco con la nuova arma.

③, ④, ⑤ **Knapparna A, B eller C:**

- Tryck på någon av dessa knappar för att **Batman** ska kunna använda ett specialvapen, anfalla eller hoppa och använda kastkroken eller flaxa med vingarna.

Hur Bataranger och Batvingar behärskas och skurkar bemästras m.m.

Du har en imponerande samling av vapen i ditt bälte! Så här använder du vapnen...

VAL AV VAPEN

Tryck på **startknappen** för att gå in i vapenbältet.

Vicka därefter **styrkulan** åt höger eller vänster för att göra ditt vapenval. Tryck igen på **startknappen** för att fortsätta spelet med det nya vapnet.

③, ④, ⑤ **Toets A, B of C:**

- Met deze toetsen kan **Batman** een speciaal wapen gebruiken, aanvallen of springen. Bovendien kan hij met deze toetsen zijn enterhaak of vleermuis vleugels gebruiken.

Omgaan met Batarangs, Batwings, Slechterikken en Veel Meer

Wat een reeks wapens heb jij onder jouw riem zitten! Hier volgt hoe je ze moet gebruiken...

KIEZEN VAN WAPENS

Druk op **Start** om jouw Nuttige Riemen te krijgen.

Druk daarna de **R-toets** naar LINKS of naar RECHTS om een keuze te maken. Druk nog een keer op **Start** om het spel te hervatten met een nieuw wapen.

③, ④, ⑤ **Näppäimet A, B ja C:**

- Panevat **Batmanin** käyttämään erikoisaseita, hyökkäämään tai hyppäämään, sekä käyttämään lepakkoköyttä tai lentämään lepakkoviitan avulla.

Batarangeista, lepakkoviitasta, konnista ynnä muusta...

Vyössäsi on upea asevarasto. Käytä sitä näin...

ASEEN VALINTA

Ota varustevyösi esiin painamalla **aloitusnäppäintä**.

Valitse haluamasi ase painamalla **suuntanäppäintä** oikealle tai vasemmalle, ja jatka sen jälkeen peliä painamalla taas **aloitusnäppäintä**.

Note: You can only get weapons that you have. You may run out of some weapons.

Hinweis: Sie können nur Waffen verwenden, die Sie im Gürtel tragen. Von einigen Waffen gibt es nur begrenzte Vorräte.

Remarque: Vous pouvez utiliser uniquement les armes que vous possédez. Il peut vous manquer certaines armes au cours de la partie.

Nota: Solamente puede utilizar las armas que tenga. Puede que se queda sin algunas.

USING WEAPONS

Face **Batman** in the direction you want to attack and press the SPECIAL WEAPONS BUTTON (**Button A** if you don't make any options changes).

EINSATZ DER WAFFEN

Bewegen Sie **Batman** in die Richtung, in der Sie angreifen wollen, und drücken Sie die SPEZIALWAFFENTASTE (**Taste A** wenn Sie die Tasten nicht anders belegt haben).

UTILISATION DES ARMES

Dirigez **Batman** dans la direction à attaquer et appuyez sur la touche d'armes spéciales (la **touche A** si vous n'avez pas changé les options).

UTILIZACIÓN DE ARMAS

Encare a **Batman** en la dirección que usted quiera para atacar y presione el botón de armas especiales (el **botón A** si no hace ningún cambio de opciones)

GRAPPLING

Hold the **D-Button** UP and press the JUMP BUTTON to release the grappling line. Then "tap" the JUMP BUTTON again to land on the next ledge. Or else "hold down" the JUMP BUTTON to shimmy up the line. Then press the D-Button RIGHT or LEFT to swing.

KLETTERN

Halten Sie die **Richtungstaste** nach oben gedrückt und drücken Sie die SPRUNGTASTE, um das Kletterseil loszulassen. Dann "tippen" Sie die SPRUNGTASTE leicht an, um auf dem nächsten Vorsprung zu landen. Oder halten Sie die SPRUNGTASTE gedrückt, um das Seil heraufzuhangeln. Dann drücken Sie die Richtungstaste nach RECHTS oder LINKS, um zu schwingen.

GRAPPIN

Maintenez la **touche D** enfoncée vers le haut et appuyez sur la touche de saut pour lancer le grappin. Actionnez de nouveau la touche de saut pour atterrir sur la corniche suivante. Ou bien maintenez la touche de saut enfoncée pour osciller sur le fil du grappin. Puis, appuyez sur la touche D vers la gauche ou la droite pour vous balancer.

AGARRE

Mantenga presionado el **botón D** hacia arriba y presione el botón de salto para soltar la red de agarre. Luego dé otra vez un golpecito para aterrizar en el próximo saliente. O bien mantenga presionado el botón de salto para que oscile la red. Luego presione el botón D hacia la derecha o la izquierda para balancearla.

Nota: Potete prendere solo le armi che avete e può capitare che ne esauriate alcune.

PER USARE LE ARMI

Rivolgete **Batman** nella direzione in cui volete attaccare e premete il **PULSANTE DI ARMI SPECIALI (Pulsante A)** se non eseguite alcun cambiamento di opzioni).

PER AGGRAPPARSI ALLA CORDA

Tenendo premuto in SU il **pulsante D**, premete il **PULSANTE PER SALTARE** per rilasciare la corda a cui aggrapparvi. Quindi “picchiettate” ancora sul **PULSANTE PER SALTARE** per atterrare sulla sporgenza successiva. O “tenete premuto” il **PULSANTE PER SALTARE** per salire lungo la corda. Quindi premete il **pulsante D** a DESTRA o a SINISTRA per dondolare.

OBS! Du kan endast välja bland de vapen som finns kvar. Det kan hända att vissa vapen tar slut.

HUR VAPNEN ANVÄNDS

Vänd **Batman** åt det håll som du vill anfalla. Tryck på knappen för specialvapen (**knappen A** om du inte ändrar på knapparnas funktioner).

FASTHAKNING

Vicka **styrkulan** uppåt och tryck på knappen som används för hopp så att linan matas ut. Tryck därefter igen lätt på knappen som används för hopp för att landa på nästa avsats. Eller håll knappen som används för hopp intryckt för att klättra uppför linan. Vicka därefter **styrkulan** åt höger eller vänster för att svinga dig åt önskat håll.

NB: Je kunt alleen wapens krijgen die je in je bezit hebt. Sommige wapens kunnen opraken.

HET GEBRUIKEN VAN WAPENS

Laat **Batman** in de richting kijken waarin jij wilt aanvallen en druk op de **SPECIALE WAPEN TOETS (Toets A)** als je geen opties hebt veranderd).

AANKLAMPEN

Hou de **R-toets** OMHOOG en druk op de **SPRING TOETS** om de enterlijn los te laten. Druk daarna nog een keer op de **SPRING TOETS** om op de volgende richel te landen. Of houd de **SPRING TOETS** ingedrukt om langs de lijn te wiebelen. Druk daarna de **R-toets** naar LINKS of RECHTS om te zwaaien.

Huom. Voit käyttää vain niitä aseita joita sinulla on hallussasi. Tietyt aseet saattavat kulua loppuun.

ASEEN KÄYTTÖ

Käännä **Batman** hyökkäyssuuntaan ja paina **ASENÄPPÄINTÄ (näppäin A)**, jos et ole tehnyt muutoksia näppäinten toiminnoissa).

LEPAKKOKÖYDEN KÄYTTÖ

Heitä iskuhaka painamalla hyppynäppäintä samalla kun painat **suuntanäppäintä** ylös. Siirry seuraavalle seinänreunukselle painamalla hyppynäppäintä kevyesti, tai kiipeä ylös pitämällä sitä painettuna. Voit myös heilua käydestä painamalla suuntanäppäintä oikealle tai vasemmalle.

SWINGING WITH YOUR GRAPPLE

To swing from place to place, hold the **D-Button** RIGHT or LEFT while pressing the JUMP BUTTON **twice**. (See grappling, previous page.)

SCHWINGEN MIT DEM KLETTERHAKEN

Um von einer Stelle zu einer anderen zu schwingen, halten Sie die **Richtungstaste** nach RECHTS oder LINKS gedrückt, während Sie die SPRUNGTASTE **zweimal** drücken. (Siehe KLETTERN auf der vorherigen Seite.)

DÉPLACEMENT AVEC LE GRAPPIN

Pour vous déplacer d'un endroit à l'autre en vous balançant sur le fil du grappin, maintenez la **touche D** enfoncée vers la gauche ou la droite tout en appuyant **deux fois** sur la touche de saut. (Reportez-vous au paragraphe "Grappin" à la page précédente.)

OSCILACIÓN CON EL GANCHO

Para oscilar de un sitio a otro, mantenga presionado el **botón D** hacia la derecha o la izquierda mientras presiona el botón de salto **dos veces**. (Vea el capítulo AGARRE.)

FLAPPING YOUR WINGS

You can flap Batman's cape like wings by holding down the SPECIAL WEAPONS BUTTON while in midair or by pressing the JUMP BUTTON and SPECIAL WEAPONS BUTTON simultaneously.

MIT DEN FLÜGELN SCHLAGEN

Sie können Batmans Cape wie Flügel schlagen, indem Sie die SPEZIALWAFFENTASTE mitten in der Luft gedrückt halten oder die SPRUNGTASTE und die SPEZIALWAFFENTASTE gleichzeitig drücken.

UTILISATION DES AILES

Batman peut utiliser sa cape comme des ailes si vous maintenez la touche d'armes spéciales enfoncée quand il est en l'air ou si vous appuyez simultanément sur les touches de saut et d'armes spéciales.

MOVIMIENTO DE LAS ALAS

Usted puede mover la capa de Batman como si fueran alas manteniendo presionado el botón de armas especiales mientras esté volando, o bien presionando el botón de salto y el de armas especiales simultáneamente.

PUNCHING AND KICKING

- For reliable, old-fashioned martial arts defense press the ATTACK BUTTON.
- To punch, press the ATTACK BUTTON.

SCHLAGEN UND KICKEN

- Für bewährte Nahkampfverteidigung drücken Sie die ANGRIFFSTASTE.
- Zum Schlagen drücken Sie die ANGRIFFSTASTE.

COUPS DE POING ET DE PIED

- Appuyez sur la touche d'attaque pour vous défendre en utilisant les arts martiaux.
- Pour donner un coup de poing, appuyez sur la touche d'attaque.

PUÑETAZOS Y PATADAS

- Para disponer de una defensa segura con artes marciales a la antigua usanza, presione el botón de ataque.
- Para dar puñetazos, presione el botón de ataque.

PER SPOSTARSI AGGRAPPATI AL RAMPINO

Per spostarvi da un posto all'altro stando a penzolini, tenete premuto il **pulsante D** a destra o a sinistra premendo contemporaneamente **due volte** il PULSANTE PER SALTARE. (Vedete "Per aggrapparsi alla corda" alla pagina precedente.)

PER AGITARE LE ALI

Potete agitare il mantello di Batman come se fossero ali tenendo premuto il PULSANTE DI ARMI SPECIALI mentre siete a mezz'aria o premendo il PULSANTE PER SALTARE e il PULSANTE DI ARMI SPECIALI simultaneamente.

PER DARE PUGNI E CALCI

- Per una difesa sicura e vecchio stile con le arti marziali, premete il PULSANTE PER ATTACCARE.
- Per dare pugni, premete il PULSANTE PER ATTACCARE.

SVINGA MED KASTKROKEN

För att svinga dig från en plats till en annan: vicka **styrkulan** åt höger eller vänster och håll styrkulan i det läget medan du trycker **två** gånger på knappen som används för hopp. (Se Fasthakning på föregående sida.)

FLAXA MED VINGARNA

Håll knappen som används för specialvapen intryckt då du är i luften för att flaxa med Batmans mantel. Du kan också flaxa med manteln då knapparna som används för hopp och specialvapen trycks in samtidigt.

SLAG OCH SPARK

- Tryck på knappen som används för anfall för pålitlig, gammaldags österländsk självförsvar.
- Tryck på knappen som används för anfall för att slå till fienden.

ZWAAIEN MET JOUW ENTERHAAK

Om van plaats naar plaats te zwaaien, moet je de **R-toets** naar RECHTS of naar LINKS houden terwijl je de SPRING TOETS **twee** keer indrukt. (Zie aanklampen op de vorige pagina.)

JE VLEUGELS UITSLAAN

Je kunt de cape van Batman laten wapperen als vleugels, door gebruik te maken van de SPECIALE WAPEN TOETS als Batman midden in de lucht zit, of door tegelijkertijd op de SPRING TOETS en de SPECIALE WAPEN TOETS te drukken.

SLAAN EN TRAPPEN

- Voor oude, vertrouwde verdedigende krijgskunst moet je op de AANVAL TOETS drukken.
- Om te slaan moet je op de AANVAL TOETS drukken.

LEPAKKOKÖYDEN KÄYTTÖ HEILUMISEEN

Heilahda paikasta toiseen painamalla **suuntanäppäintä** oikealle tai vasemmalle, ja paina samalla hyppynäppäintä **kahdesti**. (Katso edellisen sivun kohtaa LEPAKKOKÖYDEN KÄYTTÖ.)

LEPAKKOVIITAN KÄYTTÖ

Voit räpyttää lepakkoviittaasi siipien tavoin, siipiä, painamalla **ASENÄPPÄINTÄ** ollessasi ilmassa, tai vaihtoehtoisesti painamalla **HYPPYNÄPPÄINTÄ** ja **ASENÄPPÄINTÄ** yhtä aikaa.

NYRKKEILY JA POTKIMINEN

- Käytä **HYÖKKÄYSNÄPPÄINTÄ** tahtoessasi käyttää vanhoja kunnan itsepuolustuskeinoja.
- Lyö vastustajaa painamalla **HYÖKKÄYSNÄPPÄINTÄ**.

- To kick high, hold the **D-Button** RIGHT or LEFT and press the ATTACK BUTTON.
- To kick low, hold the **D-Button** DOWN and press the ATTACK BUTTON.

- Zum hohen Kicken halten Sie die **Richtungstaste** nach RECHTS oder LINKS gedrückt und drücken die ANGRIFFSTASTE.
- Zum niedrigen Treten halten Sie die **Richtungstaste** nach UNTEN gedrückt und drücken die ANGRIFFSTASTE.

- Pour donner un coup de pied haut, maintenez la **touche D** enfoncée vers la gauche ou la droite et appuyez sur la touche d'attaque.
- Pour donner un coup de pied bas, maintenez la **touche D** enfoncée vers le bas et appuyez sur la touche d'attaque.

- Para dar patadas por alto, mantenga el **botón D** hacia la derecha o hacia la izquierda y presione el botón de ataque.
- Para dar patadas a baja altura, mantenga presionado el **botón D** y presione el botón de ataque hacia abajo.

Selecting Options

On the Title screen, press the **D-Button** DOWN to select "Options." Then press **Start** to go to the Options screen. Press the **D-Button** UP or DOWN to place the bat by your option selection, and press it LEFT or RIGHT to change the setting.



Wählen von Optionen

Im Titelschirm drücken Sie die **Richtungstaste** nach UNTEN, um "OPTIONS" zu wählen. Dann drücken Sie die **Starttaste**, um zum Optionsbildschirm zu gehen. Drücken Sie die **Richtungstaste** nach OBEN oder UNTEN, um die Fledermaus neben die gewünschte Option zu bringen, und drücken Sie die Richtungstaste nach LINKS oder RECHTS, um die Einstellung zu ändern.

Sélection d'options

Sur l'écran de titre, appuyez sur la **touche D** vers le bas, pour sélectionner "Options". Ensuite, appuyez sur la touche **Start** pour faire apparaître l'écran des options. Appuyez sur la **touche D** vers le haut ou le bas pour placer la chauve-souris sur l'option choisie, puis appuyez vers la gauche ou la droite pour modifier le réglage.

Selección de opciones

En la pantalla del título presione el **botón D** hacia abajo para seleccionar "Options" (opciones). Una vez hecho esto, presione el **botón de inicio** para ir a la pantalla de opciones. Presione el **botón D** hacia arriba o hacia abajo para situar al murciélago en la opción seleccionada y presiónelo hacia la izquierda o hacia la derecha para cambiar la programación.

- Per calciare alto, tenete premuto il **pulsante D** a DESTRA o SINISTRA e premete il PULSANTE PER ATTACCARE.
- Per calciare basso, tenete premuto in GIÙ il **pulsante D** e premete il PULSANTE PER ATTACCARE.
- Vicka **styrkulan** åt höger eller vänster och håll styrkulan i det läget. Tryck sedan på knappen som används för anfall för att sparka högt.
- Vicka **styrkulan** nedåt och håll styrkulan i det läget. Tryck sedan på knappen som används för anfall för att sparka lågt.
- Om een hoge trap te geven, moet je de **R-toets** naar RECHTS of LINKS ingedrukt houden en op de AANVAL TOETS drukken.
- Om een lage trap te geven, moet je de **R-toets** OMLAAG houden en op de AANVAL TOETS drukken.
- Potkaise korkealla painamalla HYÖKKÄYSNÄPPÄINTÄ samalla kun painat **suuntanäppäintä** oikealle tai vasemmalle.
- Potkaise matalalle painamalla HYÖKKÄYSNÄPPÄINTÄ samalla kun painat **suuntanäppäintä** alas.

Per scegliere le opzioni

Sullo schermo del titolo, premete GIÙ il **pulsante D** per scegliere “opzioni” (OPTIONS). Quindi premete il pulsante di **avvio** per andare allo schermo delle opzioni. Premete il **pulsante D** in SU o in GIÙ per posizionare il pippistrello sull’opzione scelta, quindi premetelo a SINISTRA o DESTRA per cambiare la regolazione.

Valmöjligheter

Vicka **styrkulan** nedåt då rubriksenen visas på skärmen för att välja valmöjligheterna OPTIONS. Tryck på **startknappen** för att gå till valmenyn OPTIONS. Vicka **styrkulan** uppåt eller nedåt för att flytta fladdermusmarkören till önskad rad på valmenyn. Vicka sedan styrkulan åt vänster eller höger för att ändra på inställningen.

Kiezen van Opties

Als je het Titelscherm ziet, moet je de **R-toets** OMLAAG houden om “Options” te kiezen. Druk daarna op **Start** om op het Optie scherm te komen. Druk de **R-toets** OMHOOG of OMLAAG om de vleermuis bij jouw optie keuze te plaatsen en druk hem naar LINKS of RECHTS om instellingen te veranderen.

Vaihtoehtojen valinta

Siirry valintaruutuun painamalla otsikkoruudussa **suuntanäppäintä** kerran alas, ja painamalla sitten **aloitusnäppäintä**. Siirrä lepakko haluamasi vaihtoehtoon kohdalle painamalla **suuntanäppäintä** ylös tai alas, ja tee säädöt painamalla sitä oikealle tai vasemmalle.

SOUND TEST:

To check the sound, press Buttons A, B or C.

SOUND TEST (Soundtest):

Um den Sound zu prüfen, drücken Sie Tasten A, B oder C.

SOUND TEST (Essai sonore):

Pour écouter le son, appuyez sur la touche A, B ou C.

PRUEBA DE SONIDO:

Para comprobar el sonido, presione el botón A, B, o C.

PLAYERS:

This is the number of lives you have. You can select 3, 5 or 7 lives by pressing the **D-Button** RIGHT or LEFT.

PLAYERS (Spieler):

Hier wird festgelegt, wie viele Leben Sie haben. Sie können zwischen 3, 5 oder 7 Leben wählen, indem Sie die **Richtungstaste** nach LINKS oder RECHTS drücken.

PLAYERS (Joueurs):

Le nombre de vies que vous avez. Vous pouvez sélectionner 3, 5 ou 7 vies en appuyant sur la **touche D** vers la gauche ou la droite.

JUGADORES:

Este es el número de vidas de que dispone. Usted puede seleccionar 3, 5, o 7 vidas si presiona el **botón D** hacia la derecha o hacia la izquierda.

CONTROL:

Here's where you can change which buttons you'd like for SPECIAL WEAPONS, ATTACKING and JUMPING. You have three combinations of choices. To change them, press the **D-Button** RIGHT or LEFT.

CONTROL (Steuerung):

Hier können Sie festlegen, welche Tasten als SPEZIALWAFFENTASTE, ANGRIFFSTASTE und SPRUNGTASTE fungieren. Um die Tasten neu zu belegen, drücken Sie die **Richtungstaste** nach LINKS oder RECHTS.

CONTROL (Commandes):

Vous pouvez interchanger les touches d'armes spéciales, d'attaque et de saut. Vous avez le choix entre trois combinaisons. Pour modifier, appuyez sur la **touche D** vers la gauche ou la droite.

CONTROL:

Aquí es donde puede usted decidir qué botones le gustaría para SPECIAL WEAPONS (armas especiales), ATTACKING (ataque) y JUMPING (salto). Dispone de tres combinaciones para elegir. Para cambiarlas, presione el **botón D** hacia la derecha o hacia la izquierda.

VERIFICA DEL SUONO (SOUND TEST):

Per verificare il suono, premete i pulsanti A, B o C.

KONTROLL AV LJUD SOUND TEST:

Tryck på knappen A, B eller C för att kontrollera ljudet.

SOUND TEST (GELUID TEST):

Om het geluid te testen moet je op Toets A, B of C drukken.

ÄÄNIKOE:

Tarkasta pelin taustäänet painamalla näppäintä A, B tai C.

GIOCATORI (PLAYERS):

Questo è il numero di vite che avete. Potete scegliere 3, 5 o 7 vite premendo il **pulsante D** a DESTRA o a SINISTRA.

ANTAL LIV PLAYERS:

Numret visar antalet liv du har. Vicka **styrkulan** åt höger eller vänster för att välja 3, 5 eller 7 liv.

PLAYERS (SPELERS):

Dit is het aantal levens dat je hebt. Je kunt kiezen tussen 3, 5 of 7 levens door de **R-toets** naar LINKS of naar RECHTS te drukken.

PELAAJAT:

Valitse montako henkeä Batmanilla on pelin alussa. Valitse 3, 5 tai 7 henkeä painamalla **suuntanäppäintä** oikealle tai vasemmalle.

COMANDO (CONTROL):

Qui potete modificare i pulsanti come volete, per usarli per le ARMI SPECIALI (SPECIAL WEAPONS), ATTACCARE (ATTACK) e SALTARE (JUMP). Avete tre combinazioni di scelte. Per cambiarle, premete il **pulsante D** a DESTRA o SINISTRA.

KNAPPARNAS FUNKTION CONTROL:

Funktionssättet av knapparna A, B och C kan ändras mellan specialvapen SPECIAL WEAPONS, anfall ATTACK och hopp JUMP. Det finns tre olika kombinationer. Vicka **styrkulan** åt höger eller vänster för att ändra på knapparnas funktioner.

CONTROL (BESTURING):

Hier kan je de toetsen voor SPECIAL WEAPONS (SPECIALE WAPENS), ATTACKING (AANVALLEN) en JUMPING (SPRINGEN) veranderen. Je hebt drie combinaties waaruit je kunt kiezen. Als je ze wilt veranderen moet je de **R-toets** naar LINKS of RECHTS drukken.

SÄÄTIMET:

Voit muuttaa ASE, HYPPY ja HYÖKKÄYSNÄPPÄMEN sijaintia makusi mukaan. Valittavissasi on kolme näppäinjärjestelmää, joista voit valita haluamasi painamalla **suuntanäppäintä** oikealle tai vasemmalle.

Getting Gotham City Back

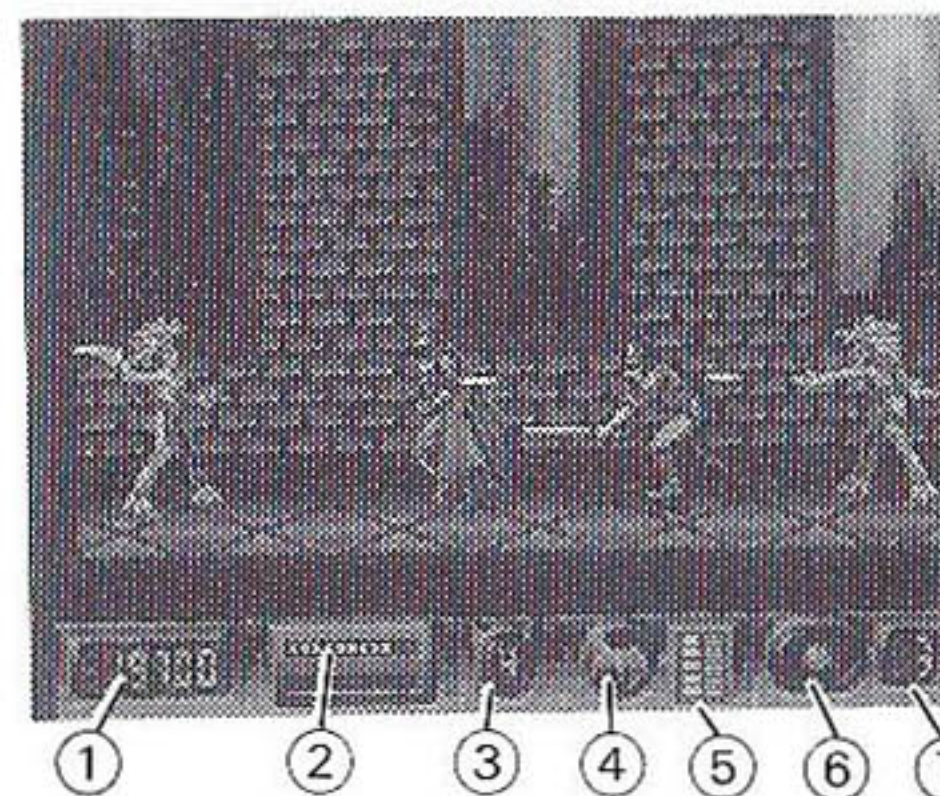
- ① Score ② Life Energy
- ③ Lives Left ④ Utility Belt
- ⑤ Flight Power ⑥ Weapon in Use
- ⑦ Weapons Left

How do you clean up a city that likes the dark, the dank, the muck? That thrives on the crime in the streets?

You do it at night. In the streets. In abandoned stores. In underground sewers. And you do it alone.

You may find help. But probably not.

And it's **The Penguin** and his powerhouse of costumed criminals against you.



Die Befreiung von Gotham City

- ① Punktestand ② Lebensenergie
- ③ Restliche Leben ④ Kampfgürtel
- ⑤ Flugkraft ⑥ Verwendete Waffe
- ⑦ Übrige Waffen

Wie säubert man eine Stadt, die die Unterwelt geradezu anzieht? In der das Verbrechen in allen Straßen zu finden ist?

Man macht das in der Nacht. In den Straßen. In den verlassenen Geschäften. In den Kanalisationsschächten. Und man macht es alleine.

Vielleicht finden Sie Hilfe. Wahrscheinlich aber nicht.

Und es ist **Pinguin** und sein Korps mit gekostümierten Kriminellen, denen Sie gegenstehen müssen.

Reprenez le contrôle de Gotham City

- ① Score ② Energie
- ③ Vies restantes ④ Ceinture d'accessoires
- ⑤ Carburant de vol ⑥ Arme en cours d'utilisation
- ⑦ Armes restantes

Comment nettoyer une ville qui aime l'obscurité, l'humidité, la fange et qui se délecte des crimes de la rue?

Vous agissez la nuit, dans les rues, les magasins abandonnés, les égouts souterrains et toujours seul.

Vous trouverez éventuellement de l'aide mais ne comptez pas trop dessus.

Le Pingouin et ses criminels déguisés sont contre vous. Vous allez devoir vous battre durement et être malin.

Cómo salvar Gotham City

- ① puntuación ② energía vital
- ③ vidas que quedan ④ cinturón utilitario
- ⑤ potencia de vuelo ⑥ arma en uso
- ⑦ armas que quedan

¿Cómo limpiaría de sitios indeseables una ciudad que gusta de la oscuridad, de la humedad, de la porquería, y que se alimenta del crimen en las calles?

Usted tendrá que hacerlo de noche. Por las calles. En almacenes abandonados. En alcantarillas subterráneas. Y lo deberá hacer usted solo.

Puede que encuentre ayuda. Pero quizá no.

Y se trata de **El Pingüino** y de su cuadrilla de criminales disfrazados contra usted.

Come riprendere Gotham City

- ① Punteggio ② Energia di vita
- ③ Vite rimaste ④ Cintura portaarmi
- ⑤ Potenza di volo ⑥ Arma in uso
- ⑦ Armi rimaste

Come ripulire una città come le tenebre, il fetore, il letame? Che prospera con il crimine nelle strade?

Lo fate di notte. Nelle strade. Nei negozi abbandonati. Nelle fogne sotterranee. E lo fate da soli.

Potete trovare aiuto, ma probabilmente no.

E ci sono **Penguin** e la sua banda di criminali in costume contro di voi.

Hur Gotham Staden återvinns

- ① Poäng ② Mätare för livsenergi
- ③ Kvarstående liv ④ Vapenbälte
- ⑤ Mätare för flygstyrka ⑥ Vapnet som används
- ⑦ Kvarvarande vapen

Hur kan du rensa ut i en stad där mörkret, råheten och smutsen blomstrar? Där brott på gatorna växer och frodas?

Du måste röja upp under natten. På gatorna. I de övergivna affärerna. I kloakerna under jorden. Och du måste slå tillbaka fienden ensam.

Kanske hittar du hjälp någonstans. Men troligtvis inte.

Du har **Pingvinen** och hans maskerade starka brottslingar att slåss emot.

Het Terugkrijgen van Gotham City

- ① Score ② Levens energie
- ③ Levens over ④ Nuttige Riem
- ⑤ Vliegkracht ⑥ Wapen in gebruik
- ⑦ Wapens over

Hoe maak je een stad die van duisternis, onaangename vochtigheid en vuiligheid houdt weer schoon? Waar de misdaad bloeit op straat?

Je doet het 's nacht. Op straat. In verlaten winkels. In ondergrondse rioolstelsels. En je doet het alleen.

Het kan zijn dat je hulp vindt. Maar waarschijnlijk niet.

En het is **De Penguin** en zijn machinekamer met gekostumeerde criminelen tegen jou.

Gotham Cityn takaisinvaltaus

- ① Pisteet ② Elinvoima
- ③ Lisähenget ④ Varustevyö
- ⑤ Lentovoima ⑥ Käyttöase
- ⑦ Jäljelläolevat aseet

Kuinka puhdistat kaupungin joka pitää pimeydestä, pahasta ja saastasta, ja jonka kadut elättävät rikollisuutta?

Tee se yöllä, kaduilla, autoissa, tavarataloissa, maanalaisissa viemäreissä — ja yksin.

Saatat ehkä löytää apua, mutta et voi luottaa siihen.

Vastassasi on **Pingviini** ja hänen rivopukuinen rosvokopiansa.

You'll have to fight hard. And smart.
You'll have to keep your energy up.
And be on the look-out for more energy.

You'll have to choose your weapons carefully. And time each move perfectly. Or *else*.

Batman's Gadgets

What sets **Batman** apart from the other super heroes is that he's always had the *best toys*.

The **Batmobile** . . . **Batarangs** . . .
The **Batskiboat** . . .

Maybe it's because he was once a rich kid. Maybe it's because he's **Bruce Wayne**. But whatever the reason, there are now more great toys (or, if you prefer, *weapons*) than ever.

Here's what you've got and how they work:

Sie müssen hart kämpfen. Und smart. Und Sie müssen auf Ihre Energie achten. Und aufpassen, wann es eine Gelegenheit gibt, mehr Energie zu sammeln.

Uns Sie müssen die Waffen richtig auswählen. Und jede Bewegung perfekt timen. Sonst sieht es *schlecht* für Sie aus. . .

Die Batman-Ausrüstung

Was **Batman** von den anderen Superhelden unterscheidet, ist seine tolle technische *Ausrüstung*.

Das **Batmobil** . . . **Batarangs** . . .
Das **Batskiboot**

Vielleicht liegt es daran, daß er reiche Eltern hatte. Vielleicht auch daran, daß er am Tage **Bruce Wayne** ist. Aber was immer auch der Grund sein mag; heute hat er mehr tolle Spielzeuge (oder, wenn Sie wollen, *Waffen*) denn je.

Hier ist was er hat, und wie es funktioniert:

Vous devez conserver un certain niveau d'énergie et toujours essayer de l'augmenter.

Vous devez choisir vos armes avec soin et calculer chaque mouvement, *sinon* . . .

Les gadgets de Batman

Ce qui différencie **Batman** des autres super héros, c'est qu'il possède les *meilleurs gadgets*.

La **Batmobile** . . . les **Batarangs** . . .
Le **Batskiboat** . . .

Peut être parce qu'il est né dans une famille riche. Peut être parce qu'il s'appelle **Bruce Wayne**. Mais quelque soit la raison, il possède plus de gadgets que jamais (ou plutôt *d'armes*).

Voici comment utiliser ces armes:

Tendrá que mantener sus energías en buen estado. Y procurarse más energía.

Tendrá que escoger sus armas con detenimiento. Y calcular perfectamente cada movimiento. De lo *contrario* . . .

Artilugios de Batman

Lo que diferencia a **Batman** de los demás superhéroes es que él siempre ha dispuesto de los mejores *juguets*.

El **Batmóvil** . . . los **Batarangs** . . .
el **Batskiboat** . . .

Quizá sea porque una vez fue un niño rico. O quizá porque él es **Bruce Wayne**. Pero, sea cual sea el motivo, ahora hay más y mejores juguetes (o, si lo prefiere, *armas*) que nunca.

Aquí le presentamos lo que tiene y cómo funciona:

Dovete combattere duro. E soffrire.
Dovete mantenere alta la vostra energia e stare all'erta per ottenerne di più.

Dovete scegliere con cura le armi e il tempo di ogni mossa perfettamente. *Altrimenti...*

I congegni di Batman

Quello che distingue **Batman** dagli altri supereroi è il fatto che lui ha sempre avuto i *giocattoli migliori*.

Batmobile... **Batarang...**
Batskiboat...

Forse perché una volta era un bambino ricco. Forse perché è **Bruce Wayne**. Ma, qualsiasi sia la ragione, adesso ci sono giocattoli (o, se preferite, *armi*) più meravigliosi che mai.

Ecco che cos'avete e come funziona:

Det blir en hård strid. Och slug. Du måste spara på din livsenergi och hålla utsikt för mera energi.

Var noga med ditt val av vapen. Och gör inga felsteg. Eller *annars så!*

Batmans grejer

Det som skiljer **Batman** från andra superhjältar är att Batman alltid har haft de bästa *prylarna*.

Batmobilen... **Batarangerna...**
Batskidbåten...

Kanske för att han var född rik. Kanske för att han är **Bruce Wayne**. Hur som helst så finns det fler prylar (eller kalla dem *vapen*) än någonsin.

Detta är vad du har och hur de används:

Je zult hard moeten vechten. En slim. Je moet zorgen dat je genoeg energie hebt. En blijf kijken naar meer energie.

Je zult je wapens voorzichtig moeten kiezen. En je moet iedere beweging perfect timen. Want anders.

Batman's Voorwerpen

Wat **Batman** onderscheidt van andere Super helden, is het feit dat hij altijd de beste speeltijes heeft.

De **Batmobile...** **Batarangs...**
De **Batskiboot...**

Misschien is dit zo omdat hij ooit een rijk kind was. Misschien is het zo omdat hij **Bruce Wayne** is. Maar wat de reden ook is, er is nu meer mooi speelgoed (of, als je dat liever hebt, wapens) dan ooit te voren.

Hier volgt wat je allemaal hebt en hoe het werkt:

Sinun on taisteltava taantumatta ja nokkelasti, pitäen elinvoimaasi yllä, ja etsien lakkaamatta lisävoimaa.

Sinun on valittava aseesi viisaasti, ja myös ajoitettava liikkeesi oikein. Tarvitseen tuskin sanoa kuinka sinun käy jos *et* niin tee.

Batmanin leikkikalut

Batman on aina ollut erilainen kuin muut supersankarit siinä mielessä, että hänellä on aina ollut parhaat *lelut*.

Lepakkoauto... **Batarangi...**
Batvene...

Se saattaa johtua siitä että hän syntyi rikkaaseen perheeseen, tai ehkä yksinkertaisesti siitä että hän on **Bruce Wayne**. Olipa syy mikä hyvänsä, hänellä on nyt enemmän leluja (tai jos niin tahdot, *aseita*) kuin koskaan aikaisemmin.

Tässä on niiden luettelo, ja selitys niiden toiminnasta:

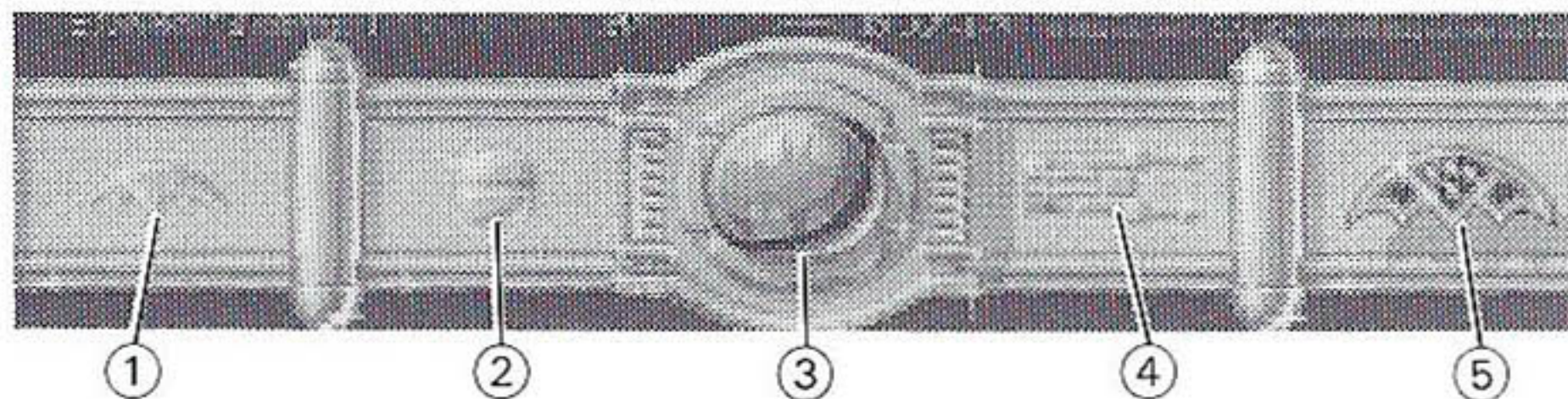
UTILITY BELT POWER-UPS

You start the game with at least one of each weapon under your belt. As you move through Gotham City, you can collect more of each weapon along the way.

Your Utility Belt can carry up to 99 of each weapon. So pick up all the power-ups you can find. You'll have plenty of room to store them. And, as you know, you can never, *ever* have too many power-ups!!

Here's what you get when you start the game:

- ① 10 Regular Batarangs
- ② 3 Smoke Bombs
- ③ 1 Bat Swarm
- ④ 1 Grappling Gun
- ⑤ 1 Super-Seeking Batarang



KAMPFGÜRTEL-ARSENAL

Sie beginnen das Spiel mit mindestens einer Waffe jeder Sorte im Gürtel. Und während Sie sich in Gotham City umherbegeben, gibt es Gelegenheiten, mehr Waffen zu sammeln.

Ihr Kampfgürtel kann bis zu 99 Stück jeder Waffe aufnehmen. Statten Sie also Ihr Arsenal so umfangreich wie möglich aus. Sie haben reichlich Platz für alle Waffen. Und, wie Sie wissen, man kann *niemals* zu gut ausgerüstet sein!!

Hier ist Ihre Ausstattung bei Spielbeginn:

- ① 10 normale Batarangs
- ② 3 Rauchbomben
- ③ 1 Fledermausschwarm
- ④ 1 Kletterhakenpistole
- ⑤ 1 Super-Batarang

RECHARGES DE LA CEINTURE D'ACCESSOIRE

Vous commencer la partie avec au moins une arme de chaque catégorie. Tandis que vous avancez dans Gotham City, vous pouvez ramasser d'autres armes.

Votre ceinture d'accessoires peut contenir jusqu'à 99 armes de chaque catégorie. Ramassez toutes les recharges que vous trouvez. Votre ceinture peut les contenir toutes. Car vous n'en aurez *jamais* assez!

Voici les armes que vous possédez au début de la partie:

- ① 10 Batarangs ordinaires
- ② 3 bombes fumigènes
- ③ 1 essaim de chauve-souris
- ④ 1 pistolet-grappin
- ⑤ 1 Batarang à tête chercheuse

ADQUISICIONES PARA EL CINTURÓN UTILITARIO

Usted comienza el juego con un arma de cada clase por lo menos bajo su cinturón. A medida que se mueva por Gotham City puede coleccionar más ayudas por el camino.

Su Cinturón Utilitario puede soportar hasta 99 armas de cada clase. Así pues, recoja todas las que pueda encontrar. Tendrá mucho sitio para almacenarlas y, como ya sabe, *nunca* podrá tener demasiadas adquisiciones.

Esto es lo que puede usted tener cuando empieza el juego:

- ① 10 batarangs normales
- ② 3 bombas de humo
- ③ 1 manada de murciélagos
- ④ 1 arma de presa
- ⑤ 1 batarang de superbúsqueda

POTENZIATORI DELLA CINTURA PORTAARMİ

Cominciate il gioco con almeno una di ogni arma sotto la cintura. Quando vi spostate per Gotham City, lungo la strada, potete raccoglierne altre.

La cintura portaarmi può tenerne fino a 99 di ciascuna. Perciò raccogliete tutti i potenziatori che potete trovare. Avete un sacco di posto per conservarli. E, come sapete bene, non potete *mai e poi mai* avere troppi potenziatori!!

Ecco cosa avete quando iniziate il gioco:

- ① 10 Batarang normali
- ② 3 bombe fumogene
- ③ 1 stormo di pippistrelli
- ④ 1 pistola ad aggancio
- ⑤ 1 Batarang a ricerca automatica

VAPNEN I VAPENBÄLTET

Du börjar spelet med minst ett av varje vapen i ditt bälte. Du kan plocka upp mera vapen under din färd genom Gotham Staden.

Det ryms upp till 99 vapen av varje slag i ditt vapenbälte. Plocka därför upp alla vapen du hittar. Det finns gott om plats för dem. Du kan *aldrig* ha för många vapen!!

I ditt bälte har du följande vapen när du startar spelet:

- ① 10 vanliga bataranger
- ② 3 rökbomber
- ③ 1 svärm av fladdermöss
- ④ 1 harpunpistol
- ⑤ 1 supersökande batarang

NUTTIGE RIEM WORDT STEEDS KRACHTIGER

Je begint het spel met tenminste één exemplaar van elk wapen onder jouw riem. Onderweg tijdens jouw tocht door Gotham City, zal je meer exemplaren van de wapens kunnen verzamelen.

Jouw Nuttige Riem kan maximaal 99 exemplaren van elk wapen dragen. Dus raap alle kracht verhogende dingen die je tegenkomt op. Je hebt ruimte genoeg om het allemaal op te bergen. En zoals je weet, je kunt nooit te veel kracht hebben!!

Hier volgt wat je krijgt als je met het spel begint:

- ① 10 normale batarangs
- ② 3 rook bommen
- ③ 1 vleermuis zwerm
- ④ 1 enter geweer
- ⑤ 1 super-zoek batarang

VARUSTEVYÖN LATAUS

Sinulla on pelin alussa vähintään yksi kutakin aselajia vyössäsi, ja voit kerätä lisää liikkuessasi Gotham Cityn halki.

Vyöhösi mahtuu 99 kappaletta kutakin asetta, joten poimi kaikki jotka löydät. Tilaa on runsaasti, ja kuten tiedät, varmuusvara ei voi olla pahaksi missä aseista on kyse!

Pelin alussa vyössä on seuraavat aseet:

- ① 10 tavallista Batarangia
- ② 3 savupommia
- ③ 1 lepakkoparvi
- ④ 1 iskutykki
- ⑤ 1 iseohjautuva Superbatarangi

① BATARANGS

Fling 'em fast and hard. It's amazing the damage this innocent-looking little blade can do. Be sure to grab up every **Batarang** power-up because each one gives you 10 or even 20 **Batarangs** at once.

② SMOKE BOMBS

These explosives can really put the heat on someone — *if* you toss them right. Rush up and pound your enemy while the smoke is still in his or her eyes.

③ SWARM OF BATS

No fancy marksmanship needed here. Just release these little critters and watch what happens when they fly in the face of danger.

①



① BATARANGS

Werfen Sie diese schnell und hart. Es ist erstaunlich, welche Wirkung diese unschuldig aussehende kleine Klinge haben kann. Greifen Sie jedes **Batarang**-Nachschubpaket, das Sie finden können, denn jedes davon enthält 10 oder sogar 20 **Batarangs**.

② RAUCHBOMBEN

Diese Granaten können wirklich einem Gangster einheizen — *vorausgesetzt*, daß Sie sie richtig werfen. Und wenn der Rauch noch in ihren Augen ist, dann machen Sie die Feinde fertig.

③ FLEDERMAUSSCHWÄRME

Hier braucht man keine Scharfschützenkünste. Einfach die kleinen Kerle loslassen — und sehen was passiert wenn sie der Gefahr entgegenflattern.

① BATARANGS

Lancez-les rapidement et avec force. Cette lame d'apparence inoffensive peut provoquer des dommages incroyables. Récupérez toutes les recharges **Batarangs** que vous voyez car chacune d'entre elles vous donne 10 et parfois même 20 **Batarangs** d'un coup.

② BOMBES FUMIGÈNES

Ces explosifs peuvent vraiment neutraliser quelqu'un *si* vous les lancer correctement. Dépêchez-vous de frapper votre ennemi pendant qu'il est aveuglé par la fumée.

③ ESSAIM DE CHAUVESOURIS

Vous n'avez besoin d'aucune dextérité. Libérez ces petites créatures et regardez ce qui se passe quand elles se dirigent sur l'ennemi.

②



① BATARANGS

Láncelos rápida y duramente. Es asombroso el daño que puede infligir esta pequeña cuchilla de aspecto inocente. Asegúrese de acumular la mayor cantidad posible de **Batarangs** porque cada uno le proporciona 10 o incluso 20 **Batarangs** de forma inmediata.

② BOMBAS DE HUMO

Estos explosivos son francamente peligrosos, *si* los lanza correctamente. Apresúrese a lanzarse sobre el enemigo mientras el humo ciega sus ojos.

③ MANADA DE MURCIÉLAGOS

No se necesita una gran puntería para esto. Simplemente suelte estos animalitos y verá lo que sucede cuando vuelan viendo la cara al peligro.

① BATARANG

Fateli volare veloce e duro. È stupefacente il danno che possono fare queste piccole lame dall'aria innocente. Siate sicuri di prendere ogni potenziatore di **Batarang** perché ogni potenziatore dà 10 o anche 20 **Batarang** alla volta.

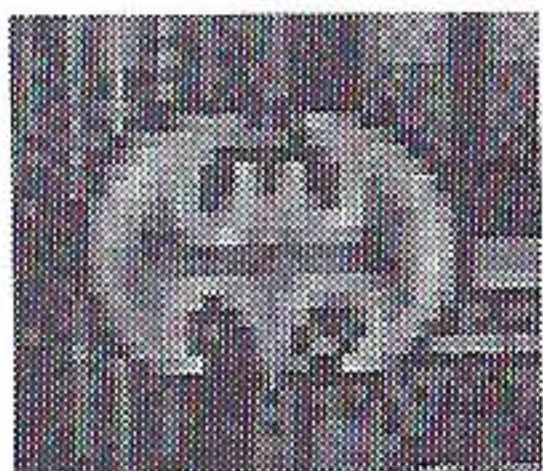
② BOMBE FUMOGENE

Questi esplosivi fanno veramente venire caldo a chiunque se glieli scagliate contro. Correte e polverizzate il nemico mentre il fumo è ancora nei suoi occhi.

③ STORMO DI PIPPISTRELLI

Non serve un'esorbitante abilità nel tiro. Basta liberare queste piccole creature e osservare che cosa succede quando volano in faccia al pericolo.

③



① BATARANGER

Kasta dem snabbt och hårt. Det här lilla vapnet kan åstadkomma otrolig skada på fienden. Var noga med att plocka upp alla **Batarangvapen**. Varje **Batarang** ger dig 10 eller ibland 20 nya **Bataranger** på en gång.

② RÖKBOMBER

Dessa bomber får verkligen fart på dina fienden — *om* du slänger dem rätt. Rusa upp till fienden och slå till medan han eller hon har röken i ögonen.

③ SVÄRMAR AV FLADDERMÖSS

Här behövs inte ens träffsäkerhet. Släpp loss dessa små varelser och se vad som händer när de flyger in i faran som väntar.

① BATARANGS

Werp ze snel en hard. Het is verbazingwekkend hoeveel schade dit kleine onschuldig ogende mesje aan kan richten. Let er op dat je iedere **Batarang** kracht verhoger oppakt, want elke kracht verhoger geeft jou 10 of zelfs 20 **Batarangs** tegelijk.

② ROOK BOMMEN

Deze explosieven kunnen het iemand echt heel moeilijk maken — als je ze op de juiste manier gooit. Loop snel naar voren en stomp je vijand als hij nog rook in zijn ogen heeft.

③ ZWERM VLEERMUIZEN

Hierbij is geen grillige scherpschutterskunst nodig. Laat deze kleine wezens gewoon los en kijk wat er gebeurt als zij in het gezicht van een gevaarlijk iemand vliegen.

① BATARANGI

Heitä **Batarangi** lujasti ja nopeasti. On ihme kuinka paljon tuhoa näinkin pieni terä saa aikaan. Ota talteen jokainen **Batarangipakkaus** jonka löydät — jokainen niistä sisältää 10 tai jopa 20 **Batarangia**.

② SAVUPOMMI

Tämä ase todella tehoaa, *jos* se heitetään oikein. Syöksy vihollisen syliin ja hakkaa hänet oikein kunnolla ennenkuin hän saa pyyhittyä savut silmistään.

③ LEPAKKOPARVI

Näiden pikkuolioiden käyttö ei vaadi tarkkuutta. Päästä ne irti, ja katso mitä tapahtuu kun ne lentävät päin vihollista.

④ GRAPPLING GUN

Call it a harpoon. Call it a dart gun. Call it whatever you like. Because when you hit one of those clowns with this, *they* call it quits.

④ KLETTERHAKENPISTOLE

Sie können das Ding auch eine Harpune nennen. Oder eine Dart-Pistole. Oder was auch immer. Denn wenn Sie einen der Clowns mit damit treffen, dann hat er nichts mehr zu sagen.

④ PISTOLET-GRAPPIN

Utilisez-le comme un harpon, un pistolet à fléchettes ou tout ce que vous voulez. Si vous frappez un des clowns avec cette arme, c'est un clown mort.

④ ARMA DE PRESA

La puede denominar arpón, pistola de dardos o lo que usted quiera, porque cuando le haya dado a uno de esos payasos, huirán despavoridos.

⑤ SUPER-SEEKING BATARANG

This shining gem can track down enemies anywhere on the screen — no matter which direction you throw it. And once it tracks them down, it *takes* them out.

⑤ SUPER-BATARANG

Dieses glitzernde kleine Meisterstück kann Feinde überall auf dem Bildschirm aufspüren — egal in welche Richtung Sie es werfen. Und wenn es sie aufspürt, dann *trifft* es sich auch.

⑤ BATARANG À TÊTE CHERCHEUSE

Cette pierre lumineuse peut traquer les ennemis partout sur l'écran, quelque soit la direction dans laquelle vous la lancez. Quand elle trouve des ennemis, elle les *fait* sortir.

⑤ BATARANG DE SUPERBÚSQUEDA

Esta joya brillante puede localizar enemigos en cualquier parte de la pantalla, independientemente de la dirección en que la lance. Y una vez que los *localiza*, los expulsa.

④



④ PISTOLA AD AGGANCIO

Chiamatela arpione. Chiamatela pistola a dardo. Chiamatela un po' come volete . . . Perché quando colpite con questa uno di quei clown, *loro* ci rinunciano.

④ HARPUNPISTOL

Kalla den bara harpun. Eller kalla den ett kastspjut. Du kan kalla den vad du vill. När du träffar en gangster med detta vapen så är hans dagar räknade.

④ ENTER GEWEER

Noem het een harpoen. Noem het een dart geweer. Noem het wat je maar wilt. Want als je er één van de clowns mee raakt, is hij verleden tijd.

④ ISKUTYKKI

Voit kutsua tätä asetta harppuunaksi tikanheittäjäksi, tai aivan miksi tahdot. Ne pikkupellet joita sillä ammut eivät varmasti ehdi kutsua sitä edes hautajaisiinsa!

⑤ BATARANG A RICERCA AUTOMATICA

Questo gioiello splendente può scovare i nemici ovunque sullo schermo, non importa in che direzione lo lanciate. E quando li rintraccia, li *fa* fuori.

⑤ SUPERSÖKANDE BATARANG

Detta skinande vapen spårar upp fienden överallt — oavsett i vilken riktning du kastar det. Och när detta vapen finner fienden kan du vara säker på att de alla *förintas*.

⑤ SUPER-ZOEK BATARANG

Deze schitterende edelsteen kan alle vijanden op het scherm opsporen — het maakt niet uit in welke richting je hem gooit. En als hij vijanden vindt, schakelt hij ze uit.

⑤ ITSEOHJAUTUVA SUPERBATARANGI

Tämä jalokivi aseiden joukossa etsii itse vihollisen, oli se sitten missä tahansa ruudulla, riippumatta mihin suuntaan sen heität. Se tekee *selvää* jälkeä.

⑤

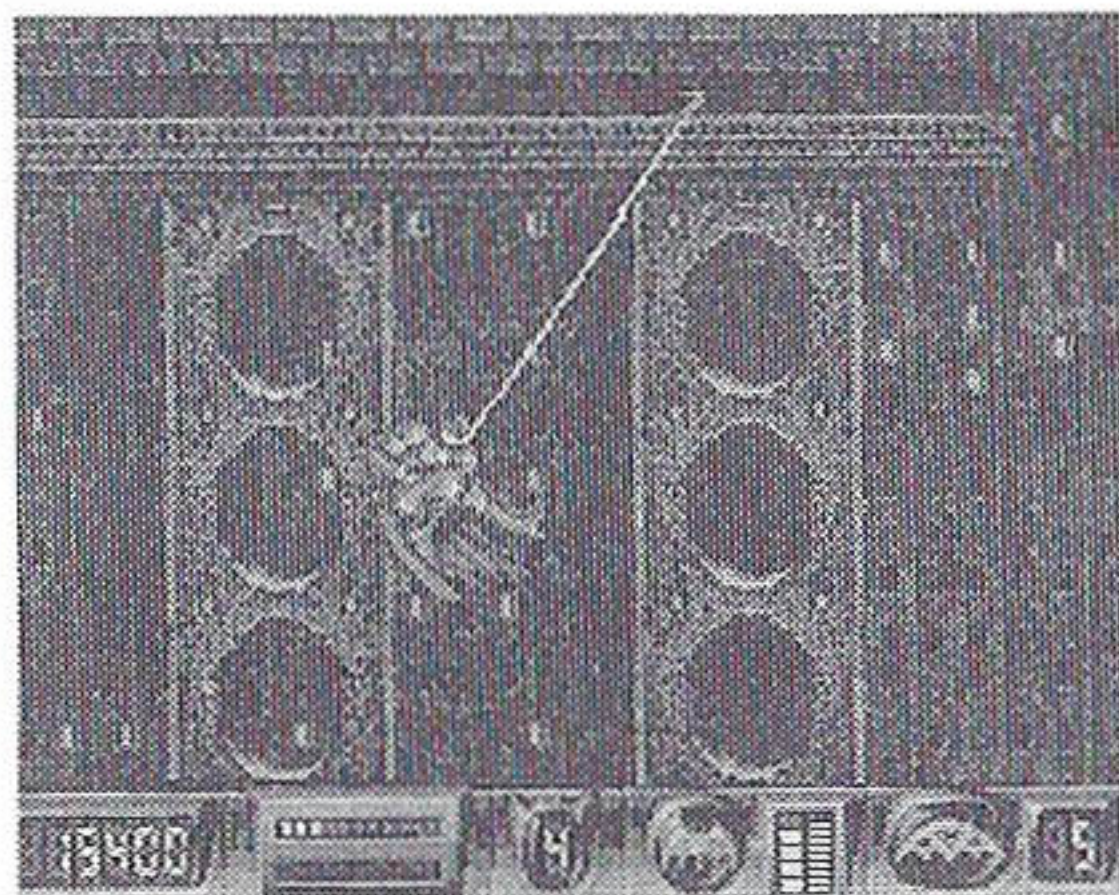


GRAPPLING HOOK

To reach places too high to jump to — or where no foothold is available — use Batman's grappling hook. Fling the hook towards a ledge or opening to let it "catch." Then let the line pull you up.

You can also use the grappling hook to swing from place to place to avoid danger below.

To use your grappling hook, hold the D-Button UP and press the JUMP BUTTON to release the line. If the line "catches," tap the JUMP BUTTON again to jump onto the next surface. Or hold the JUMP BUTTON down to slowly move up the line.



KLETTERHAKEN

Um hohe Stellen zu erreichen — wo man nicht hinspringen oder hinklettern kann — nehmen Sie den Batman-Kletterhaken. Werfen Sie den Haken zu einem Vorsprung oder einer Öffnung, und lassen Sie ihn "greifen". Dann lassen Sie das Seil straffziehen.

Sie können auch den Kletterhaken verwenden, um von einer Stelle zu anderen zu schwingen, um Gefahr unter Ihnen zu vermeiden.

Um den Kletterhaken einzusetzen, drücken Sie die Richtungstaste nach OBEN und drücken die SPRUNGTASTE, um das Seil loszulassen. Wenn das Seil "greift", tippen Sie die SPRUNGTASTE erneut an, um zur nächsten Oberfläche zu springen. Oder halten Sie die SPRUNGTASTE gedrückt, um langsam das Seil emporzuklettern.

GRAPPIN

Utilisez le grappin de Batman pour atteindre des endroits très élevés, autrement inaccessibles. Lancez le grappin vers une corniche ou autre saillie pour l'accrocher. Puis, laissez-vous porter par le fil.

Vous pouvez également utiliser le grappin pour vous balancer d'un endroit à l'autre et éviter le danger en bas.

Pour utiliser le grappin, maintenez la touche D enfoncée vers le haut et appuyez sur la touche de saut pour lâcher le fil. Quand le grappin est accroché, actionnez de nouveau la touche de saut pour aller à l'endroit suivant. Ou bien, maintenez la touche de saut enfoncée pour grimper lentement le long du fil.

GANCHO DE PRESA

Para llegar a lugares muy altos, o cuando no haya un punto de apoyo para el pie, utilice el gancho de presa. Lance el gancho hacia un saliente o abertura para que se enganche. Acto seguido, deje que la línea le impulse.

También puede utilizar el gancho de presa para balancearse de un lugar a otro y evitar así un peligro por debajo.

Para utilizar el gancho de presa, mantenga el botón D en UP y presione el botón de salto para lanzar la red. Si la red se engancha, dé un nuevo golpecito al botón de salto para que salte hasta otra superficie. O bien mantenga presionado el botón de salto para trasladar lentamente la red.

RAMPINO

Per raggiungere luoghi troppo alti da saltarvici, o dove non c'è un punto d'appoggio disponibile, usate il rampino di Batman. Lanciate il rampino verso una sporgenza o un'apertura in modo che "faccia presa". Quindi lasciate che la corda vi tiri su.

Potete usare il rampino per spostarvi da un posto all'altro stando a penzoloni ed evitare il pericolo sottostante.

Per usare il rampino, tenete premuto in SU il pulsante D e premete il PULSANTE PER SALTARE per rilasciare la corda. Se la corda si "impiglia", picchiettate ancora sul PULSANTE PER SALTARE, per saltare sulla superficie successiva. O tenete premuto in GIÙ il PULSANTE PER SALTARE, per salire lentamente lungo la corda.

KASTKROKEN

Använd Batmans kastkrok för att nå ställen som ligger för högt för hopp — eller där det inte finns fotfäste. Slunga kroken mot en avsats eller en öppning så att den får fäste. Låt linan sedan dra dig uppåt.

Du kan också svinga dig från en plats till en annan med hjälp av kastkroken och ta dig förbi farliga ställen.

Vicka styrkulan uppåt och håll styrkulan i det läget för att använda kastkroken. Tryck sedan på knappen som används för hopp för att mata ut linan. Tryck lätt på knappen som används för hopp om linan får fäste för att ta dig över till den platsen. Eller håll knappen som används för hopp intryckt för att långsamt ta dig uppför linan.

ENTERHAAK

Om plaatsen te bereiken, die te hoog zijn om op te springen — of waar je geen houvast met je voeten hebt — moet je de enterhaak van Batman gebruiken. Gooi de haak naar een richel of opening zodat hij "vastklampt". Laat je daarna optrekken door de lijn.

Je kunt de enterhaak ook gebruiken om van de ene plek naar de andere plek te slingeren, op deze manier kan je het gevaar beneden ontwijken.

Als je de enterhaak wilt gebruiken, moet je de R-toets OMHOOG houden en op de SPRING TOETS drukken om de lijn los te laten. Als de lijn "aanklampt", moet je de SPRING TOETS nog een keer indrukken om op het volgende oppervlak te springen. Of houd de SPRING TOETS naar beneden om langzaam langs de lijn omhoog te klimmen.

LEPAKKOKÖYSI

Käytä lepakkoköyttä halutessasi mennä paikkoihin jonne et voi hypätä, etkä myöskään kiivetä jalansijojen puutteen vuoksi. Heitä iskuhaka ulkonemalle tai aukkoon, niin että se tarttuu kiinni, ja kelaä sitten itsesi ylös.

Voit myös käyttää lepakkoköyttä halutessasi heilahtaa yli allaolevan vaaranpaikan.

Heitä iskuhaka painamalla hyppynäppäintä samalla kun painat suuntanäppäintä ylös. Jos se tarttuu kiinni, hyppää seuraavalle tasolle painamalla hyppynäppäintä kevyesti, tai kiipeä verkkaasti ylös pitämällä sitä painettuna.

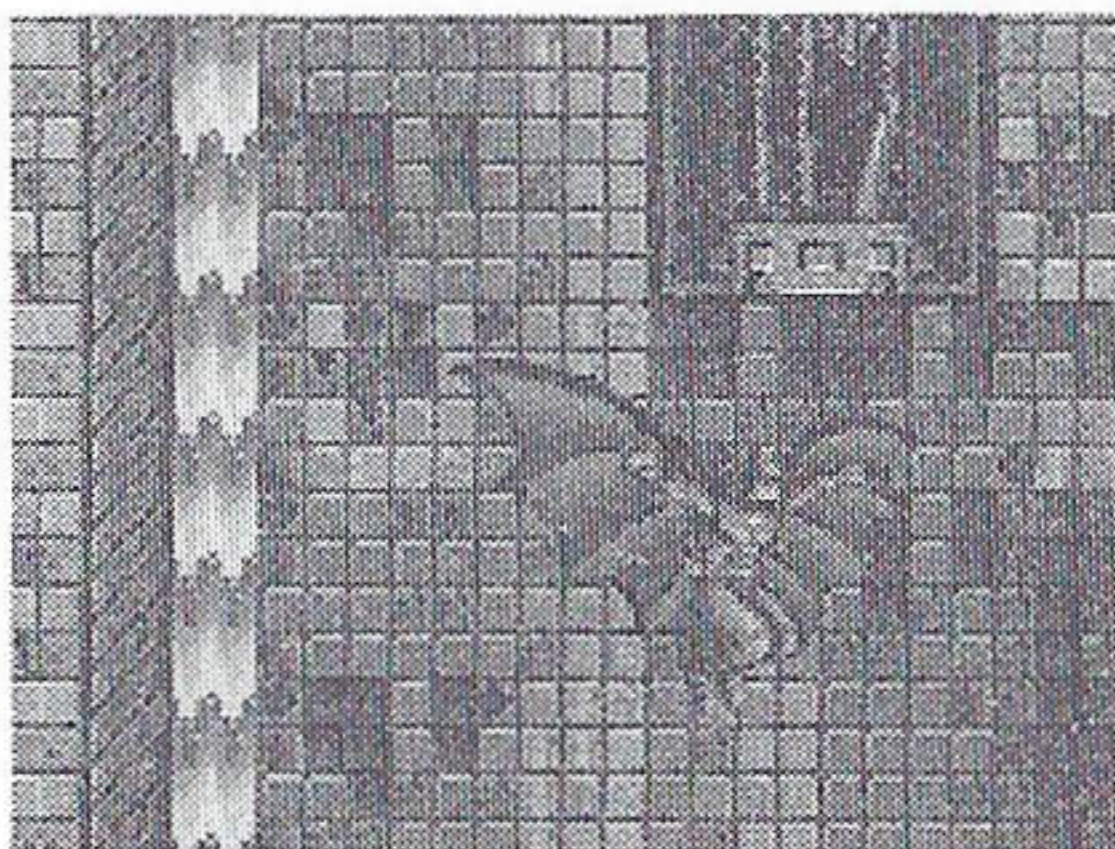
To swing from your grappling hook, hold the D-Button UP and press the JUMP BUTTON to hook the grapple. If it hooks, press the D-Button RIGHT and/or LEFT to swing back and forth or to swing from place to place.

WINGS

You can spread your wings and glide in midair by flapping your cape. Your wings are particularly useful when trying to collect power-ups that are in out-of-the-way places. And they help you avoid damage in dangerous places — like spiked surfaces.

① Flight Power Indicator

①



Um vom Kletterhaken zu schwingen, drücken Sie die Richtungstaste nach OBEN und drücken die SPRUNGTASTE, um den Haken greifen zu lassen. Wenn er greift, drücken Sie die Richtungstaste nach RECHTS und/oder LINKS, um nach vorne oder zurück zu schwingen bzw. von einer Stelle zur anderen.

FLÜGEL

Sie können Ihre Flügel ausbreiten und in der Luft schweben indem Sie ihr Cape schlagen. Diese Flügel sind besonders nützlich, wenn Sie Waffennachschub aufsammeln wollen, der an schwer zugänglichen Stellen versteckt ist. Und Sie helfen Ihnen, Gefahren zu vermeiden — wie etwa Oberflächen, die mit scharfen Messern bedeckt sind.

① Flugkraftanzeige

Pour vous balancer sur le fil, maintenez la touche D enfoncée vers le haut et appuyez sur la touche de saut pour accrocher le grappin. Quand il est accroché, appuyez sur la touche D vers la droite et/ou la gauche pour vous balancer d'avant en arrière ou d'un endroit à un autre.

AILES

Vous pouvez planer en l'air en déployant votre cape et en la battant comme des ailes. Vos ailes seront très pratiques pour récupérer des recharges qui se trouvent dans des endroits difficiles d'accès. Elles peuvent également vous sauver de certains endroits dangereux, comme les surfaces hérissées de pointes.

① Indicateur de carburant de vol

Para balancearse con el gancho de presa, mantenta presionado el botón D hacia arriba y presione el botón de salto para enganchar la presa. Si se engancha, apriete el botón D hacia la derecha y/o hacia la izquierda para oscilar hacia atrás o hacia delante, o bien para balancearse de un lugar a otro.

ALAS

Usted podrá extender sus alas y volar por el aire mediante un movimiento de la capa. Sus alas son especialmente útiles cuando esté intentando hacerse con armas que no estén a su alcance. Y le ayudarán a evitar daños en lugares peligrosos, como pueden ser las superficies con pinchos.

① Indicador de potencia de vuelo

Per spostarvi da un posto all'altro stando appesi al rampino, tenete premuto in SU il pulsante D e premete il PULSANTE PER SALTARE per agganciare la presa. Se fa presa, premete il pulsante D a DESTRA o a SINISTRA per dondolarvi avanti e indietro, o spostarvi da un posto all'altro stando appesi.

ALI

Potete aprire le ali e librarvi a mezzaria agitando il mantello. Le ali sono particolarmente utili quando cercate di raccogliere potenziatori che sono in posti fuori mano e vi aiutano ad evitare danni in luoghi pericolosi, come su superfici chiodate.

① Indicatore di potenza di volo

För att svinga dig i linan: vicka styrkulan uppåt och håll styrkulan i det läget medan du trycker på knappen som används för hopp för att få fäste för kroken. Om kroken får fäste kan du svinga dig fram och tillbaka eller från en plats till annan genom att vicka styrkulan åt höger och/eller vänster.

VINGAR

Du kan fälla ut dina vingar och glida fram i luften genom att flaxa med din mantel. Vingarna är bra att ha då du försöker att plocka upp vapen som ligger på platser som är svåra att nå. Och med vingarnas hjälp kan du undvika farliga platser — med t.ex. taggar.

① Mätare för flygstyrka

Als je wilt zwaaien met je enterhaak, moet je de R-toets OMHOOG houden en op de SPRING TOETS drukken om de haak vast te klampen. Als hij vastklampt, moet je de R-toets naar LINKS en/of naar RECHTS drukken om van de ene plaats naar de andere plaats heen en weer te zwaaien.

VLEUGELS

Je kunt je vleugelsuitslaan en door de lucht blijven zweven door met je cape te wapperen. Jouw vleugels zijn vooral erg handig om kracht verhogers te verzamelen die op moeilijk bereikbare plaatsen liggen. En zij helpen voorkomen dat jij schade leidt op gevaarlijke plaatsen — zoals bijvoorbeeld oppervlakten met spijkers.

① Vlieg kracht aanduider

Jos haluat heilua käydestä, heitä ensin iskuhakaa kunnes se tarttuu kiinni. Heilu sitten oikealle tai vasemmalle, tai paikasta toiseen, painamalla suuntanäppäintä oikealle ja/tai vasemmalle.

LEPAKKOVIITTA

Voit käyttää viittaa siipinäsi ja liittää paikasta toiseen, tai pysyä paikallasi ilmassa räpyttämällä sitä. Tämä on avuksi erikoisesti halutessasi poimia latauspaketteja jotka ovat muuten tavoittamattomissa, ja kulkiessasi esim. piikkilattioiden tai muiden vaarallisten paikkojen yli.

① Lentovoimamittari

You start the game with a certain amount of flight power. Each time you glide, you use a little up. You can get more flight power by collecting Batman's cape power-ups.

To flap your wings, hold down the SPECIAL WEAPONS BUTTON when jumping or falling through the air.

BATMAN'S BOOTS

The soles of your boots are invincible to fire, electricity, bullets, bombs and other deadly elements. The trick is to kick to shield yourself.

Sie beginnen das Spiel mit einer begrenzten Menge von Flugkraft. Jedesmal wenn Sie gleiten, verbrauchen Sie ein wenig dieser Kraft. Sie können im Laufe des Spiels mehr Kraft aufsammeln, wenn Sie aufpassen.

Um mit den Flügeln zu schlagen, halten Sie die SPEZIALWAFFEN-TASTE gedrückt, wenn Sie springen oder fallen.

BATMAN-STIEFEL

Die Sohlen der Stiefel sind völlig feuer-, elektrizitäts-, bomben- und kugelfest und auch gegen andere störende Sachen geschützt. Der Trick ist zu benutzen, um sich zu schützen.

Vous commencez la partie avec une certaine quantité de carburant de vol. La quantité de carburant diminue quand vous planez. Cependant, vous pouvez augmenter le niveau de carburant en ramassant des recharges de cape de Batman.

Pour battre des ailes, maintenez la touche d'armes spéciales enfoncée quand vous sautez ou vous jetez dans les airs.

BOTTES DE BATMAN

Les semelles de vos bottes résistent au feu, à l'électricité, aux balles, aux bombes et autres éléments mortels. Donnez des coups de bottes pour vous protéger.

Usted comienza el juego con una cantidad determinada de potencia de vuelo. Cada vez que planea, utilizará algo de potencia. Puede conseguir más potencia de vuelo si se hace con armas de la capa de Batman.

Para mover las alas, mantenga presionado el botón de armas especiales especiales cuando salte o caiga en el aire.

LAS BOTAS DE BATMAN

Las suelas de sus botas son a prueba de fuego, electricidad, balas, bombas y otros elementos mortíferos. El truco consiste en dar una patada para autoprotegerse.

Cominciate il gioco con una certa quantità di potenza di volo. Ogni volta che volate ne usate un po'. Potete averne di più raccogliendo i potenziatori del mantello di Batman.

Per agitare le ali, tenete premuto il **PULSANTE DI ARMI SPECIALI** mentre vi lanciate o discendete nell'aria.

STIVALI DI BATMAN

Le suole degli stivali sono invincibili al fuoco, all'elettricità, ai proiettili, alle bombe e ad altri elementi mortali. Il trucco è calciare per difendersi.

Du börjar spelet med en viss flygstyrka. Varje gång du glider i luften förbrukas lite av flygstyrkan. Plocka upp Batmans mantlar för att öka på flygstyrkan.

Tryck på knappen som används för specialvapen för att flaxa med dina vingar när du hoppar eller faller i luften.

BATMANS STÖVLAR

Sulorna på dina stövlar tål eld, elektricitet, kulor, bomber och andra dödliga vapen. Sparka för att värna dig själv mot faror.

Je begint het spel met een bepaalde hoeveelheid vlieg kracht. Elke keer als je zweeft, verbruik je een beetje. Je kunt meer vlieg kracht krijgen door het verzamelen van kracht verhogende Batman capes.

Als je jouw vleugels uit wilt slaan, moet je de **SPECIALE WAPEN TOETS** indrukken op het moment dat je valt of als je door de lucht springt.

BATMAN'S LAARZEN

De zolen van jouw laarzen zijn niet gevoelig voor vuur, elektriciteit, kogels, bommen en andere dodelijke elementen. De truc is dat je moet trappen om jezelf te beschermen.

Pelin alussa sinulla on tietty määrä lentovoimaa. Joka kerta kun lennät, käytät sitä hieman. Saat lisää lentovoimaa keräämällä viittapaketteja.

Räpytä siipiäsi painamalla **ASENÄPPÄINTÄ** hypätessäsi tai pudotessasi.

BAT SAAPPAAT

Saappaittesi anturat ovat muun muassa tulen, sähkön, luodin, ja pomminkestävät. Suojele itseäsi potkaisemalla ohjusta tai muuta kohtesi lentävää asetta.

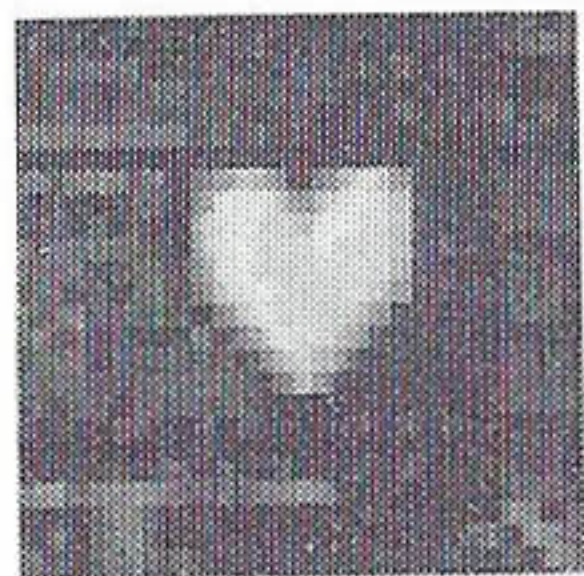
Batman's Lives

You may not have as many lives as **Catwoman**. But you can start with up to 7 lives. And you can extend your life meter and number of lives along the way by picking up hearts, pulsing hearts and Batman masks.

- ① Regular hearts give you 4 units of life energy.
- ② Pulsing hearts restore your life energy meter to full.
- ③ Batman masks give you an additional life.
- ④ Life energy.
- ⑤ Lives left.

Each time you start a new level, your life energy is restored to its full capacity.

①



Batmans Leben

Sie haben nicht so viele Leben wie die **Catwoman**. Aber immerhin können Sie mit bis zu 7 Leben starten. Und Sie können Ihren Lebensmesser verlängern und während des Spiels neue Leben sammeln, indem Sie Herzen, schlagende Herzen und Batman-Masken aufsammeln.

- ① Ein normales Herz gibt vier Lebensenergie-Einheiten.
- ② Ein schlagendes füllt den Lebensenergie-Messer voll auf.
- ③ Eine Batman-Maske gibt ein zusätzliches Leben.
- ④ Lebensenergie
- ⑤ Restliche Leben

Jedesmal, wenn Sie einen neuen Level starten, wird der Lebensmesser wieder voll aufgefüllt.

Les vies de Batman

Vous n'avez pas autant de vies que **Catwoman**. Vous pouvez commencer avec 7 vies au maximum. Ensuite, vous pouvez augmenter le niveau de votre indicateur d'énergie et votre nombre de vies en ramassant des coeurs, des coeurs clignotants et des masques de Batman, au cours de la partie.

- ① Les coeurs ordinaires vous donnent 4 unités d'énergie de vie.
- ② Les coeurs clignotants rétablissent complètement votre énergie de vie.
- ③ Les masques de Batman vous apportent une vie supplémentaire.
- ④ Energie de vie
- ⑤ Vies restantes

Chaque fois que vous commencez un nouveau niveau, votre indicateur d'énergie est complètement rempli.

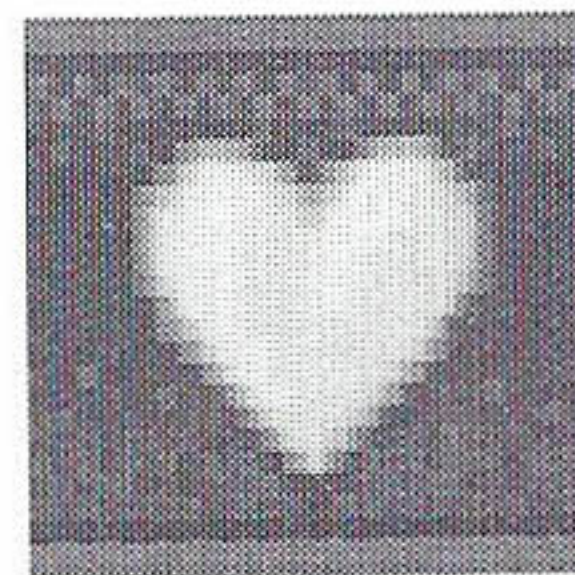
Las vidas de Batman

Puede que usted no tenga tantas vidas como **Catwoman**. Pero puede comenzar con un máximo de 7 vidas. Y puede aumentar su medidor y su número de vidas por el camino cogiendo corazones, corazones latentes y máscaras de Batman.

- ① Los corazones normales le proporcionan 4 unidades de energía vital.
- ② Los corazones latentes le restablecen completamente la energía vital.
- ③ Las máscaras de Batman le proporcionan una nueva vida.
- ④ Energía vital
- ⑤ Vidas que quedan

Cada vez que comience en un nuevo nivel se restablecerá completamente la energía vital.

②



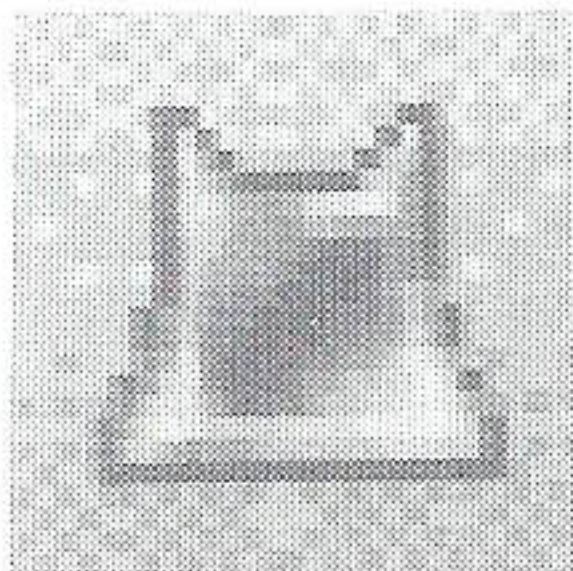
Vite di Batman

È possibile che non abbiate tante vite quante **Catwoman**. Ma potete iniziare con un massimo di 7 vite. E potete allungare il misuratore della vostra vita e accrescere il numero di vite stesse raccogliendo cuori, cuori pulsanti e maschere di Batman.

- ① Cuori normali vi danno 4 unità di energia di vita.
- ② Cuori pulsanti riportano al pieno il misuratore della vostra energia di vita.
- ③ La maschera di Batman vi dà una vita aggiuntiva.
- ④ Energia di vita
- ⑤ Vite rimaste

Ogni volta che iniziate un livello nuovo, la vostra energia di vita viene riportata al pieno della sua potenzialità.

③



Antalet Batmanliv

Du kanske inte har lika många liv som **Kattkvinnan** men du kan starta spelet med upp till sju liv. Du kan öka din livsenergi och antalet liv under din färd genom att plocka upp hjärtan, pulserande hjärtan och Batmanmasker.

- ① Vanliga hjärtan ökar din livsenergi med fyra delar.
- ② Pulserande hjärtan fyller mätaren för livsenergin helt.
- ③ Batmanmaskerna ger dig ett extra liv.
- ④ Mätare för livsenergi
- ⑤ Kvarstående liv

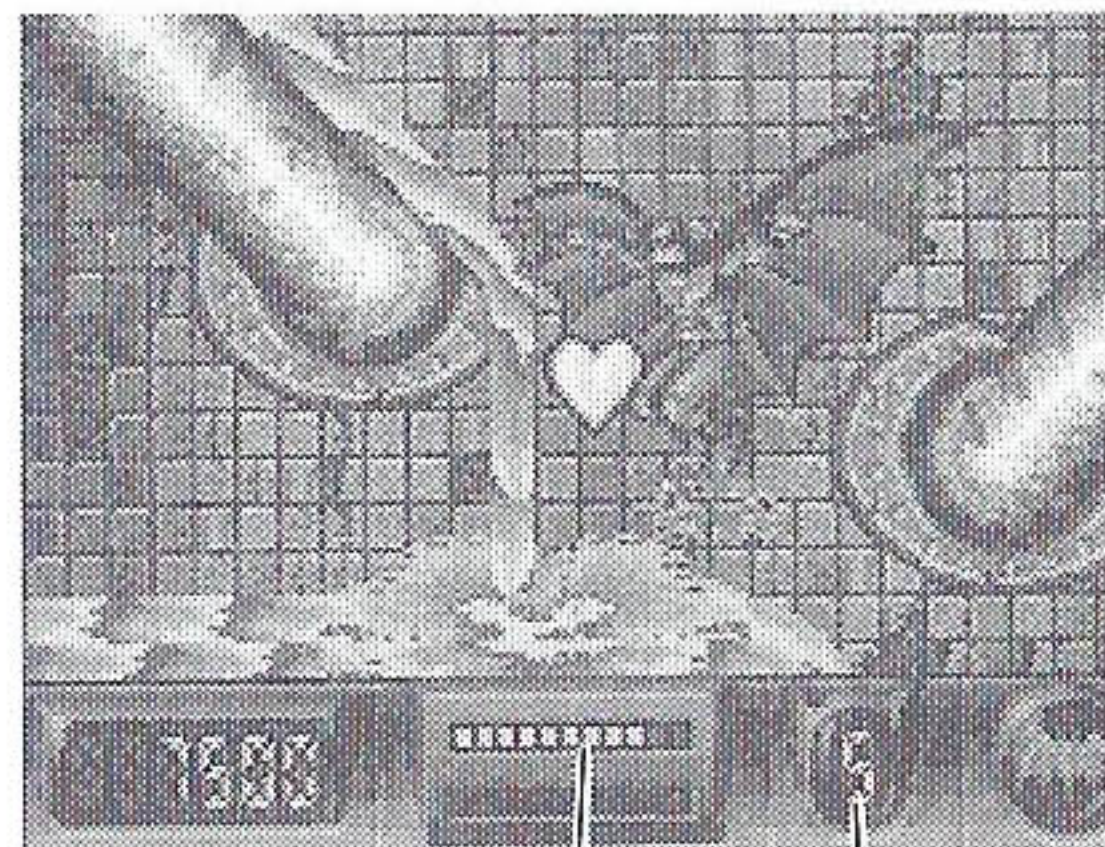
Varje gång du börjar på en ny nivå återställs din livsenergi helt och hållet.

Batman's Levens

Je hebt dan wel niet zo veel levens als de **Catwoman**. Maar je kunt beginnen met maximaal 7 levens. En je kunt je levensmeter aanvullen door het oppakken van hartjes, kloppende hartjes en Batman maskers.

- ① Normale hartjes geven jou 4 eenheden levens energie.
- ② Kloppende hartjes vullen jouw levensmeter weer helemaal.
- ③ Batman maskers geven jou een extra leven.
- ④ Levens energie
- ⑤ Levens over.

Elke keer als je met een nieuw spellevel begint, zal jouw levens energie weer geheel worden aangevuld.



④

⑤

Batmanin henget

Sinulla ei ehkä ole yhtä monta henkeä kuin **Kissanaisella**, mutta voit kuitenkin pelin alussa omistaa enintään seitsemän. Voit lisäksi lisätä elinvoimaasi ja kerätä lisähenkikä poimimalla sydämiä, sykkiviä sydämiä sekä Bat-naamareita.

- ① Tavallinen sydän lisää elinvoimaasi neljällä pykälällä.
- ② Sykkivä sydän palauttaa elinvoimasi täysin.
- ③ Bat-naamari antaa sinulle lisähengen.
- ④ Elinvoimamittari
- ⑤ Jäljellä olevat lisähenget

Aina kun aloitat uuden tason, elinvoimasi palautuu täysin.

START A LIFE

You start the game with 3, 5 or 7 lives depending on your options setting. (See PLAYERS, page 22.) Each time your life energy runs out, you lose a life. When you lose all your lives you have the option to start over or to continue.

CONTINUE

If you chose to CONTINUE you will start at the beginning of the *act* (not the level) in which you were last playing. When you start this act over, your life energy and number of lives will be restored to their original amounts. You will also start with a new set of weapons under your belt.

GAME OVER

At the end of the game you battle **The Penguin** on his own home turf. He's sure that *he* has the advantage. Prove that he's wrong.

LEBEN AM START

Sie starten das Spiel mit 3, 5 oder 7 Leben, je nachdem, welche Optionen Sie eingestellt haben. (Siehe SPIELER, Seite 22.) Jedesmal, wenn die Lebensenergie verbraucht ist, verlieren Sie ein Leben. Wenn Sie alle Leben verloren haben, haben Sie die Möglichkeit, neu zu starten oder fortzusetzen.

FORTSETZUNG

Wenn Sie CONTINUE (Fortsetzung) wählen, starten Sie am Anfang des *Abschnittes* (nicht am Anfang der Levels), wo Sie zuletzt gespielt haben. Wenn Sie den Abschnitt neu starten, wird die Lebensenergie und die Anzahl der Leben wieder auf den ursprünglichen Wert zurückgebracht. Sie starten auch mit einem neuen Satz Waffen im Gürtel.

SPIELENDEN

Am Spielende kämpfen Sie mit dem **Pinguin** auf seinem Heimatboden. Er ist sicher, daß *er* den Vorteil hat. Beweisen Sie ihm, daß er falsch liegt.

DÉBUT DE LA PARTIE

Vous commencez une partie avec 3, 5 ou 7 vies selon le réglage des options (reportez-vous à PLAYERS, page 22). Chaque fois que votre indicateur d'énergie est vide, vous perdez une vie. Quand vous avez perdu toutes vos vies, vous avez le choix entre continuer la partie ou recommencer au début.

CONTINUATION

Si vous choisissez de continuer, vous reprenez au début de *l'étape* (pas le niveau) que vous avez perdu. Quand vous recommencez l'étape, votre indicateur d'énergie et votre nombre de vies sont rétablis à leur niveau d'origine. Vous recommencez également avec un nouvel assortiment d'armes dans votre ceinture.

FIN DE LA PARTIE

A La fin de la partie, vous affrontez le **Pingouin** sur son propre territoire. Il est persuadé *qu'il* va gagner. A vous de le détromper!

COMIENZO DE UNA VIDA

Usted inicia el juego con 3, 5 o 7 vidas según la programación de sus opciones. (Consulte el capítulo JUGADORES en la página 22). Cada vez que se quede sin energía vital perderá una vida. Cuando haya perdido todas las vidas, tiene la posibilidad de volver a empezar o de continuar.

CONTINUACIÓN

Si escoge la opción CONTINUE, comenzará al principio del *acto* (no del nivel) en el que estaba usted jugando por última vez. Cuando comience de nuevo esta acción, su energía vital y el número de vidas se restablecerán según sus cantidades iniciales. Al mismo tiempo, comenzará con un nuevo juego de armas bajo su cinturón.

FIN DEL JUEGO

Al final del juego tendrá que enfrentarse a **El pingüino** en su propio terreno. *Él* está convencido de que lleva las de ganar. Demuestre que está equivocado.

PER INIZIARE UNA VITA

Iniziate il gioco con 3, 5, o 7 vite in dipendenza dalla regolazione delle opzioni fatta. (Vedete “GIOCATORI” a pagina 23.) Ogni volta che la vostra energia di vita si esaurisce, perdetevi una vita. Quando perdetevi tutte le vite, avete l’opzione di ricominciare o di continuare.

CONTINUARE (CONTINUE)

Se scegliete di CONTINUARE cominciate all’inizio dell’atto (non del livello) in cui stavate giocando l’ultima volta. Quando ricominciate questo atto, la vostra energia di vita e il numero delle vite vengono riportate alla quantità originale. Cominciate anche con un nuovo set di armi sotto la cintura.

FINE DEL GIOCO

Alla fine del gioco, combattete contro **Penguin** sul suo terreno. *Lui* è sicuro di essere in vantaggio. Fategli vedere che sta sbagliando.

ANTALET LIV VID START

Du börjar spelet med det antal liv 3, 5 eller 7 som du valde i valmenyn OPTIONS. (Se Antal liv PLAYERS på sid. 23.) När din livsenergi tar slut förlorar du ett liv. När du förlorat alla dina liv kan du välja mellan att börja om spelet från början eller fortsätta spelet.

FORTSATT SPEL CONTINUE

Om du väljer fortsatt spel börjar spelet ifrån början av den zon (inte nivå) du sist spelade. När du åter börjar spelet i zonen har livsenergin och antalet liv återställts till de ursprungliga värdena. I ditt vapenbälte har du också en ny uppsättning av vapen.

I SLUTET AV SPELET

I slutet av spelet slåss du med **Pingvinen** i hans håla. Han tror att *han* har fördel på hemmaplan. Du måste bevisa att han är fel.

BEGINNEN MET EEN LEVEN

Het hangt van jouw optie instelling af of je het spel met 3, 5 of 7 levens begint. (Zie PLAYERS, pagina 23). Elke keer als je levens energie op is, verlies je een leven. Als je alle levens hebt verloren, heb je de keuze om opnieuw te starten of om door te gaan.

DOORGAAN

Als je voor CONTINUE kiest, zal je starten aan het begin van de *act* (niet het spellevel) waarin je het laatst aan het spelen was. Als je weer begint met deze act, zullen de levens energie en het aantal levens weer hersteld zijn tot de originele hoeveelheden. Je begint ook met een nieuwe set wapens onder jouw riem.

EINDE VAN HET SPEL

Aan het eind van het spel vecht je tegen **De Penguin**, in zijn eigen gebied. Hij is ervan overtuigd dat hij in het voordeel is. Bewijs dat hij ongelijk heeft.

UUDEN ELÄMÄN ALOITUS

Sinulla on 3, 5 tai 7 henkeä aloittaessasi pelin, riippuen siitä montako olet valinnut (katso PELAAJAT, sivu 23). Jos elinvoimasi kuluu loppuun, menetät yhden niistä. Menetettyäsi kaikki henkesi voit päättää jatkato peliä vai alusto alusta.

PELIN JATKO

Jos päätät jatkaa peliä (CONTINUE), palaat meneillään oleman *näytöksen* (ei siis tason) alkuun, ja sinulla on taas yhtä monta henkeä ja yhtä paljon elinvoimaa kuin aloittaessasi pelin. Sinulla on myös uusi varustevyö aseineen.

PELIN LOPETUS

Pelin lopussa taistelet **Pingviinin** kanssa, hänen pesässään. Pingviini *uskoo* olevansa paremmassa asemassa. Todista hänen olevan väärässä.

On the Level

There are five unique acts to play through. And each act is made up of three to four levels. Plus there is an opening and ending sequence as well as a couple of hidden bonus levels.

At the end of each level you must defeat the boss — who may surprise you. At the end of each act you'll contend with the portly **Penguin** himself.

Here's a hint of what you'll find in each act:

Die Abschnitte

Das Spiel besteht aus fünf ganz unterschiedlichen Leveln, und jeder Level aus drei oder vier Abschnitten. Außerdem gibt es eine Anfangs- und Endsequenz, sowie einige versteckte Bonusstufen.

Am Ende jedes Abschnittes müssen Sie den Endgegner besiegen — der manchmal eine Überraschung darstellen kann. Und am Ende jedes Aktes müssen Sie sich mit dem rotunden **Pinguin** höchstpersönlich auseinandersetzen.

Hier einige Hinweise, was Sie in den einzelnen Leveln erwartet:

Au sujet du niveau

Le jeu est divisé en cinq étapes. Chaque étape contient trois ou quatre niveaux. En outre, il y a une séquence d'introduction, de fin et également des niveaux de bonus cachés.

A la fin de chaque niveau, vous devez vaincre le chef en question. Et à la fin de chaque étape, vous vous mesurez au **Pingouin** en personne.

Voici un extrait de ce qui vous attend dans chaque étape:

Sobre el nivel

Hay solamente cinco actos para jugar. Y cada acto se compone de tres a cuatro niveles. Además, hay una secuencia al principio y otra al final, así como un par de niveles de gratificación que están escondidos.

Al final de cada nivel usted debe vencer al jefe, que puede sorprenderle. Al final de cada acto tendrá que enfrentarse al corpulento **Pingüino** en persona.

Aquí le presentamos un avance de lo que encontrará en cada acto:

Al livello

Ci sono cinque atti unici da giocare. E ciascun atto è costituito da tre o quattro livelli. Inoltre, c'è una sequenza iniziale e finale, e una coppia di livelli premio nascosti.

Alla fine di ciascun livello dovete sconfiggere il boss, che può cogliervi di sorpresa. Alla fine di ciascun atto, vi battete con il corpulento **Penguin** in persona.

Ecco qualche indizio su ciò che trovate in ciascun atto:

Angående de olika nivåerna

Det finns fem olika zoner du måste ta dig igenom. Varje zon består av tre till fyra nivåer. Dessutom finns det en extra startnivå och slutnivå och ett par gömda bonusnivåer.

I slutet av varje nivå måste du besegra bossen som kan överraska dig. Och i slutet av varje zon väntar den ståtliga **Pingvinen**.

Här följer lite upplysningar som kan vara till nytta för dig i de olika zonerna:

Het Spellevel

Er zijn vijf unieke acts waar jij doorheen moet zien te komen. En elke act bestaat uit drie of vier spellevels. Ook is er een begin- en eindtafereel en er zijn een aantal verstopte bonus levels.

Aan het eind van elk spellevel moet je de baas verslaan, die jou zou kunnen verrassen. Aan het eind van iedere act moet je strijden tegen de gezette **Penguin**.

Hier volgt een hint voor wat je zoal in iedere act zult vinden:

Tasoista

Pelissä on viisi eri näytöstä, joissa kussakin on kolme tai neljä tasoa. Tämän lisäksi siinä on myös alku ja loppunäytös, sekä muutama kätketty lisätaso.

Kunkin tason lopussa joudut taistelemaan pääroiston kanssa, joka saattaa välillä olla hyvinkin yllättävä. Kunkin näytöksen lopussa kohtaat itse pullean **Pingviinin**.

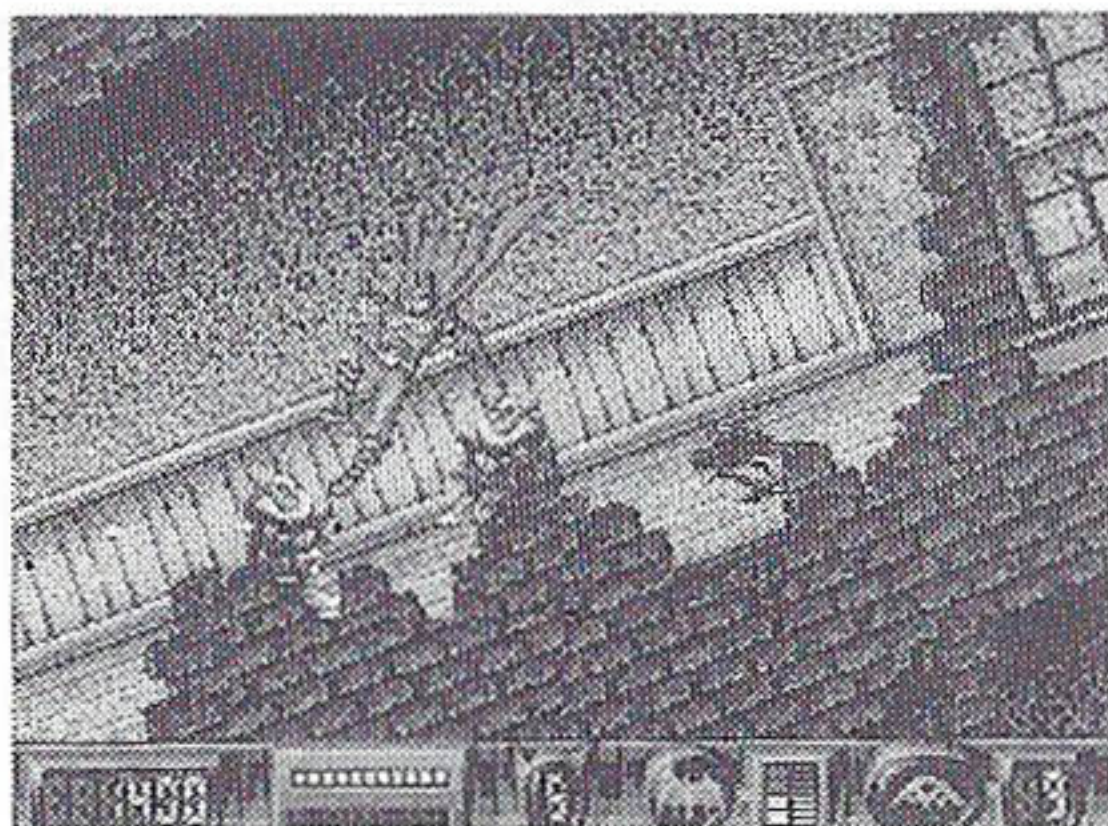
Tässä on muutama vihje siitä mitä voit odottaa kussakin näytöksessä:

ACT I: GOTHAM CITY

Scale the skyscrapers on your ascent toward the rooftops. Once there, dodge the Gargoyle's fireballs and defeat thug acrobats. Then take the secret passage through the remains of an abandoned building on 22nd Street — but don't get sucked in!

ACT II: SHRECK'S WONDERLAND

Looks like Catwoman's been here. It must have been a "fire sale." Don't get "rolled over" by the merchandise. It could cost you your life!



I. LEVEL: GOTHAM CITY

Klettern Sie die Wolkenkratzer bis zu den Dächern herauf. Dort oben angelangt, müssen Sie den Feuerbällen der Schreckensfiguren ausweichen und verbrecherische Akrobaten besiegen. Dann nehmen Sie die geheime Passage durch die Ruinen des alten Gebäudes in der 22. Street — aber lassen Sie sich nicht einsaugen!

II. LEVEL: SHRECKS WONDERLAND

Es scheint, die Catwoman war hier. Es muß ein wirklich "brandheißer" Ausverkauf gewesen sein. Lassen Sie sich nicht von der Handelsware "umwerfen". Das kann Ihnen Ihr Leben kosten!

ETAPE I: GOTHAM CITY

Grimpez le long des gratte-ciels vers les toits. Une fois sur les toits, évitez les boules de feu lancées par les gargouilles et affrontez les acrobates. Ensuite, empruntez le passage secret parmi les décombres d'un immeuble abandonné dans la 22ème rue, mais attention de ne pas rester bloqué!

ETAPE II: LE MERVEILLEUX PAYS DE SHRECKS

On dirait que Catwoman est passée par là. Tout est sens dessus dessous. Evitez les objets qui tombent. Ils pourraient vous coûter la vie!

PRIMER ACTO: GOTHAM CITY

Suba por los rascacielos en su ascenso hacia los tejados. Una vez allí, esquive las bolas de fuego de gárgola y venza a los malvados acróbatas. Luego vaya por el pasaje secreto a través de las ruinas de un edificio abandonado en la Calle 22, pero tenga cuidado de no quedar atrapado.

SEGUNDO ACTO: EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS DE SHRECK

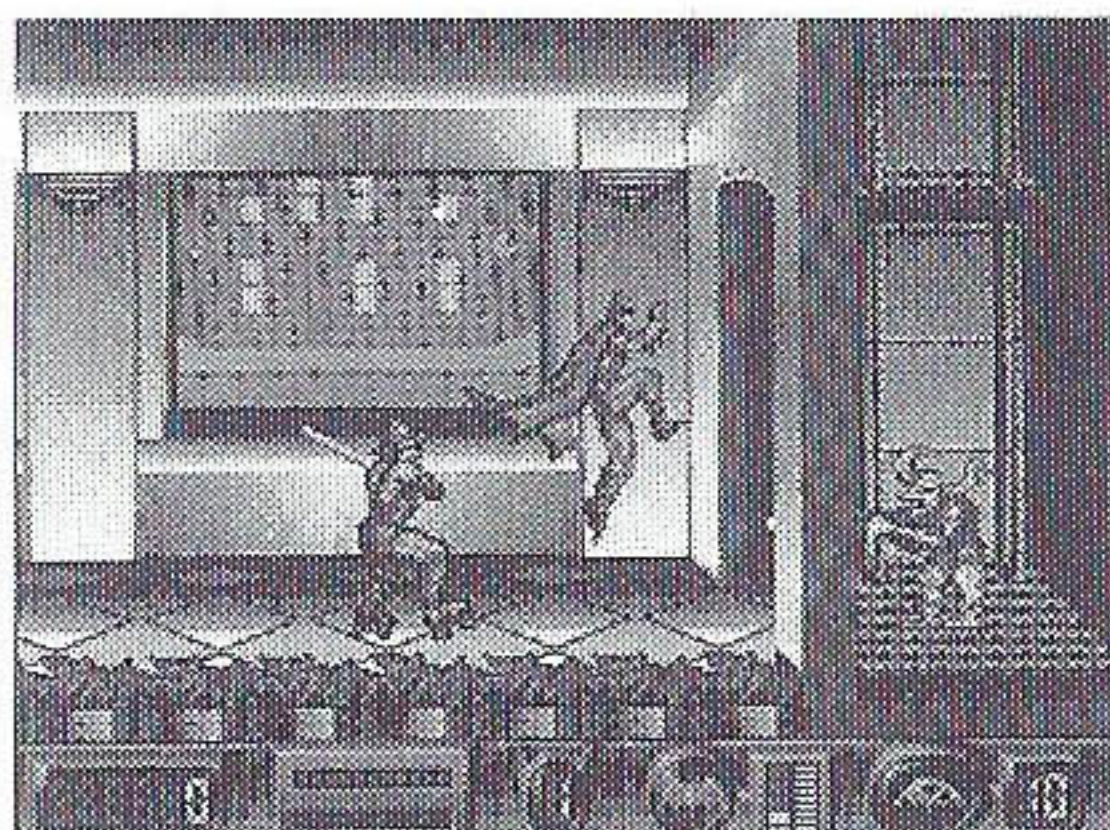
Parece que Catwoman ha estado por aquí. Debe haber sido una "venta de fuego". No deje que le derribe la "mercancía". Le podría costar la vida.

I° ATTO: GOTHAM CITY

Scalate i grattacieli nella vostra ascesa verso i tetti. Una volta giunti là, schivate le palle di fuoco del doccione e sconfiggete gli acrobati criminali. Quindi imboccate il passaggio segreto tra le rovine di un edificio abbandonato nella 22^a strada, ma non fatevi fregare!

II° ATTO: IL PAESE DELLE MERAVIGLIE DI SHRECK

Sembra che Catwoman sia qui. Dev'essere stata una "fiera di fuoco". Non fatevi "rigirare" dalla mercanzia. Vi può costare la vita!



ZON 1: GOTHAM STADEN

Klättra uppför skyskrapor. När du väl nått upp till taken måste du väja dig undan eldkulor som den hemska statyn skjuter på dig. Dessutom måste du besegra gangsterakrobater. Hitta din väg genom den hemliga korridoren som går igenom det som står kvar av den övergivna byggnaden på 22:dra Gatan men se upp så att du inte sugas in!

ZON 2: UNDERLANDET SHRECK

Det verkar som om Kattkvinnan redan varit framme. Allt har förstörts. Se upp så att du inte blir undanröjd av rullande varor. Då kan du förlora ett liv!

ACT I: GOTHAM CITY

Klauter tegen de wolkenkrabbers bij je beklimming naar de top van het dak. Als je daar eenmaal bent moet je de vuurballen van de Gargoyle ontwijken en de misdadige acrobaten verslaan. Neem daarna de geheime doorgang door overblijfselen van een verlaten gebouw dat staat in 22nd Street — maar zorg dat je niet beetgenomen wordt!

ACT II: SHRECK'S WONDERLAND

Het ziet er naar uit dat Catwoman hier is geweest. Het moet een "uitverkoop van vuur" geweest zijn. Zorg dat je niet "omver gelopen" wordt door het koopwaar. Het zou je een leven kunnen kosten!

NÄYTÖS I: GOTHAM CITY

Kiipeä ylös pilvenpiirtäjiä päästäksesi katolle, jossa joudut välttelemään griippien lennättämiä tulipalloja ja taistelemaan akrobaattikonniin kanssa. Etsi sitten salainen käytävä 22 kadulla olevan rauniorakennuksen läpi. Varo ettet syöksy syövereihin!

NÄYTÖS II: SHRECKIN IHMEMAA

Näyttää siltä että Kissanainen on ollut liikkeellä, joten kyseessä on ollut varmaan todella tulinen alennusmyynti! Älä anna kauppatavaroiden häkellyttää itseäsi mikäli haluat säilyä hengissä.

ACT III: THE RED TRIANGLE CIRCUS

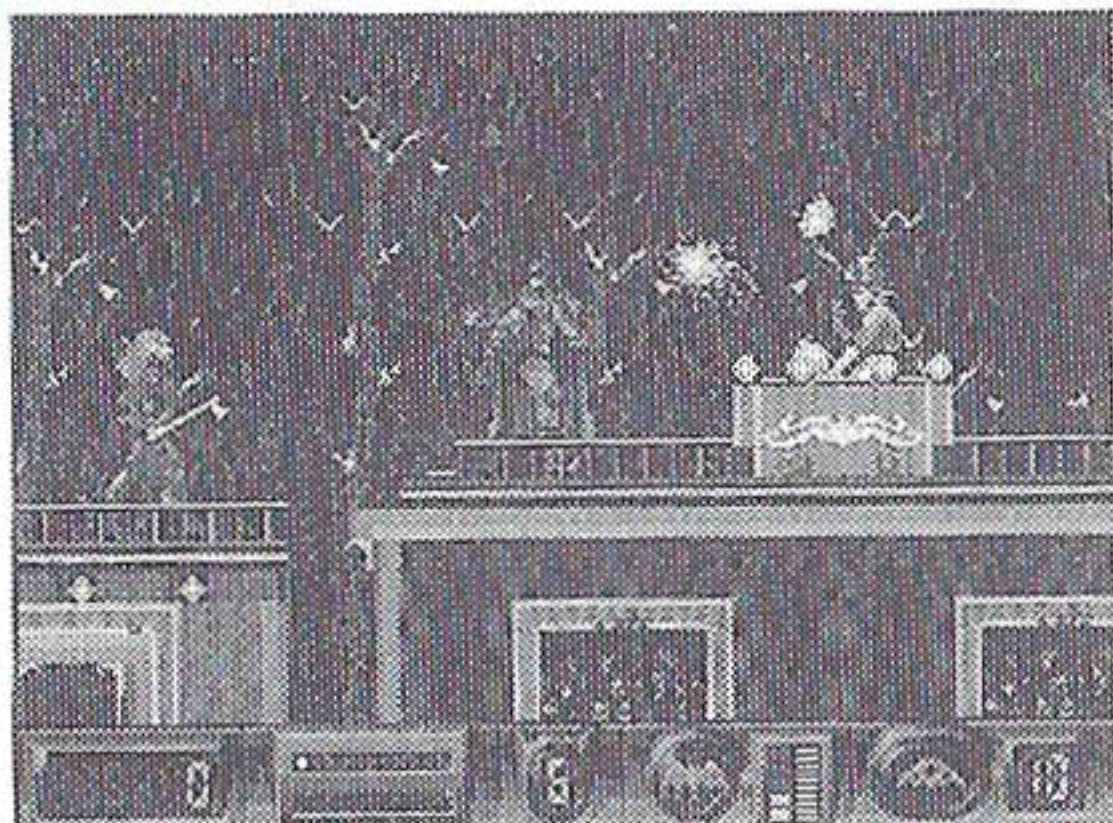
If you can't join the circus, beat 'em. You'll start at the animal cages and progress to the house of mirrors. Then catch the last train out of town.

ACT IV: INTO THE SEWERS

Go with the flow here. (Unless you're headed for sawed-off water pipes.) And beware of The Penguin's Water Cannon.

ACT V: THE PENGUIN'S LAIR

Save some flight power for this place. Because you'll really need to glide. Defeat **The Penguin** now. And give **Gotham City** back to the people.



III. LEVEL: DER RED TRIANGLE ZIRKUS

Mit diesem Zirkus müssen Sie fertig werden. Fangen Sie mit den Tierkäfigen an, und machen Sie bis zum Spiegellabyrinth weiter. Und dann nichts wie weg mit dem letzten Zug.

IV. LEVEL: IN DIE KANALISATION

Und am besten mit der Brühe treiben lassen (es sei denn, es geht einer abgesägten Wasserleitung entgegen). Und auf die Wasserkanone des Pinguins achten.

V. LEVEL: DAS PINGUINNEST

Sparen Sie sich Ihre Energie für diese Gelegenheit. Denn hier ist es wirklich wichtig, gleiten zu können. Jetzt müssen Sie den **Penguin** besiegen. Und **Gotham City** den Bürgern zurückgeben.

ETAPE III: LE CIRQUE DU TRIANGLE ROUGE

Si vous ne pouvez pas joindre le cirque, affrontez-le. Vous commencez par les cages d'animaux et progressez vers la chambre des miroirs. Ensuite, prenez le dernier train qui quitte la ville.

ETAPE IV: DANS LES ÉGOÛTS

Suivez le courant. (A moins que vous vous dirigiez vers les conduits d'eau coupés.) Méfiez-vous du canon à eau du Pingouin.

ETAPE V: LE REPAIRE DU PINGOUIN

Economisez votre carburant de vol pour atteindre le repaire du Pingouin car vous devrez planer beaucoup. Vous devez à présent vaincre le **Pingouin** afin de rendre **GOTHAM CITY** à ses citoyens.

TERCER ACTO: EL CIRCO DEL TRIÁNGULO ROJO

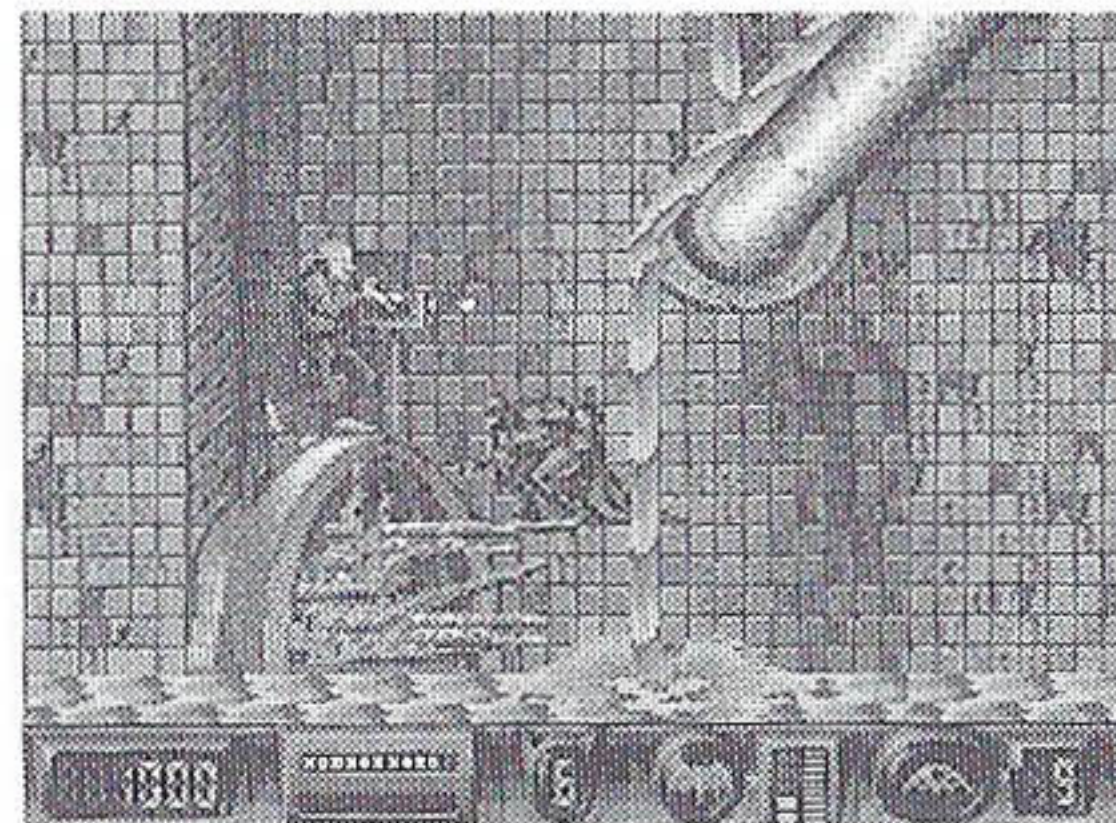
Si no puede meterse en el circo, gáñeles. Comenzará en las jaulas de los animales hasta llegar a la casa de los espejos. Luego tome el último tren que salga de la ciudad.

CUARTO ACTO: POR LAS ALCANTARILLAS

En esta ocasión vaya con la corriente. (A menos que se dirija hacia las tuberías de agua de cañones recortados.) Y no se fie del cañón de agua de El Pingüino.

QUINTO ACTO: LA GUARIDA DE EL PINGÜINO

Ahorre algo de potencia de vuelo para este lugar. Porque en verdad necesitará planear. Ahora tiene que vencer a **El Pingüino**. Y devolver **Gotham City** a sus ciudadanos.



III° ATTO: IL RED TRIANGLE CIRCUS

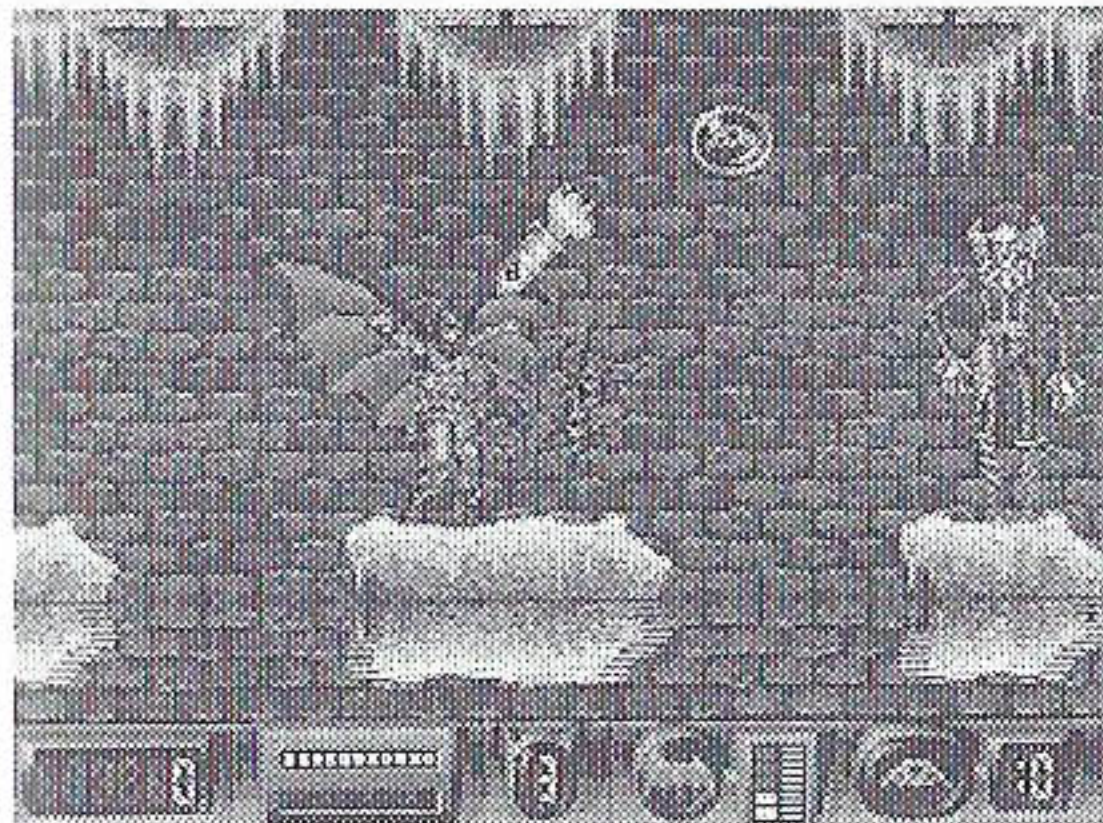
Se non potete unirvi al circo, colpite! Cominciate alle gabbie degli animali e continuate alla casa degli specchi. Quindi prendete l'ultimo treno fuori città.

IV° ATTO: NELLE FOGNE

Fatevi trasportare dalla corrente. (A meno che non vi stiate dirigendo verso tubi dell'acqua segati in due.) E fate attenzione al cannone d'acqua di Penguin.

V° ATTO: LA TANA DI PENGUIN

Conservate un po' di energia di volo per questo posto. Perché qui c'è veramente bisogno di volare. Battete **Penguin** adesso. E ridate **Gotham City** alla sua gente.



ZON 3: RÖDA TRIANGELCIRKUSEN

Här får du verkligen slåss. Du börjar bland djuren i burarna och fortsätter hela vägen ut till spegelhuset. Sedan gäller det att hinna med sista tåget ut ur staden.

ZON 4: I KLOAKEN

Flyt med strömmen. (Annars hamnar du bland de avsågade kloakrören.) Se upp för Pingvinens vattenkanon.

ZON 5: PINGVINENS HÅLA

Spara lite flygstyrka tills du når hit. Du behöver verkligen hoppa och glida i luften här. Nu måste du besegra **Pingvinen**. Och vinna tillbaka **Gotham Staden** åt dess invånare.

ACT III: HET RODE TRIANGEL CIRCUS

Als je niet met het circus mee mag doen, moet je ze verslaan. Je begint bij de kooien van de dieren en gaat daarna door naar het spiegelhuis. Pak daarna de laatste trein die uit het dorp gaat.

ACT IV: IN DE RIOOLSTELSELS

Ga hier met de stroom mee. (Tenzij je voor de afgezaagde water pijpen gaat). En pas op voor het Penguin Water Kanon.

ACT V: HET HOL VAN DE Penguin

Bewaar wat vlieg kracht voor deze plaats. Want je moet hier echt zweven. Versla de **Penguin** nu. En geef **Gotham City** terug aan de mensen.

NÄYTÖS III: PUNAKOLMION SIRKUS

Älä sure vaikket voikkaan liittyä sirkukseen — voit silti pitää hauskaa. Taistele tiesi läpi eläinhäkkien, ja suuntaa kohti peilitaloa. Junaile eteenpäin nähtyäsi kaiken.

NÄYTÖS IV: VIEMÄRIVERKOSTOON

Liiku virran mukana, ellet ole menossa kohti katkenneita vesiputkia. Varo Pingviinin vesikanuunaa!

NÄYTÖS V: PINGVIININ PESÄ

Säästä lentovoimaa tätä aluetta varten, koska tulet sitä todella tarvitsemaan. Lannista **Pingviini**, ja palauta **Gotham City** kunnon gothamilaisille.

Scoring

Your score is added up at the end of each level. Here's how it's all figured:

PICK-UPS	
Big Weapons	1,000
Big Heart	1,500
Big Wing	800
Small Weapons	500
Pulsating Heart	800
Small Heart	400
Extra Life	2,000

ENEMIES	
Juggler	1,500
Organ Grinder	1,500
Thin Clown	2,000
Pitch Fork Guy	2,000
Sword Swallower	2,000
Widget Clown	1,500

Punktewertung

Ihre Punkte werden am Ende jeder Spielstufe zusammengezählt. Und soviel können Sie jeweils sammeln:

FUNDSTÜCKE	
Große Waffen	1 000
Großes Herz	1 500
Großer Flügel	800
Kleine Waffen	500
Schlagendes Herz	800
Kleines Herz	400
Zusätzliches Leben	2 000

FEINDE	
Jongleur	1 500
Orgeldreher	1 500
Dünner Clown	2 000
Kerl mit Forke	2 000
Schwertschlucker	2 000
Bastler-Clown	1 500

Marquage des points

Votre score est calculé à la fin de chaque niveau, de la manière suivante:

RECHARGES	
Grandes armes	1 000
Grand coeur	1 500
Grande aile	800
Petites armes	500
Coeur battant	800
Petit coeur	400
Vie supplémentaire	2 000

ENEMIS	
Jongleur	1 500
Joueur d'orgue de Barbarie	1 500
Clown mince	2 000
Gars avec la fourche	2 000
Avaleur de sabre	2 000
Clown nain	1 500

Puntuación

Su puntuación se acumula al final de cada nivel. Así se cuenta la puntuación:

APRESAMIENTOS	
Armas grandes	1.000
Corazón grande	1.500
Ala grande	800
Armas pequeñas	500
Corazón latente	800
Corazón pequeño	400
Vida extra	2.000

ENEMIGOS	
Malabarista	1.500
Organista	1.500
Payaso delgado	2.000
Tipo de la horca	2.000
Tragasables	2.000
El payaso de los artilugios	1.500

Punteggio

Il vostro punteggio viene sommato alla fine di ciascun livello. Ecco come viene calcolato:

OGGETTI RACCOLTI	
Armi grandi	1.000
Cuore grande	1.500
Ala grande	800
Armi piccole	500
Cuore pulsante	800
Cuore piccolo	400
Vita extra	2.000

NEMICI	
Giocoliere	1.500
Suonatore d'organetto	1.500
Clown smilzo	2.000
Ragazzo con la forca	2.000
Mangiatore di spade	2.000
Clown piccolo	1.500

Poäng

Poängen läggs ihop i slutet av varje nivå. Så här räknar du poängen:

VAPEN	
Stora vapen	1 000
Stora hjärtan	1 500
Stora vingar	800
Små vapen	500
Pulserande hjärtan	800
Små hjärtan	400
Extra liv	2 000

FIENDEN	
Jonglör	1 500
Positivspelare	1 500
Smal clown	2 000
Man med högaffel	2 000
Svärdslukare	2 000
Liten clown	1 500

Scoren

Jouw score wordt aan het einde van iedere spellevel opgeteld. Hier volgt hoe dat wordt berekend:

OPPAKKEN VOORWERPEN	
Grote Wapens	1 000
Groot Hart	1 500
Grote Vleugel	800
Klein Wapen	500
Kloppend Hart	800
Klein Hartje	400
Extra Leven	2 000

VIJANDEN	
Jongleur	1 500
Orgeldraaier	1 500
Dunne Clown	2 000
Man met Hooivork	2 000
Zwaard Slikker	2 000
Widget Clown	1 500

Pistelasku

Pisteesi lasketaan yhteen kunkin tason lopussa. Saat pisteitä seuraavasti:

VARUSPAKETIT	
Suuret aseet	1 000
Suuri sydän	1 500
Suuri viitta	800
Pienet aseet	500
Sykkivä sydän	800
Pieni sydän	400
Lisähenki	2 000

VIHOLLISET	
Jonglööri	1 500
Posetiivari	1 500
Laiha pelle	2 000
Heinähangon heiluttaja	2 000
Miekannielijä	2 000
Vempelepelle	1 500

ENEMIES	
Rocket Clown	2,000
Thug Acrobat	500
Gargoyle	800
Head	500
Unicycle Clown	1,000
Stone Gargoyle	1,500
Motorthugs	1,000
Motorthugs with Guns	1,500
Flame Throwers	1,500
Bowlers	1,000
Roller Skate Sewer Thugs	1,000
Knife Girls	1,000
The Penguin's Knife Girls	2,000
Level Bosses	20,000

FEINDE	
Raketen-Clown	2 000
Gangster-Akrobat	500
Schreckensfigur	800
Kopf	500
Einrad-Clown	1 000
Stein-Schreckensfigur	1 500
Motorgangster	1 000
Motorgangster mit Gewehr	1 500
Flammenwerfer	1 500
Bowler	1 000
Rollerskate-Kanalisationgangster	1 000
Messermädchen	1 000
Pinguin-Messermädchen	2 000
Boss in jeder Spielstufe	20 000

ENEMIS	
Clown lanceur de roquettes	2 000
Bandit acrobate	500
Gargouille	800
Tête	500
Clown sur monocycle	1 000
Gargouille en pierre	1 500
Bandits motorisés	1 000
Bandits motorisés avec pistolets	1 500
Lanceurs de flammes	1 500
Boulistes	1 000
Bandits des égoûts sur patins à roulettes	1 000
Filles à poignard	1 000
Les filles à poignard du Pingouin	2 000
Chefs de niveau	20 000

ENEMIGOS	
Payaso del cohete	2.000
Acróbata malvado	500
Gárgola	800
Cabeza	500
Payaso del monociclo	1.000
Gárgola de piedra	1.500
Gamberros de las motos	1.000
Gamberros de las motos con pistolas	1.500
Lanzallamas	1.500
Jugadores de bolos	1.000
Gamberros de las alcantarillas sobre patines	1.000
Chicas de los cuchillos	1.000
Las chicas con cuchillos de El Pingüino	2.000
Jefes de nivel	20.000

NEMICI	
Clown proiettile	2.000
Acrobata criminale	500
Doccione	800
Testa	500
Clown sulla bicicletta d'equilibrio	1.000
Doccione di pietra	1.500
Criminali in motocicletta	1.000
Criminali in motocicletta armati	1.500
Mangiatori di fuoco	1.500
Giocatori di bocce	1.000
Criminali nelle fogne con i pattini	1.000
Ragazze con i pugnali	1.000
Le ragazze con i pugnali di Penguin	2.000
Boss dei livelli	20.000

FIENDEN	
Raketclown	2 000
Gangsterakrobat	500
Staty	800
Huvud	500
Clown på enhjulig cykel	1 000
Stenstaty	1 500
Gangster i fordon	1 000
Gangster i fordon med vapen	1 500
Eldkastare	1 500
Bowlare	1 000
Kloakgangster på rull-skridskor	1 000
Pingvinens knivkastande flickor	2 000
Nivåbossar	20 000

VIJANDEN	
Raket Clown	2 000
Misdadige Acrobaat	500
Spuwer	800
Hoofd	500
Eenwieler Clown	1 000
Steenspuwer	1 500
Motor Misdadigers	1 000
Motor Misdadigers met Geweer	1 500
Vlammen Werpers	1 500
Bowlers	1 000
Riool Misdadigers op Rolschaats	1 000
Messen Meisjes	1 000
Messen Meisjes van de Penguin	2 000
Spellevel Bazen	20 000

VIHOLLISET	
Rakettipelle	2 000
Akrobaattikonna	500
Griippi	800
Irtopää	500
Pyöräilevä pelle	1 000
Kivigriippi	1 500
Moottorikonna	1 000
Aseistettu moottorikonna	1 500
Liekinheittäjä	1 500
Keilailija	1 000
Viemärikonna rullaluistimilla	1 000
Veitsineidot	1 000
Pingviinin veitsineidot	2 000
Tason pääkonna	20 000

Hints and Tips

- If you can, put off picking up the health power-ups (hearts) until your life energy meter is below half. This way these power-ups are more valuable to you.
- Use the swarms of bats, grappling gun and Super **Batarangs** sparingly. Save them for the level bosses. Regular **Batarangs** and smoke bombs are enough for most enemies.
- Here's how to achieve wider swings once you've attached your grappling line to a surface:
 - ① Keep the JUMP BUTTON pressed down.
 - ② Wait for **Batman** to stop swinging.
 - ③ Lengthen the grapple line by pressing down on the **D-Button**.
 - ④ Start swinging by pressing left and right repeatedly on the **D-Button**.

Einige nützliche Hinweise

- Wenn möglich sollten Sie erst Gesundheitspakete (Herzen) sammeln, wenn Ihr Lebensenergiemesser bereits unter die Hälfte abgesunken ist. Dann erst nämlich nutzen Sie diese voll aus.
- Verwenden Sie die Schwärme von Fledermäusen, die Kletterkanone und die Super-**Batarangs** sparsam. Sparen Sie diese für die Spielstufen-Bosse aus. Normale **Batarangs** und Rauchbomben reichen für die meisten Feinde aus.
- Folgendermaßen können Sie weiter schwingen, wenn der Kletterhaken richtig fest sitzt:
 - ① Halten Sie die SPRUNGTASTE gedrückt.
 - ② Warten Sie, das **Batman** nicht mehr schwingt.
 - ③ Verlängern Sie das Kletterseil, indem Sie die **Richtungstaste** drücken.
 - ④ Drücken Sie die **Richtungstaste** wiederholt nach links und rechts, um zu schwingen.

Indices et conseils

- Si possible, attendez que votre indicateur d'énergie diminue de plus de la moitié pour ramasser des recharges d'énergie (coeurs). Elles seront ainsi plus rentables.
- Utilisez les essaims de chauve-souris, le pistolet-grappin et les **Batarangs** à tête chercheuse avec parcimonie. Gardez-les pour les chefs de niveau. Les **Batarangs** ordinaires et les bombes fumigènes sont suffisantes pour la plupart des ennemis.
- Voici comment vous balancer sur de plus grandes distances quand votre grappin est accroché:
 - ① Maintenez la touche de saut enfoncée.
 - ② Attendez que **Batman** cesse de se balancer.
 - ③ Rallongez le fil du grappin en appuyant vers le bas sur la **touche D**.
 - ④ Balancez Batman en appuyant de façon répétée vers la gauche ou la droite sur la **touche D**.

Consejos y sugerencias

- Si puede, no haga acumulación de salud (corazones) hasta que su medidor de energía esté por debajo de la mitad. De esta forma resultará más valioso para usted.
- Utilice las manadas de murciélagos, el arma de presa y los Super **Batarangs** con moderación. Guárdelos para los jefes de nivel. Los **Batarangs** normales y las bombas de humo son suficientes para la mayoría de enemigos.
- Le presentamos ahora la forma de conseguir balanceos mayores una vez que haya enganchado la red a una superficie:
 - ① Mantenga presionado el botón JUMP BUTTON.
 - ② Espere a que **Batman** deje de balancearse.
 - ③ Alargue la red presionando el **Pad D**.
 - ④ Comience el balanceo presionando repetidamente a izquierda y derecha en el **Pad D**.

Consigli e suggerimenti

- Se potete, evitate di raccogliere i potenziatori di forza (cuori) prima che il misuratore della vostra energia di vita sia al di sotto della metà. In questo modo i potenziatori acquistano più valore per voi.
- Usate gli stormi di pippistrelli, la pistola ad aggancio e i super **Batarang** con parsimonia. Conservateli per i boss dei livelli. I **Batarang** e le bombe fumogene sono sufficienti per la maggior parte dei nemici.
- Ecco come ottenere un'oscillazione più ampia una volta che avete agganciato la vostra corda ad una superficie:
 - ① Tenete premuto il **PULSANTE PER SALTARE**.
 - ② Aspettate che **Batman** smetta di dondolare.
 - ③ Allungate la corda premendo sul **tasto D**.
 - ④ Iniziate a dondolare premendo ripetutamente a sinistra e destra sul **tasto D**.

Några goda råd

- Försök att inte plocka upp hjärtan tills mätaren för livsenergi visar att din livsenergi ligger under hälften. Hjärtan som du då plockar upp ger dig mer livsenergi.
- Spara på svärmarna av fladdermössen, harpunpistolerna och de supersökande **Batarangerna** till kampen mot nivåbossarna. Du kan förinta flesta fienden med vanliga **Bataranger** och rökbomber.
- För att svinga dig i en vidare båge efter att kastkroken fått fäste:
 - ① Håll knappen som används för hopp intryckt.
 - ② Vänta tills **Batman** slutat att svinga fram och tillbaka.
 - ③ Vicka **styrkulan** nedåt för att förlänga linan ytterligare.
 - ④ Vicka **styrkulan** åt vänster och höger för att svinga.

Handige Tips

- Wacht als het mogelijk is met het oppakken van kracht verhogers (hartjes), totdat jouw levens energiemeter meer dan de helft leeg is. Op deze manier zijn de kracht verhogers veel waardevoller voor jou.
- Gebruik de vleermuis zwerm, het enter geweer en de Super **Batarangs** niet al te veel. Spaar ze voor de spellevel bazen. Normale **Batarangs** en rook bommen zijn al genoeg voor de meeste vijanden.
- Je kunt grotere zwaaien maken, als je eenmaal vastzit aan de lijn, door het volgende te doen:
 - ① Blijf de **SPRING TOETS** ingedrukt houden.
 - ② Wacht tot **Batman** stopt met zwaaien.
 - ③ Verleng de lijn door de **R-toets** omlaag te drukken.
 - ④ Begin met zwaaien door de **R-toets** steeds naar links en rechts te drukken.

Neuvoja ja vihjeitä

- Vältä milloin mahdollista pomimasta elinvoimapakkauskia (sydämiä) ennenkuin elinvoimasi on alle puolivälin, koska saat niistä silloin enemmän irti.
- Käytä lepakkoparvia, iskutykkeitä ja **Superbatarangeja** säästäen. Säästä ne tason pääroistoja varten. Tavalliset **Batarangit** ja savupommit tehoavat lähes kaikkiin muihin vihollisiin.
- Pystyt heilumaan suuremmissa kaarissa toimimalla seuraavasti, kiinnitettyäsi ensin lepakkoköytesi iskuhaan johonkin:
 - ① Pidä hyppynäppäintä painettuna.
 - ② Odota kunnes **Batman** lakkaa heilumasta.
 - ③ Venytä köyttä painamalla **suuntänäppäintä** alas.
 - ④ Ala jälleen heilua painamalla **suuntänäppäintä** vuoron perään oikealle ja vasemmalle.

- Your glider wings will help you reach hard-to-get places.
- You never know where you'll find power-ups. Try punching out a wall and see what happens. . .
- Learn where the power-ups and level bosses are so you can take the most direct route. That way you won't have to battle each and every enemy.
- Be patient. Don't rush an encounter or hurry through a level. You have all the time you want because you're not clocked.
- Ihre Gleiterflügel helfen Ihnen, schwer zugängliche Stellen zu erreichen.
- Sie können nie wissen, wo man Nachschub finden kann. Es lohnt sich, einmal eine Wand einzutreten und zu sehen, was passiert. . .
- Merken Sie sich, wo der Nachschub und die Spielstufen-Bosse versteckt sind, so daß Sie den kürzesten Weg nehmen können. Auf die Weise braucht man nicht mit jedem einzelnen Feind zu kämpfen.
- Geduld ist wichtig. Versuchen Sie nicht, einen Kampf zu schnell zu beenden oder durch eine Spielstufe zu hasten. Sie haben genug Zeit, denn bei diesem Spiel gibt es keine laufende Stoppuhr.
- Utilisez les ailes pour atteindre des endroits difficiles d'accès.
- Les recharges d'accessoires se trouvent un peu partout. Cognez sur les murs, on ne sait jamais ce qui peut se cacher. . .
- Apprenez vite où se trouvent les recharges et les chefs de niveaux afin de prendre le chemin le plus direct. Ainsi, vous ne perdrez pas de temps à combattre chaque ennemi.
- Soyez patient. Ne précipitez pas une rencontre et ne terminez pas trop vite un niveau. Vous avez tout votre temps car le jeu n'est pas chronométré.
- Las alas planeadores le ayudarán a alcanzar lugares de difícil acceso.
- Nunca podrá saber dónde conseguir ayudas. Intente dar un puñetazo a una pared a ver qué pasa. . .
- Aprenda dónde están las ayudas y los jefes de nivel para poder tomar la ruta más directa. De esa forma usted no tendrá que pelear con todos y cada uno de los enemigos.
- Tenga paciencia. No se precipite en un encuentro ni corra hacia otro nivel. Dispone de todo el tiempo que quiera porque no está cronometrado.

- Le ali per librarvi in volo, vi aiutano a raggiungere luoghi altrimenti difficili.
- Non sapete mai dove trovare i potenziatori. Cercate di distruggere a pugno un muro e vedere cosa succede...
- Imparate dove sono i potenziatori e i boss dei livelli in modo da poter prendere la via più diretta. Così non dovete combattere contro tutti i nemici.
- Siate pazienti. Non affrettate un incontro o non correte a un livello. Avete tutto il tempo che volete perchè il tempo non è calcolato.
- Glid i luften med dina vingar för att ta dig till platser som är svåra att nå.
- Vapnen kan ligga gömda var som helst. Slå ut en vägg och se vad som händer...
- Lär dig var vapnen och nivåbossarna finns. Då kan du ta dig igenom spelet smidigare och du slipper att slåss med alla fienden.
- Ha tålamod. Du behöver inte skynda dig igenom en nivå. I det här spelet kan du ta tid på dig, det finns ingen klocka du måste springa ikapp med.
- Jouw zweef vleugels zullen je helpen bij het bereiken van plaatsen waar moeilijk te komen is.
- Je weet nooit waar je kracht verhogers kunt vinden. Probeer een muur omver te slaan en kijk wat er gebeurt...
- Leer waar de kracht verhogers en spellevel bazen zitten, zodat je de meest directe route kunt nemen. Op die manier hoef je niet tegen iedere vijand te vechten.
- Wees geduldig. Een ontmoeting moet je niet overhaasten en je moet ook niet door een spellevel snellen. Je hebt alle tijd die je nodig hebt, er is immers geen klok.
- Käytä lepakkoviittaa halutessasi päästä vaikeihin paikkoihin.
- Et voi ennalta tietää mistä satut löytämään varuspakkauksia. Särje seiniä, ym., ja katso mitä tapahtuu...
- Muista missä varuspakkaukset ja tason pääroistot ovat, voidaksesi vastaisuudessa edetä suorinta tietä, taistelematta jokaista vihollista vastaan.
- Ole rauhallinen. Sinun ei tarvitse rientää taisteluun tai kiirehtiä läpi tason, koska mitään aikarajaa ei ole.

- Use regular **Batarangs** instead of other weapons whenever you can because there's an ample supply of **Batarang** power-ups throughout **Gotham City**.
- To conserve your weapons, use your fists against lower-level enemies and even against level bosses whose health points are down to three or less.
- Power-ups are hidden in both obvious *and* unlikely places. Be sure to search for them whenever you have the chance.
- Don't go head-to-head against the level bosses. Be evasive.
- Use your grappling line or special cape to help you get those out-of-the-way power-ups.
- Verwenden Sie normale **Batarangs** anstelle anderer Waffen wenn immer möglich, denn Nachschub an **Batarangs** gibt es in **Gotham City** reichlich.
- Um Waffen zu sparen, sollten Sie Ihre Fäuste gegen schwächere Feinde einsetzen und sogar gegen Spielstufen-Bosse, wenn deren Gesundheitspunkte auf drei oder weniger geschrumpft sind.
- Nachschub ist an leicht *und* schwer auffindbaren Stellen versteckt. Suchen Sie immer danach, wenn Sie die Gelegenheit haben.
- Gehen Sie nicht frontal auf die Spielstufen-Bosse los, sondern weichen Sie aus, wenn es vorteilhaft ist.
- Verwenden Sie das Kletterseil oder das Spezialcape, um schwer zugänglichen Nachschub zu holen.
- Utilisez les **Batarangs** ordinaires le plus possible car **Gotham City** regorge de recharges de **Batarangs**.
- Afin d'économiser vos armes, utilisez vos poings contre les ennemis des niveaux inférieurs et également contre les chefs de niveau qui ont trois points de santé au maximum.
- Les recharges d'accessoires peuvent se trouver dans des endroits très visibles *mais* également dans des lieux cachés. Soyez toujours à la recherche de recharges.
- Evitez d'affrontez les chefs de niveau face-à-face. Il est parfois préférable d'esquiver.
- Utilisez votre grappin ou votre cape pour aller chercher les recharges qui se trouvent dans les endroits difficiles d'accès.
- Utilice los **Batarangs** normales en vez de otras armas cuando pueda, ya que hay un gran surtido de ayudas de **Batarang** por todo **Gotham City**.
- Para conservar sus armas, utilice los puños contra los enemigos pequeños e incluso contra los jefes de nivel cuyos puntos de nivel estén por debajo de tres o menos.
- Las ayudas están escondidas tanto en lugares evidentes *como* en otros insospechados. Cerciórese de buscarlos si empre que tenga la oportunidad.
- No se enfrente cara a cara a los jefes de nivel.
- Utilice la red de presa o una cuerda especial para artapar las ayudas de difícil acceso.

- Usate i **Batarang** normali invece delle altre armi ogni volta che potete poiché ci sono tanti potenziatori di **Batarang** lungo **Gotham City**.
- Per conservare le armi, usate i pugni contro i nemici di basso livello ed anche contro i boss dei livelli i cui punti di forza sono scesi a tre o meno.
- I potenziatori sono nascosti sia in luoghi ovvi *che* in luoghi improbabili. Accertatevi di cercarli ogni volta che ne avete la possibilità.
- Non andate faccia a faccia contro i boss dei livelli. Siate elusivi.
- Usate la corda o il mantello speciale per aiutarvi a raggiungere i potenziatori fuori mano.
- Använd dig av de vanliga **Batarangerna** när du kan och spar på de andra vapnen. Det finns nämligen gott om dessa vanliga **Bataranger** runtom **Gotham Staden**.
- Använd knutnävarna i en strid mot svagare fienden för att spara på vapnen. Du kan också tilldela slag med knutnävarna mot nivåbossar när deras energipoäng visar tre eller mindre.
- Ibland är det lätt att finna vapen *men* ibland ligger de väl gömda. Ta tillfället i akt när du kan och leta efter dem.
- Ställ dig inte ansikte mot ansikte med nivåbossarna. Använd dig av taktik.
- Använd kastkroken och manteln när du ska plocka upp vapen som är svåra att nå.
- Gebruik indien mogelijk normale **Batarangs** in plaats van andere wapens. Er is namelijk een ruime voorraad **Batarang** kracht verhogers te vinden door heel **Gotham City**.
- Om je wapens te bewaren, kan je tegen zwakkere vijanden en zelfs tegen spellevel bazen, die drie of minder gezondheids punten hebben, je vuisten gebruiken.
- Kracht verhogers zijn verstopt op voor de hand liggende en op niet voor de hand liggende plaatsen. Wees er zeker van dat je naar ze zoekt wanneer je daar de kans toe krijgt.
- Ga niet meteen de confrontatie aan met de spellevel bazen. Probeer ze te ontwijken.
- Gebruik jouw enterlijn of speciale cape om kracht verhogers die niet op makkelijke plaatsen liggen te pakken te krijgen.
- Käytä tavallisia **Batarangeja** muiden aseiden sijasta milloin vain voit, koska niitä löytyy yltäkyllin kautta **Gotham Cityn**.
- Säästä aseitasi taistelemalla heikompien vihollisten kanssa käsin. Ryhdy käsikähmään myös pääroistojen kanssa jos niiden elinvoima on laskenut kolmeen tai sen alapuolelle.
- Varuspakkauksia on piilossa helpoissa *ja* vaikeissa paikoissa. Etsi niitä milloin vain voit.
- Älä syöksy taisteluun pääkonnan kanssa päätäpahkaisesti. Tee hämäyksiä, ja ole ovela.
- Käytä lepakkoköyttä tai lepakkoviittaa päästäksesi käsiksi hankalissa paikoissa oleviin varuspakkauksiin.

Handling This Cartridge

This Cartridge is intended exclusively for the Sega Mega Drive/Genesis System.

For Proper Usage

- ① Do not immerse in water!
 - ② Do not bend!
 - ③ Do not subject to any violent impact!
 - ④ Do not expose to direct sunlight!
 - ⑤ Do not damage or disfigure!
 - ⑥ Do not place near any high temperature source!
 - ⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!
- When wet, dry completely before using.
 - When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
 - After use, put it in its case.
- * Be sure to take an occasional recess during extended play.

WARNING: For owners of projection televisions. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.

Handhabung der Kassette

Diese Kassette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega Mega Drive/Genesis-System bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

- ① Vor Nässe schützen!
 - ② Nicht knicken!
 - ③ Vor Gewalteinwirkungen schützen!
 - ④ Nicht direkt der Sonne aussetzen!
 - ⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
 - ⑥ Vor Hitze schützen!
 - ⑦ Nicht mit Verdünner, Benzol usw. in Berührung bringen!
- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
 - Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchtes Tuch abreiben.
 - Nach Gebrauch in die Hülle legen.
- * Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

WARNUNG: Besitzer von Großbildschirmfernsehern oder Fernsehprojektoren werden darauf hingewiesen, daß Standbilder permanente Schäden an der Bildröhre verursachen oder zur Ablagerung von Phosphor auf der Kathodenstrahlröhre führen können. Vermeiden Sie deshalb eine wiederholte oder übermäßig lange Projizierung von Videospielen auf Großbildschirmgeräten.

Manipulation de la cartouche

La cartouche Mega Drive/Genesis est conçue exclusivement pour le Sega Mega Drive/Genesis System.

Pour une utilisation appropriée

- ① Ne pas mouiller!
 - ② Ne pas plier!
 - ③ Ne pas soumettre à des chocs violents!
 - ④ Ne pas exposer au soleil!
 - ⑤ Ne pas abîmer!
 - ⑥ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur!
 - ⑦ Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.!
- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
 - Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
 - Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
- * N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

AVERTISSEMENT: Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube de l'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Évitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.

Manejo del cartucho

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega Mega Drive/Genesis System.

Para un mejor uso

- ① ¡No mojarlo!
 - ② ¡No doblarlo!
 - ③ ¡No darle golpes violentos!
 - ④ ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
 - ⑤ ¡No dañarlo ni rayarlo!
 - ⑥ ¡No exponerlo a altas temperaturas!
 - ⑦ ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!
- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
 - Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
 - Después de usarlo, colóquelo en su funda.
- * Durante un juego prolongado, tome algún tiempo de descanso.

AVISO: Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar el fósforo del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante períodos prolongados los juegos de vídeo en televisores de proyección de grandes pantallas.



Uso di questa cartuccia

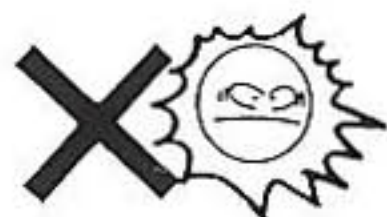
Questa cartuccia è destinata esclusivamente al sistema Sega Mega Drive/Genesis.

Per un uso appropriato

- ① Non bagnarla!
 - ② Non piegarla!
 - ③ Evitare i colpi violenti!
 - ④ Non esporla alla luce diretta del sole!
 - ⑤ Non danneggiarla o colpirla!
 - ⑥ Non lasciarla vicino a fonti di calore!
 - ⑦ Non bagnarla con benzina o altro!
- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
 - Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
 - Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.
 - * Quando giocate a lungo, fate una pausa di tanto in tanto.

ATTENZIONE: Per gli acquirenti di televisori a proiezione. Fotogrammi fermi o immagini possono causare danni permanenti al cinescopio o lasciare tracce di fosforo al CRT. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.

④



Kassettskötsel

Denna spelkassett är avsedd att bara användas i Segas videospeldator Sega Mega Drive/Genesis System.

Korrekt kassettskötsel

- ① Aktas för fukt och vatten!
 - ② Får ej vikas!
 - ③ Får ej utsättas för stötar!
 - ④ Utsätt dem ej för starkt solljus!
 - ⑤ Öppna dem ej eller skada dem!
 - ⑥ Förvaras ej nära värmekälla!
 - ⑦ Använd inga lösningsmedel vid rengöring!
- Om fukt eller liknande hamnar på kassetten, torka bort det innan användning.
 - Om kassetten blir smutsig: torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålatten.
 - Efter användandet: sätt i kassetten i kassettasken.
 - * Gör då och då ett uppehåll under en långvarig spelsession.

WARNING! Gäller projektionsmottagare och storbilds-tv: stillbilder, som visas i en längre stund åt gången, kan bli orsak till skador i bildröret eller fosformärken på katodstråle-bildskärmen. Spela inte videospel ofta, inte heller i flera timmar åt gången, när du använder detta slags tv-bildskärmar.

⑤



Behandeling van de cassette

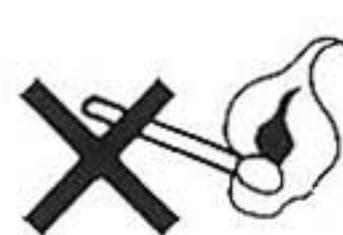
Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega Mega Drive/Genesis System.

Voor juist gebruik

- ① Maak hem niet nat!
 - ② Buig hem niet!
 - ③ Stoot er niet hard tegenaan!
 - ④ Stel hem niet bloot aan direct zonlicht!
 - ⑤ Beschadig of verbuig hem niet!
 - ⑥ Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen!
 - ⑦ Maak hem niet schoon met thinner, benzine, enz.!
- Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
 - Maak hem schoon met een zachte vochtige doek als hij vuil is geworden.
 - Bewaar hem in zijn doos.
 - * Neem voldoende pauzes als je langere tijden achter elkaar speelt.

WAARSCHUWING: Voor eigenaars van projectie-televisies: Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de CRT halen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld projectie-televisies.

⑥



Pelikasetin käsittely

Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan Sega Mega Drive/Genesis System -järjestelmää varten.

Asianmukainen käyttö

- ① Älä upota veteen!
 - ② Älä taivuta!
 - ③ Älä altista kasettia koville iskuille!
 - ④ Älä aseta alttiiksi suoralle auringonpaisteelle!
 - ⑤ Älä vaurioita tai väännä!
 - ⑥ Älä aseta kasettia minkään kuuman lämpölähteen läheisyyteen!
 - ⑦ Älä altista tinnerille, bensiinille, tms.!
- Jos kasetti kastuu, kuivaa se kunnolla, ennenkuin käytät sitä.
 - Jos se likaantuu, pyyhi se varovasti pehmeällä, saippuaveteen kastetulla rievulla.
 - Aseta se takaisin koteloonsa käytön jälkeen.
 - * Pidä aina taukoja pitkien pelien aikana.

VAROITUS: Projektiotelevisioita käytettäessä tulee muistaa, että pysäytetyt kuvat tai kuviot saattavat aiheuttaa pysyvän kuvaputkivaurion tai tahrata katodisädeputken fosforilla. Vältä toistuvaa tai pitkäaikaista videopelien pelaamista suurikuvaruutuisilla projektiotelevisioilla.

⑦



SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada
No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; Japan
No. 82-205605 (Pending)

672-0875-50

BATMAN AND ALL RELATED ELEMENTS ARE THE PROPERTY OF DC COMICS INC.
TM & © 1992 ALL RIGHTS RESERVED.

©1992 SEGA ENTERPRISES, LTD. Printed in Japan