

GAME BOY ADVANCE

AGB-BBGE-USA

B A T M A N B E G I N S

**INSTRUCTION BOOKLET
LIVRET D'INSTRUCTIONS**



PLEASE CAREFULLY READ THE SEPARATE HEALTH AND SAFETY PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES

 WARNING - Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch when their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms:

**Convulsions
Altered vision**

**Eye or muscle twitching
Involuntary movements**

**Loss of awareness
Disorientation**

To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:

1. Sit or stand as far from the screen as possible.
2. Play video games on the smallest available television screen.
3. Do not play if you are tired or need sleep.
4. Play in a well-lit room.
5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. It is recommended that parents monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists or arms or eyes become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists or arms or eyes during or after play, stop playing and see a doctor.

WARNING - Battery Leakage

Leakage of battery acid can cause personal injury as well as damage to your Game Boy. If battery leakage occurs, thoroughly wash the affected skin and clothes. Keep battery acid away from your eyes and mouth. Leaking batteries may make popping sounds.

To avoid battery leakage:

- Do not mix used and new batteries (replace all batteries at the same time).
- Do not mix alkaline and carbon zinc batteries.
- Do not mix different brands of batteries.
- Do not use nickel cadmium batteries.
- Do not leave used batteries in the Game Boy. When the batteries are losing their charge, the power light may become dim, the game sounds may become weak, or the display screen may be blank. When this happens, promptly replace all used batteries with new batteries.
- Do not leave batteries in the Game Boy or accessory for long periods of non-use.
- Do not leave the power switch on after the batteries have lost their charge. When you finish using the Game Boy, always slide the power switch OFF.
- Do not recharge the batteries.
- Do not put the batteries in backwards. Make sure that the positive (+) and negative (-) ends are facing in the correct directions. Insert the negative end first. When removing batteries, remove the positive end first.
- Do not dispose of batteries in a fire.

THIS GAME PAK WILL WORK ONLY WITH THE
GAME BOY® ADVANCE OR NINTENDO DS™
VIDEO GAME SYSTEMS.

*The official seal is your assurance
that this product is licensed or
manufactured by Nintendo. Always
look for this seal when buying
video game systems,
accessories, games
and related
products.*



Nintendo does not license the sale or use of products
without the Official Nintendo Seal.



LICENSED BY



NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE AND THE OFFICIAL SEAL ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
© 2001 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

CONTENTS

Starting the Game	4
Complete Game Controls	5
Setting Up the Game	9
Playing the Game	9
Locations	14
Hints and Tips	16
Saving and Loading	16
Limited 90-Day Warranty	17

La version française commence à la page 24.

Check out EA GAMES™ online at www.eagames.com.

STARTING THE GAME

NINTENDO GAME BOY® ADVANCE



1. Turn OFF the power switch on your Nintendo® Game Boy® Advance. Never insert or remove a Game Pak when the power is ON.
2. Insert the *BATMAN BEGINS™* Game Pak into the slot on the Game Boy Advance. To lock the Game Pak in place, press firmly.
3. Turn ON the power switch. The Legal and Title screens appear, followed by the Prologue.

COMPLETE GAME CONTROLS

MENU CONTROLS

Highlight Option

+ Control Pad

Select Option

A Button

Previous Screen









B Button

BASIC CONTROLS



ADVANCED CONTROLS

ACROBATIC MOVES

Wall jump	Jump (A Button) while pressing +Control Pad  (away from the wall)
Roll	+Control Pad  or 
Grab ladder	A Button or +Control Pad  when in front of it
Climb ladder up/down	+Control Pad 
Jump off ladder	A Button
Pipe hang	After jumping (A Button) to grab an overhead pipe, press +Control Pad  to move left/right
Pipe crawl	While clinging to an overhead pipe, press +Control Pad  to swing Batman's legs up Press +Control Pad  to return to pipe hang
Drop from pipe	A or B Button

Ledge grab/Climb onto ledge

Jump (**A** Button) and press **+Control Pad** towards a ledge/press **+Control Pad** **↑** or **A** Button to climb up

Double jump

A Button (a second time while still in the air)

Rope and chain swing

Jump up to grab a hanging rope or chain. Press **+Control Pad** **↔** to swing

Cape glide (not available as Bruce Wayne)

A Button (press and hold while still in the air)

Block

L Button

Enter door (exits level)

+Control Pad **↑** when standing in front of a door (Note: if door doesn't open, there is something else you must accomplish on that level)

Hide in alcove

+Control Pad **↑** (and hold) when standing in front of an alcove

Wall grip (to set up a wall jump)

Jump (**A** Button) and press **+Control Pad** toward a wall (collide solidly with the wall)

COMBAT MOVES

Standing attack/Standing combo attack	B Button/ B Button (up to three times)
Advancing attack/ Advancing combo attack	B Button and + Control Pad ↔ / B Button while pressing + Control Pad ↔ (multiple times)
Crouch attack	B Button while holding + Control Pad ↓
Rear attack	B Button while blocking (L Button)
Flip attack	B Button while running
Uppercut	B Button and + Control Pad ↑
Head-butt	B Button and + Control Pad ↖ / ↗
Roll attack	While crouching, B Button and + Control Pad ↙ / ↘

SETTING UP THE GAME

Plunge into Gotham's criminal underworld as the legendary Dark Knight in the *BATMAN BEGINS* video game. Use fear, intellect and an arsenal of high-tech gadgets to intimidate and defeat the sinister forces threatening the city. From a remote, ancient Himalayan monastery to stately Wayne Manor to the chaotic halls of Arkham Asylum, embrace the darkness as you fight for justice.

✦ Initially the game automatically starts at the Prologue. Once you have saved a game, however, you start at the Main menu. Select **START GAME** and then select **NEW GAME**.

PLAYING THE GAME

To take out your enemies effectively, you need to master the art of stealth as well as how to use objects in your environment to your advantage. Use your Batarang, Flash-Bang grenade or other gadgets in your arsenal and you'll have your enemies dropping like flies.

GAME SCREEN



ATTACKING

Build a complete arsenal of martial arts skills. From a swift uppercut to a punishing kick, your ultimate ninja training is provided by the League of Shadows.

STEALTH ATTACK

By hiding and letting your enemies come to you, you can use the element of surprise to your advantage. If you find a dark corner or a hidden nook, move into position to stalk your enemy from the shadows and then calculate the best time to pounce.

✦ To hide in the shadows or in an alcove, press **+Control Pad ↑**.

✦ To attack while hiding, press the **B Button** as the enemy passes in front of you.

Once you are spotted by an enemy, the element of surprise is lost and you cannot use a stealth attack. However, if you can hide before being detected and stay hidden long enough, you can wait until the enemy gives up searching and returns to his patrol.

ATTACK FROM THE BAT GRAPPLE

Use the Bat Grapple to attack from above. While hanging from the grapple, wait for an enemy to walk below. Once he passes below you, press the **B Button**.

JUMP ATTACK

Even mid-jump you can initiate an attack on a foe. To attack an enemy from the air, press the **B Button** while still in the air or press the **B Button** and the **+Control Pad ←** toward the enemy.

USING STEALTH AND FEAR

Fear is a powerful weapon. Use it to frighten and subdue your opponents before they're even aware of your presence. Whenever possible, catch the enemy off guard by sneaking up on them and launching a surprise attack.

- ✔ To move stealthily, walk—don't run. Running makes more sound and alerts enemies to your presence.
- ✔ To initiate a stealth attack, see *Attacking* on p. 10.
- ✔ A drop attack is another way to catch your adversaries unaware. When hanging from a pipe, press the **B** Button.
- ✔ Attacking an enemy when they're unaware does extra damage.

UTILITY BELT

You have a wide range of gadgets stocked in your Utility Belt.



Batarang

Briefly stun an enemy from a safe distance by throwing this gadget, or use it to trigger a switch.



Bat Grapple

Grapple to hard-to-reach places quickly for a high vantage point to spy on enemy movements or gauge timing for an attack.



Flash-Bang Grenade

Distract and momentarily incapacitate enemies by tossing this grenade into their midst. It emits a concussion wave and detonates a brilliant flash which briefly stuns your enemy.



Smoke Grenade

Create instant, portable stealth zones with these grenades.



Bat Transponder

The transponder emits high frequency sound waves that summon a swarm of bats, which immobilizes enemies with fear.

REPUTATION



As you progress, you gain reputation. To increase this reputation, gather the collectibles hidden throughout the game. Find all 16 to unlock a special bonus!

Once you've collected all 16, play through to find them again. They'll be hidden in different places. Once you locate them all, you unlock a second bonus.

LOCATIONS

BATMAN BEGINS takes you from the gritty streets of The Narrows to the desolate mountains of the Himalayas. Each location is fraught with different difficulties and challenges—you must choose your weapons and work out your strategy according to the environment.

PROLOGUE

Just what is Dr. Crane trying to smuggle into Gotham? Hunt him down, find out what he's up to and break his dark alliances in the Gotham underworld.

HIMALAYAN MONASTERY

As Bruce Wayne, travel to the icy peaks of the Himalayas to receive combat and agility training from your mentor, Ducard. The League of Shadows teaches you all you need to know to become a symbol of justice.

THE DOCKS

You've returned to Gotham. Infiltrate Carmine Falcone's waterfront lair to find out what he's up to. Beware of his thugs, who are hand-picked from the Gotham underworld.

THE NARROWS

The Narrows is a dangerous and dilapidated neighborhood populated by seedy, rundown buildings and rife with criminals—including Carmine Falcone. Gotham is full of frightening places, and The Narrows is the most terrifying place of all.

ARKHAM ASYLUM

The Arkham Asylum houses some of the city's most depraved criminals. Within its claustrophobic halls Dr. Crane is developing an evil plan. You must visit Arkham to uncover this plot and save your childhood friend, Rachel.

WAYNE MANOR

Everyone knows Wayne Manor as home to bachelor Bruce Wayne—though few know of its mysterious ties to Batman. It is from this estate that Bruce Wayne's butler, Alfred, operates, transmitting information and guidance to you.

SAVIOR OF GOTHAM

Who is the power behind the sinister plot to destroy Gotham and how do they intend to perpetrate their crimes? It will take all of your training and strength to save your city and bring justice to its enemies.

HINTS AND TIPS

- ✔ Watch Batman's stance as he maneuvers through his environment. If he goes into a combat-ready posture, someone is nearby. Be ready to encounter an enemy.
- ✔ Use wits and stealth to attack your enemies intelligently. You inflict more damage if your enemy doesn't see you coming and can't prepare himself to counter your attack.

SAVING AND LOADING

The game auto-saves for you at certain points during gameplay. You can have up to three saved games at once. Choose a game save slot at the Select A Game screen.

- ✔ To load a game, select a game to load from the Save Game menu. You can have up to three saved games.
- ✔ To erase a game, choose ERASE from the Save Game menu and then select the file you want to erase.

LIMITED 90-DAY WARRANTY

ELECTRONIC ARTS LIMITED WARRANTY

Electronic Arts warrants to the original purchaser of this product that the recording medium on which the software program(s) are recorded (the "**Recording Medium**") and the documentation that is included with this product (the "**Manual**") are free from defects in materials and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If the Recording Medium or the Manual is found to be defective within 90 days from the date of purchase, Electronic Arts agrees to replace the Recording Medium or Manual free of charge upon receipt of the Recording Medium or Manual at its service center, postage paid, with proof of purchase. This warranty is limited to the Recording Medium containing the software program and the Manual that were originally provided by Electronic Arts. This warranty shall not be applicable and shall be void if, in the judgment of Electronic Arts, the defect has arisen through abuse, mistreatment or neglect.

This limited warranty is in lieu of all other warranties, whether oral or written, express or implied, including any warranty of merchantability or fitness for a particular purpose, and no other representation of any nature shall be binding on or obligate Electronic Arts. If any such warranties are incapable of exclusion, then such warranties applicable to this product, including implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose, are limited to the 90-day period described above. In no event will Electronic Arts be liable for any special, incidental, or consequential damages resulting from possession, use or malfunction of this Electronic Arts product, including damage to property, and to the extent permitted by law, damages for personal injury, even if Electronic Arts has been advised of the possibility of such damages. Some states do not allow limitation as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitation of incidental or consequential damages so the above limitations and/or exclusion of liability may not apply to you. In such jurisdictions, the Electronic Arts' liability shall be limited to the fullest extent permitted by law. This warranty gives you specific rights. You may also have other rights that vary from state to state.

RETURNS WITHIN THE 90-DAY WARRANTY PERIOD

Please return the product along with (1) a copy of the original sales receipt showing the date of purchase, (2) a brief description of the difficulty you are experiencing, and (3) your name, address and phone number to the address below and Electronic Arts will mail a replacement Recording Medium and/or Manual to you. If the product was damaged through misuse or accident, this 90-day warranty is rendered void and you will need to follow the instructions for returns after the 90-day warranty period. We strongly recommend that you send your products using a traceable delivery method. Electronic Arts is not responsible for products not in its possession.

RETURNS AFTER THE 90-DAY WARRANTY PERIOD

If the defect in the Recording Medium or Manual resulted from abuse, mistreatment or neglect, or if the Recording Medium or Manual is found to be defective after 90 days from the date of purchase, choose one of the following options to receive our replacement instructions:

Online: <http://warrantyinfo.ea.com>

Automated Warranty Information: (650) 628-1900

EA WARRANTY INFORMATION

Online Self-Help Knowledgebase and Email – You can access our Self-Help site online and browse through our extensive knowledgebase, or submit a question to our warranty department:

<http://techsupport.ea.com>

Automated Warranty Information – You can contact our automated phone system 24 hours a day for any and all warranty questions:

(650) 628-1900

EA WARRANTY MAILING ADDRESS

Electronic Arts Customer Warranty

P.O. Box 9025

Redwood City, CA 94063-9025

NOTICE

Electronic Arts reserves the right to make improvements in the product described in this manual at anytime and without notice. This manual and the product described in this manual are copyrighted. All rights reserved. No part of this manual may be copied, reproduced, translated, or reduced to any electronic medium or machine readable form without prior written consent of Electronic Arts, P.O. Box 9025, Redwood City, California 94063-9025.

TECHNICAL SUPPORT—If you need technical assistance with this product, call us at (650) 628-4322. **No hints or codes are available from (650) 628-4322.**

TECHNICAL SUPPORT CONTACT INFO

E-mail and Website: <http://techsupport.ea.com>

Mailing Address: Electronic Arts Technical Support
PO Box 9025
Redwood City CA 94063-9025

If you live outside of the United States, you can contact one of our other offices.

In **Australia**, contact:
Electronic Arts Pty. Ltd.
P.O. Box 432
Southport Qld 4215, Australia

In the **United Kingdom**, contact:
Electronic Arts Ltd.
P.O. Box 181
Chertsey, KT16 0YL, UK
Phone (0870) 2432435

In **Australia**: For Technical Support and Game Hints and Tips, phone the EA HOTLINE: 1 902 261 600 (95 cents per min.) CTS 7 days a week 10 AM–8 PM. If you are under 18 years of age parental consent required.

Package Cover Illustration: Kevin Marburg, EA; VOX Advertising

BATMAN BEGINS Software © 2005 Electronic Arts Inc. and Warner Bros. Entertainment Inc. Electronic Arts, EA, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved.



DC BULLET LOGO, BATMAN BEGINS and all related characters and elements are trademarks of and © DC Comics.

WBIE LOGO, WB SHIELD: TM & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s05)

All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand.

IMPORTANT LEGAL INFORMATION

Copying of any video game for any Nintendo system is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted. This video game is not designed for use with any unauthorized copying device or any unlicensed accessory. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Nintendo (and/or any Nintendo licensee or distributor) is not responsible for any damage or loss caused by the use of any such device. If use of such device causes your game to stop operating, disconnect the device carefully to avoid damage and resume normal game play. If your game ceases to operate and you have no device attached to it, please contact the game publisher's "Technical Support" or "Customer Service" department. The contents of this notice do not interfere with your statutory rights. This booklet and other printed materials accompanying this game are protected by domestic and international intellectual property laws.

AVERTISSEMENT : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE LIVRET DE PRÉCAUTIONS QUI ACCOMPAGNE CE PRODUIT AVANT D'UTILISER VOTRE APPAREIL, LOGICIEL OU ACCESSOIRE NINTENDO®. CE LIVRET CONTIENT DES INFORMATIONS IMPORTANTES DE SANTÉ ET DE SÉCURITÉ.

INFORMATIONS IMPORTANTES SUR LA SÉCURITÉ AU JEU - VEUILLEZ LIRE LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT JOUIEZ AVEC DES JEUX VIDÉO

AVERTISSEMENT - Danger d'attaque

Certains individus (environ 1 sur 4000) peuvent avoir des crises d'épilepsie ou s'évanouir lorsque exposés à au clignotement de lumières d'une télévision ou d'un jeu vidéo, même s'ils n'ont jamais eu de crises auparavant.

Toute personne ayant déjà eu une crise d'épilepsie, perdu connaissance ou été victime d'autres symptômes liés à l'épilepsie devraient consulter un médecin avant de jouer à un jeu vidéo.

Les parents devraient surveiller leurs enfants lorsque ceux-ci jouent à des jeux vidéo. Si vous ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants, cessez le jeu et consultez un médecin :

Convulsions

Troubles de la vue

Tics oculaires/musculaires

Mouvements involontaires

Perte de conscience

Désorientation

Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie pendant le jeu :

1. Assoyez-vous où tenez-vous le plus loin possible de l'écran
2. Jouez sur le plus petit écran de télévision possible
3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué.
4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
5. À toutes les heures, prenez une pause de 10 à 15 minutes.

AVERTISSEMENT - Blessures dues au mouvement répétitif et fatigue oculaire

Après quelques heures de jeu, les jeux vidéo peuvent irriter muscles, poignets et peau. Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation cutanée ou fatigue oculaire.

- Évitez le jeu excessif. Les parents devraient surveiller leurs enfants afin que ceux-ci jouent de façon appropriée.
- Prenez une pause de 10 à 15 minutes après chaque heure de jeu, même si vous ne croyez pas en avoir besoin.
- Si vous éprouvez de la fatigue ou douleur au niveau des mains, des poignets ou des bras, cessez le jeu et reposez-vous quelques heures avant de reprendre le jeu.
- Si la douleur persiste lorsque vous reprenez le jeu, cessez le jeu et consultez un médecin.

AVERTISSEMENT - Écoulement de l'acide des piles

L'écoulement de l'acide des piles peut causer des blessures et endommager le Game Boy. S'il y a fuite, lavez minutieusement la peau et les vêtements contaminés. Évitez tout contact de l'acide des piles avec votre bouche ou vos yeux. Un écoulement de l'acide des piles peut provoquer l'apparition de petits bruits secs.

Pour éviter l'écoulement d'acide des piles :

- N'utilisez pas de vieilles piles avec des neuves. (Changez toutes les piles en même temps)
- N'utilisez pas de piles alcalines avec d'autres types de piles.
- Ne mélangez pas différentes marques de piles.
- N'utilisez pas de piles au nickel-cadmium.
- Ne laissez pas de piles usées dans votre Game Boy. Quand les piles perdent leur énergie, le témoin lumineux peut diminuer d'intensité, le son, faiblir et l'écran d'affichage, s'assombrir. Dans ce cas, remplacez promptement toutes les piles par des piles neuves.
- Ne laissez pas les piles dans un Game Boy ou dans un accessoire pendant de longues périodes de non utilisation.
- Quand les piles ont perdu toute leur énergie et quand vous avez terminé de jouer, éteignez l'appareil.
- Ne rechargez pas les piles.
- Insérez les piles du bon côté. Assurez-vous que les signes positifs (+) et négatifs (-) se trouvent en bonne position. Insérez l'extrémité portant un signe négatif (-) en premier. Quand vous retirez les piles, retirez-en l'extrémité portant le signe positif (+) en premier.
- Ne jetez jamais les piles dans les flammes.

Le sceau officiel et la preuve que ce produit a est fabriqué ou sous licence de Nintendo. Recherchez toujours ce sceau lorsque vous achetez des consoles de jeu vidéo, des accessoires, des jeux et d'autres produits de ce genre.



Nintendo interdit la vente et l'utilisation de produits qui ne portent pas le sceau officiel de Nintendo.

CE LOGICIEL NE FONCTIONNE QU'AVEC LES APPAREILS DE JEU VIDÉO PORTATIFS GAME BOY® ADVANCE ET NINTENDO DS^{MC}.

EVERYONE 10+ ENFANTS ET ADULTES 10+



Langage grossier
Violence

ESRB CONTENT RATING www.esrb.org
CLASSIFIÉ PAR L'ESRB

SOUS LICENCE DE



NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE SCEAU OFFICIEL SONT DES MARQUES DE COMMERCE DE NINTENDO.
© 2001 NINTENDO. TOUS DROITS RESERVES.

TABLE DES MATIÈRES

Pour commencer.....	24
Liste complète des commandes.....	25
Configuration du jeu.....	29
Comment jouer.....	29
Lieux.....	34
Trucs et astuces.....	36
Enregistrement et chargement.....	36
Garantie limitée de 90 jours.....	37

Visitez EA GAMES^{MD} sur le web à l'adresse www.eagames.com.

POUR COMMENCER

NINTENDO GAME BOY® ADVANCE



1. Éteignez votre appareil Nintendo® Game Boy® Advance. Ne jamais insérer ni retirer un logiciel lorsque l'appareil est allumé.
2. Insérez le logiciel *BATMAN BEGINS*^{MC} dans la fente prévue à cet effet. Appuyez fermement pour bien le verrouiller.
3. Allumez l'appareil. L'écran des mentions légales et l'écran titre s'affichent, suivis du prologue.

LISTE COMPLÈTE DES COMMANDES

COMMANDES DE MENU

Mettre une option en surbrillance

+ Croix directionnelle

Sélectionner l'option

Bouton A

Écran précédent









Bouton B

COMMANDES DE BASE



COMMANDES DE JEU AVANCÉES

MANŒUVRES ACROBATIQUES

Saut au mur	Sauter (bouton A) en appuyant sur la +croix directionnelle  (en direction opposée du mur)
Rouler	+Croix directionnelle  ou 
Saisir l'échelle	Bouton A ou +croix directionnelle  devant l'échelle
Monter/descendre l'échelle	+Croix directionnelle 
Sauter de l'échelle	Bouton A
Se déplacer en s'agrippant aux tuyaux	Après le saut (bouton A) et une fois agrippé à un tuyau, appuyer sur la +croix directionnelle  pour vous déplacer vers la gauche/droite
Se déplacer en rampant sur les tuyaux	Une fois agrippé à un tuyau, appuyer sur la +croix directionnelle  pour vous élaner vers le haut Appuyer sur la +croix directionnelle  pour vous suspendre à nouveau

Relâcher le tuyau

Bouton **A** ou bouton **B**

Saisir le rebord/Grimper sur le rebord

Sauter (bouton **A**) et appuyer sur la **+croix** directionnelle vers un rebord/
appuyer sur la **+croix** directionnelle **↑**
ou sur le bouton **A** pour grimper

Saut double

Bouton **A** (une seconde fois lorsque
dans les airs)

S'élaner d'une corde ou d'une chaîne

Sauter pour saisir la corde ou la
chaîne. Appuyer sur la **+croix**
directionnelle **↔** pour vous élaner

Planer à l'aide de votre cape
(impossible en tant que Bruce Wayne)

Bouton **A** (appuyer longuement
lorsque dans les airs)

Bloquer

Bouton **L**

Ouvrir une porte (quitter le niveau)

+Croix directionnelle **↑** lorsque devant
la porte (Remarque : Si la porte ne s'ouvre
pas, ceci signifie que vous n'avez pas
atteint tous les objectifs du niveau)

Se cacher dans l'alcôve

+Croix directionnelle **↑** (appuyer
longuement) lorsque devant une alcôve)

S'agripper au mur (pour sauter du mur)

Sauter (bouton **A**) et appuyer sur la **+croix** directionnelle vers le mur (impact direct avec le mur)

MANŒUVRES DE COMBAT

Attaque debout/
Attaque combinée debout

Bouton **B**/bouton **B** (jusqu'à trois fois)

Attaque en déplacement/
Attaque combinée en déplacement

Bouton **B** et **+croix** directionnelle **↔**/
bouton **B** en appuyant sur la **+croix** directionnelle **↔** (plusieurs fois)

Attaque accroupie

Bouton **B** en appuyant longuement sur la **+croix** directionnelle **↓**

Attaque par derrière

Bouton **B** en bloquant (bouton **L**)

Attaque flic-flac

Bouton **B** en courant

Uppercut

Bouton **B** et la **+croix** directionnelle **↑**

Coup de la tête

Bouton **B** et **+croix** directionnelle **↖/↗**

Attaque roulante

Une fois accroupi, bouton **B** et la **+croix** directionnelle **↙/↘**

CONFIGURATION DU JEU

Plongez-vous dans l'enfer criminel de Gotham en incarnant le légendaire chevalier noir au sein du jeu vidéo *BATMAN BEGINS*. Servez-vous de la peur, de votre intellect et d'un arsenal de gadgets d'haute technologie pour terroriser et vaincre les forces maléfiques qui menacent la ville. D'un monastère himalayen lointain au Manoir Wayne aux couloirs chaotiques de l'asile d'Arkham, embrassez l'obscurité alors que vous luttez pour la justice.

✦ Initialement, le jeu commence automatiquement au prologue. Toutefois, une fois que vous avez sauvegardé une partie, vous commencez au menu principal. Sélectionnez COMMENCER, puis sélectionnez NOUVELLE PARTIE.

COMMENT JOUER

Pour éliminer vos ennemis de façon efficace, vous devez maîtriser l'art de la furtivité et apprendre à utiliser les objets de votre environnement à votre avantage. Utilisez le Batarang, votre grenade aveuglante ou d'autres gadgets de votre arsenal et vos ennemis tomberont comme des mouches.

ÉCRAN DE JEU

Indicateur de santé
de Batman

Compteur d'objets à
collectionner

Gadget sélectionné
du ceinturon
utilitaire

Batman



Indicateur de santé
de l'ennemi

ATTAQUE

Développez un arsenal d'arts martiaux. Des uppercuts rapides aux coups de pied douloureux, votre ultime entraînement de ninja est fourni par la Ligue des Assassins.

ATTAQUE FURTIVE

En vous cachant et en laissant vos ennemis venir à vous, vous pouvez utiliser l'élément de surprise à votre avantage. Si vous trouvez un coin noir ou un recoin caché, placez-vous en position pour traquer votre ennemi de l'obscurité et choisir le bon moment pour attaquer.

- ✓ Pour vous cacher dans l'obscurité ou dans une alcôve, appuyez sur la **+croix** directionnelle **↑**.
- ✓ Pour attaquer de votre cachette, appuyez sur le bouton **B** alors que votre ennemi passe devant vous.

Lorsqu'un ennemi vous aperçoit, l'élément de surprise est perdu et vous ne pouvez effectuer une attaque furtive. Toutefois, si vous pouvez vous cacher avant d'être détecté et que vous réussissez à rester caché longtemps, vous pouvez attendre que l'ennemi cesse de chercher et se remet à patrouiller.

ATTAQUE DU GRAPPIN

Utilisez le grappin pour attaquer de l'au-delà. Lorsque suspendu au grappin, attendez qu'un ennemi passe dessous. Une fois que l'ennemi se trouve en-dessous de vous, appuyez sur le bouton **B**.

ATTAQUE EN SAUTANT

Vous pouvez même attaquer un ennemi en plein saut. Pour attaquer un ennemi une fois dans les airs, appuyez sur le bouton **B** alors que vous êtes dans les airs ou appuyez sur le bouton **B** et la **+croix** directionnelle **↔** vers l'ennemi.

UTILISATION DE LA FURTIVITÉ ET DE LA PEUR

La peur est une arme puissante. Utilisez la pour terroriser et maîtriser vos adversaires même avant qu'ils ne vous aperçoivent. Lorsque possible, surprenez l'ennemi en vous faulant près de lui et en effectuant une attaque surprise.

- ✦ Pour vous déplacer furtivement, marchez, ne courez pas. Lorsque vous courez, vous faites davantage de bruit et vous alertez ainsi les ennemis.
- ✦ Pour entamer une attaque furtive, voir *Attaque*, p. 30.
- ✦ Vous pouvez également vous laisser tomber sur un ennemi pour le surprendre. Une fois suspendu à un tuyau, appuyez sur le bouton **B**.
- ✦ Lorsque vous attaquez un ennemi qui ne s'y attend pas, les dommages sont plus importants.

CEINTURON UTILITAIRE

Votre ceinturon utilitaire compte un bon nombre de gadgets.



Batarang

Briefly stun an enemy from a safe distance by throwing this gadget, or use it to trigger a switch.



Bat-grappin

Servez-vous du grappin pour atteindre des endroits très élevés et espionner l'ennemi en préparant votre attaque.



**Grenade
aveuglante**

Distrayez et immobilisez temporairement vos ennemis en leur envoyant cette grenade. Elle émet une charge percutante et un flash brillant qui immobilise brièvement votre ennemi.



**Grenade
fumigène**

Créez des zones de furtivité instantanées grâce à ces grenades.



**Bat-
transpondeur**

Le transpondeur émet des ondes sonores à haute fréquence qui attire un essaim de chauves-souris qui immobilise de peur l'ennemi.

RÉPUTATION



Lorsque vous faites des progrès, votre réputation s'améliore. Pour améliorer votre réputation, récoltez les objets qui se trouvent dans le jeu. Trouvez les 16 objets pour déverrouiller un bonus.

Une fois que vous avez récolté les 16 objets, trouvez-les à nouveau. Ils seront cachés à différents endroits. Une fois que vous les avez tous trouvés, un deuxième bonus sera déverrouillé.

LIEUX

BATMAN BEGINS vous mène à travers les rues poussiéreuses des Entrailles vers les montagnes arides de la chaîne de l'Himalaya. Chaque lieu est rempli de difficultés et de défis variés. Vous devez choisir vos armes et planifier une stratégie selon l'environnement.

PROLOGUE

Mais qu'est-ce que le docteur Crane essaie de faire entrer à Gotham? Trouvez-le, découvrez ses plans et brisez ses alliances néfastes dans l'enfer de Gotham.

MONASTÈRE HIMALAYEN

En tant que Bruce Wayne, voyagez vers les sommets glaciaux de la chaîne de l'Himalaya pour subir un entraînement de combat et d'habileté avec votre mentor Ducard. La Ligue des Assassins vous montre tout ce que vous devez connaître pour devenir un symbole de justice.

LES DOCKS

Vous êtes de retour à Gotham. Infiltez-vous dans le repaire de Carmine Falcone au bord de la mer pour découvrir ses plans. Attention à ses voyous, lesquels sont ont été soigneusement choisis parmi les rapaces de l'enfer de Gotham.

LES ENTRAILLES

Les Entrailles consistent en un voisinage dangereux et décrépît peuplé d'immeubles minables et de criminels, dont Carmine Falcone. Gotham compte plusieurs endroits effrayants et les Entrailles sont le pire.

ASILE D'ARKHAM

L'asile d'Arkham héberge certains des pires criminels de la ville. Des couloirs claustrophobes de l'asile, le docteur Crane se prépare à mettre ses plans à exécution. Vous devez visiter Arkham pour découvrir l'ampleur des ses idées néfastes.

LE MANOIR WAYNE

Tout le monde sait que le Manoir Wayne est la demeure du célibataire Bruce Wayne mais très peu savent qu'il est mystérieusement associé à Batman. C'est de cette demeure qu'Alfred, le majordome de Bruce Wayne, opère en vous transmettant des informations et des conseils.

SAUVEUR DE GOTHAM

Qui est la force derrière le plan sinistre de détruire Gotham et comment envisage-t-il s'exécuter? Vous aurez besoin de tout votre entraînement et de toutes vos forces pour sauver votre ville et traduire vos ennemis en justice.

TRUCS ET ASTUCES

- ✔ Observez la façon dont Batman interagit avec son environnement. S'il se place en position de combat, cela signifie que quelqu'un approche. Préparez-vous à affronter un ennemi.
- ✔ Utilisez votre intelligence et votre furtivité pour attaquer vos ennemis intelligemment. Vous causer davantage de dommages si vous surprenez votre ennemi et qu'il n'a pas le temps de contrer votre attaque.

ENREGISTREMENT ET CHARGEMENT

Le jeu s'auto-sauvegarde à des moments précis en cours de jeu. Vous pouvez sauvegarder un maximum de trois parties différentes à la fois. Choisissez un espace de sauvegarde à l'écran Choisir partie.

- ✔ Pour charger une partie, sélectionnez une partie à partir du menu de sauvegarde. Vous pouvez sauvegarder un maximum de trois parties différentes.
- ✔ Pour supprimer une partie, sélectionnez SUPPRIMER à partir du menu de sauvegarde puis sélectionnez le fichier à supprimer.

GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS

GARANTIE LIMITÉE D'ELECTRONIC ARTS

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit que le support d'enregistrement sur lequel le(s) programme(s) est(sont) enregistré(s) ne comporte aucun défaut de matériaux ou de fabrication pour une période de 90 jours suivant la date de l'achat. Si le support d'enregistrement présente des défauts au cours des 90 jours de garantie, Electronic Arts s'engage à le réparer ou à le remplacer gratuitement sur réception du support et d'une preuve d'achat au centre de service. La présente garantie est limitée au support d'enregistrement contenant le(s) programme(s), fourni à l'origine par Electronic Arts. Cette garantie ne sera pas applicable et sera annulée si le défaut du produit résulte d'abus, d'usage déraisonnable, de mauvais traitements ou de négligence.

Cette garantie limitée remplace toute autre garantie, qu'elles soient orales ou écrites, expresses ou implicites, y compris les garanties de qualité marchande et d'aptitude pour une utilisation particulière, et Electronic Arts ne tiendra compte d'aucune autre forme de représentation ou de réclamation. Si de telles garanties sont incapables d'exclusion, alors ces garanties applicables à ce produit, incluant les garanties de qualité marchande et d'aptitude pour une utilisation particulière, sont limitées à la période de 90 jours mentionnée ci-dessus. Electronic Arts ne sera responsable, en aucun cas, de tout dommage spécial, accidentel ou indirect provenant de la possession, de l'utilisation ou du fonctionnement défectueux de ce produit de Electronic Arts, y compris des bris de propriété, et jusqu'à ce qui est permis par la loi, les blessures corporelles, même si Electronic Arts a été notifié de la possibilité de tels dommages. Certains États américains n'autorisent pas de limitation quant à la durée d'une garantie implicite ni d'exclusions ou limitations concernant les dommages accidentels ou indirects. Donc, les limitations et/ou exclusions énoncées ci-dessus ne s'appliquent peut-être pas dans votre cas. Dans de tels champs d'application, la responsabilité de Electronic Arts sera limitée en vertu de la loi. Cette garantie vous accorde des droits précis et vous rend admissible à d'autres droits, selon l'État dans lequel vous habitez.

RETOURS À L'INTÉRIEUR DE LA PÉRIODE DE GARANTIE DE 90 JOURS

Veuillez retourner le produit accompagné d'une copie de la facture originale portant la date de l'achat ainsi que d'une brève description du problème rencontré. Veuillez inclure votre nom, adresse et numéro de téléphone et envoyer le tout à l'adresse ci-dessous afin qu'Electronic Arts puisse vous faire parvenir un nouveau support d'enregistrement. Si le produit est endommagé par un mauvais usage ou par accident, cette garantie de 90 jours est annulée et vous devez suivre les directives données concernant les retours après la période de garantie de 90 jours. Nous vous recommandons fortement d'envoyer votre produit par le biais d'une forme d'expédition retraçable. Electronic Arts n'est pas responsable des produits qui ne se trouvent pas en sa possession.

RETOURS APRÈS LA PÉRIODE DE GARANTIE DE 90 JOURS

Si le support d'enregistrement a été endommagé en raison d'abus, de mauvais usage ou de négligence, ou si le support d'enregistrement présente un défaut après les 90 jours suivants la date d'achat, choisissez une des options suivantes pour obtenir nos directives de remplacement :

En ligne : <http://warrantyinfo.ea.com>

Message enregistré portant sur la garantie : (650) 628-1900

INFORMATIONS SUR LA GARANTIE DE EA

Base de connaissances d'auto-assistance en ligne et courriel – Vous pouvez accéder à notre site d'auto-assistance en ligne et parcourir notre base de connaissances élaborée ou soumettre une question au service des garanties :

<http://techsupport.ea.com>

Message enregistré portant sur la garantie – Notre système de message automatisé vous est offert 24 heures par jour afin de répondre à toute question concernant la garantie :

(650) 628-1900

Prenez note que ce service n'est offert qu'en anglais.

ADRESSE POSTALE DU SERVICE DE GARANTIE DE EA

Electronic Arts Customer Warranty
P.O. Box 9025
Redwood City, CA 94063-9025

AVIS

Electronic Arts se réserve le droit d'apporter des améliorations au produit décrit dans ce manuel à tout moment et sans préavis. Ce manuel et le logiciel décrit dans ce manuel sont protégés par des droits d'auteur. Tous droits réservés. Aucune partie de ce manuel ni du logiciel décrit ne peut être copiée, reproduite, traduite, ni transmise par voie électronique sans le consentement préalable par écrit de Electronic Arts, P.O. Box 9025, Redwood City, California 94063-9025.

ASSISTANCE TECHNIQUE—Si vous avez besoin d'assistance sur ce produit, appelez-nous au (650) 628-4322. **Prenez note que l'assistance technique n'est offerte qu'en anglais. Aucun truc n'est dévoilé à ce numéro.**

SERVICE D'ASSISTANCE TECHNIQUE

Courriel et Internet : fr-support@ea.com (en français), <http://techsupport.ea.com> (en anglais)

Adresse postale : Electronic Arts Technical Support
P.O. Box 9025
Redwood City, CA 94063-9025

Si vous résidez à l'extérieur des États-Unis, veuillez vous adresser à l'un des bureaux suivants.

En Australie :

Electronic Arts Pty. Ltd.
P.O. Box 432
Southport Qld 4215, Australia

Au Royaume-Uni :

Electronic Arts Ltd.
P.O. Box 181
Chertsey, KT16 0YL, UK
Téléphone : (0870) 2432435

En Australie : Pour obtenir de l'assistance technique ainsi que des trucs et astuces, téléphonez au 1 902 261 600 (0,95\$US la min.), 7 jours par semaine, de 10h00 à 20h00. Si vous avez moins de 18 ans, vous devez obtenir le consentement de vos parents.

Illustration de la couverture de l'emballage : Kevin Marburg, EA; VOX Advertising

Logiciel de BATMAN BEGINS© 2005 Electronic Arts Inc. et Warner Bros. Entertainment Inc. Electronic Arts, EA, EA GAMES et le logo de EA GAMES sont des marques de commerce ou des marques déposées de Electronic Arts Inc. aux É.-U. et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés.



Le logo de la balle DC, BATMAN BEGINS et tous les personnages et éléments qui y sont associés sont des marques de commerce et © de DC Comics.

Logo de WBIE, bouclier de WB : TM/_{MC} & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s05)

Toutes les autres marques de commerce appartiennent à leurs propriétaires respectifs. EA GAMES^{MD} est une marque de Electronic Arts^{MD}.

RENSEIGNEMENTS LÉGAUX IMPORTANTS

La copie de jeux vidéo pour tous les appareils de Nintendo est un acte illégal et strictement interdit par les lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle. Les copies de secours ou d'archives ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires à la protection de votre logiciel. Les contrevenants seront poursuivis en justice. Ce jeu Nintendo n'est pas conçu pour son utilisation avec des mécanismes de copie non autorisés, ni des accessoires non brevetés. L'utilisation de tels mécanismes annulera votre garantie de produit Nintendo. Nintendo (et/ou tout distributeur ou agent autorisé de Nintendo) n'est pas responsable de dommages ou perte causés par l'utilisation de tels mécanismes. Si l'utilisation d'un tel mécanisme causait le bris de votre logiciel, débranchez soigneusement l'appareil pour éviter tout dommage et initiez de nouveau le mode normal de jeu. Si vous n'utilisez pas ce type de mécanisme et que votre appareil cesse de fonctionner, veuillez contacter le Service à la clientèle ou de soutien technique de l'éditeur du jeu. Le contenu du présent avertissement n'interfère pas avec vos droits légaux. Le présent manuel et tout autre document imprimé accompagnant ce logiciel sont également protégés au terme des lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle.

Proof of Purchase/Preuve d'achat

Batman Begins[™]

1490905



ELECTRONIC ARTS INC.
209 REDWOOD SHORES PARKWAY
REDWOOD CITY, CA 94065

1490905
PRINTED IN USA