

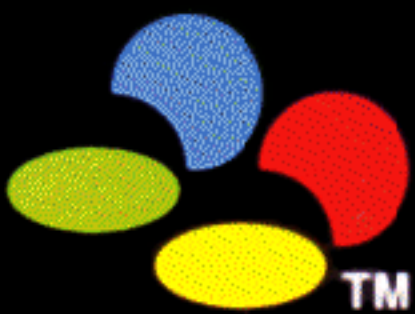
SNSP-ABTP-EUR



the adventures of  
**BATMAN & ROBIN**™



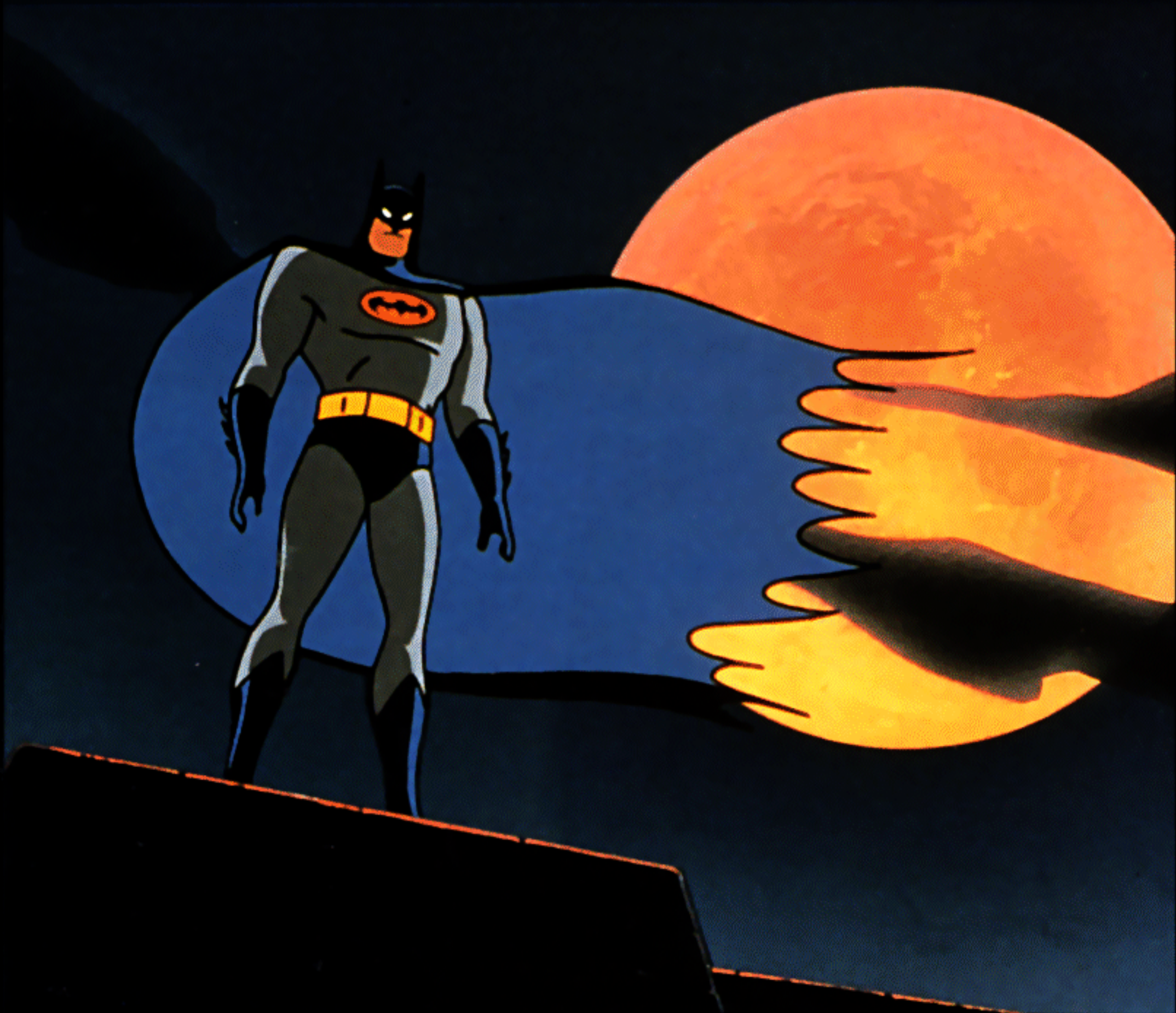
MODE D'EMPLOI



**SUPER NINTENDO**™  
ENTERTAINMENT SYSTEM

# Mode d'emploi

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



Pour jouer .....  
Début de la partie.....  
Fin de la partie.....  
Règles .....  
Personnages et objets .....  
Objets .....  
Pages écran .....  
Personnages ennemis et étapes .....

# Pour jouer

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

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

# Début de la partie

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

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

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

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



Page de Titre

## GAME START

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



Page de Equipment

## PASSWORD

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

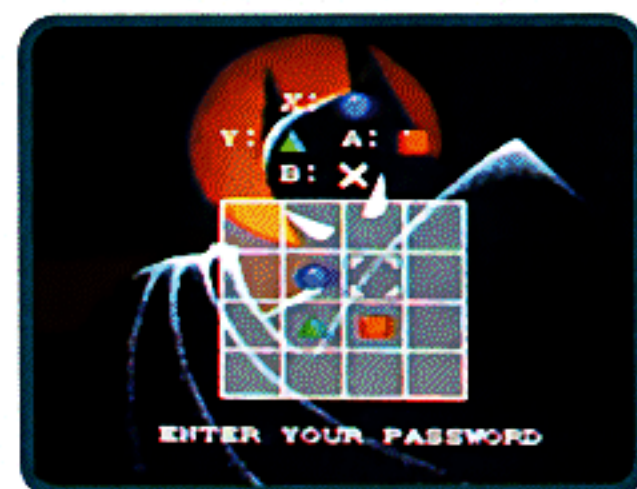
**Bouton A:** ○

**Bouton Y:** △

**Bouton B:** □

**Bouton X:** Effacement

Appuyez sur le bouton START pour commencer la partie



Page de Password

## OPTION

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

Paramètres modifiables

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

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

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

**SOUND MODE:** Pour choisir la monophonie ou la stéréophonie.



Page d'Option

## Fin de la partie

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

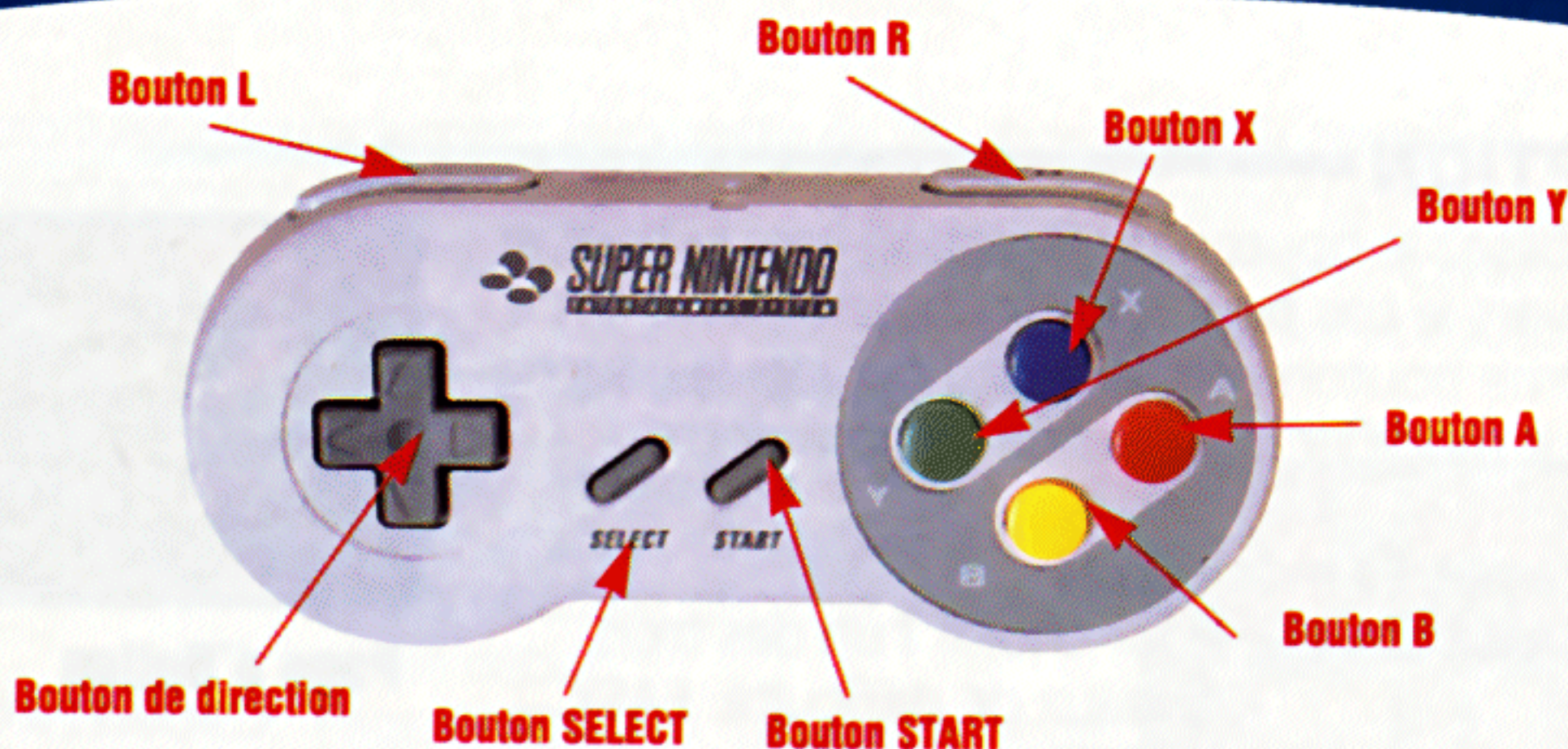
**CONTINUE:** La partie reprend au début de cette étape.

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



Page de Fin de Partie

# Règles



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

## Jeu

**Bouton START:** Pour retourner à la Bat Cave.

**Bouton SELECT:** Pour marquer une pause.

## Bouton de direction

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

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

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

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

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

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

**Bouton Y:** Coup de poing

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

**Coup de pied en sautant:** Bouton B + Y.

**Coup bas:** Bouton de direction + Bouton Y.

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

**Boutons L, R:** Défense

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

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

### **Bouton B:** Saut

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

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

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

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

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

## **GRAPPLING GUN**

### **Tir**

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

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

### **Quand le câble est accroché**

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

Bouton A.

**Libération du câble:** Bouton B.

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

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

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

## **Batmobile**

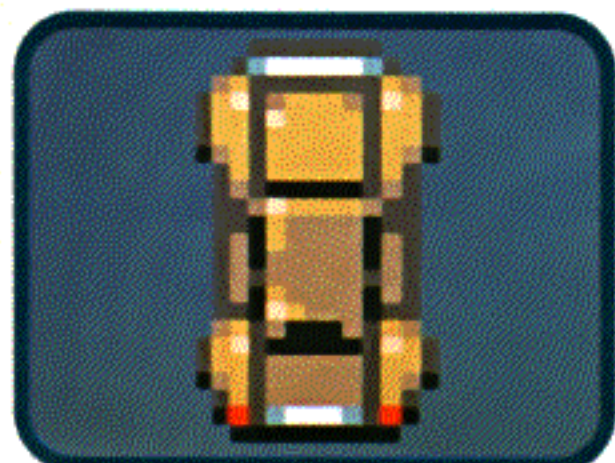
**Bouton B:** Accélération

**Bouton A:** Freinage

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

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

**Bouton L et R:** Glissement.

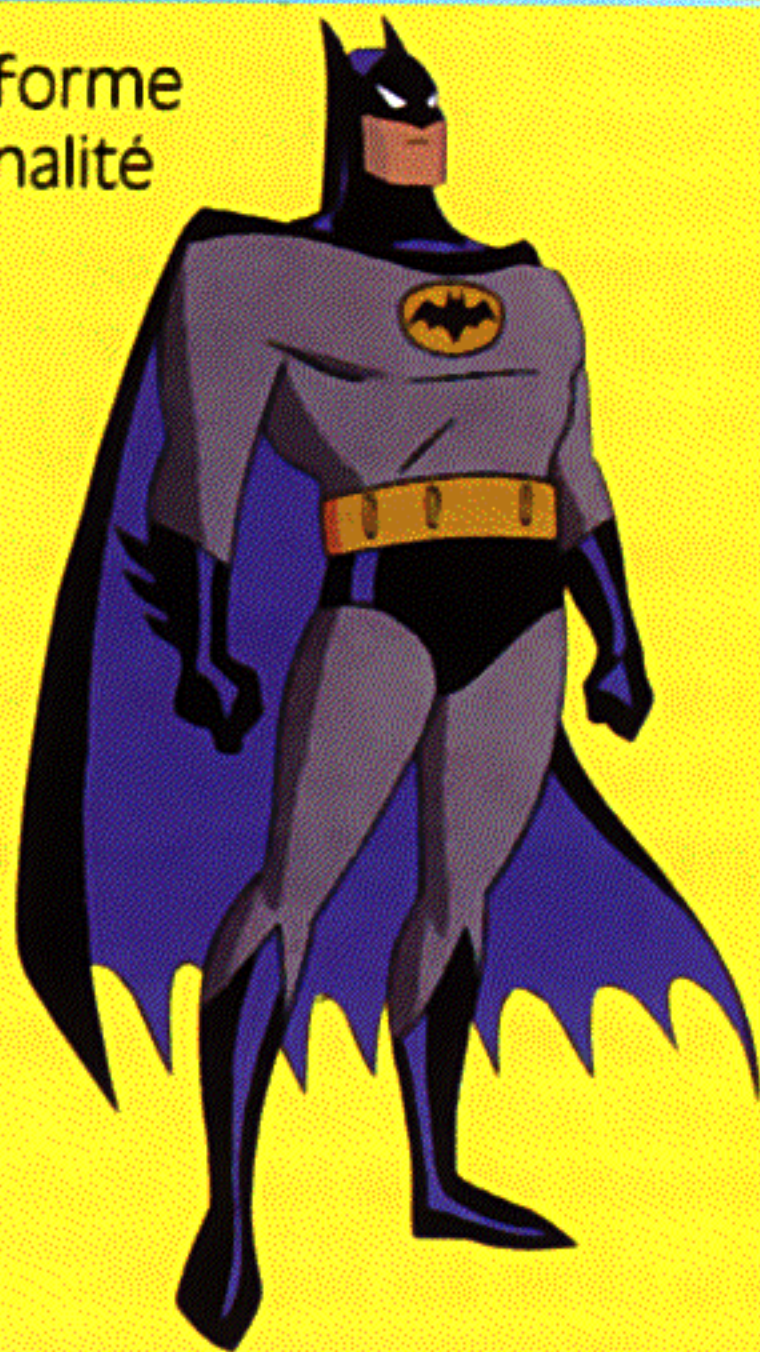


La pénalité pour l'endommagement d'un véhicule normal au cours d'une attaque est une diminution de la durée de vie.

# Personnages

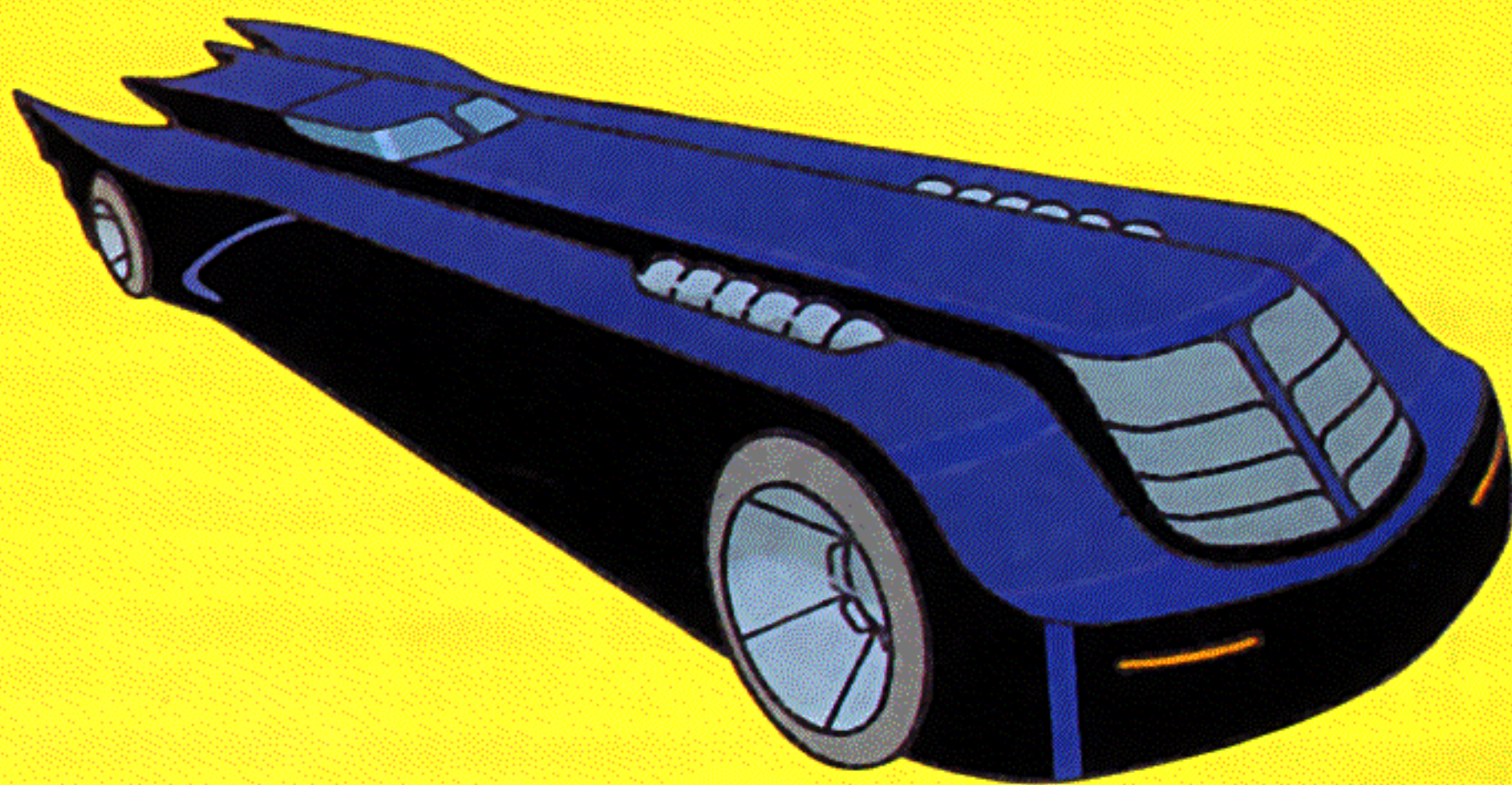
## BATMAN

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



## Machine

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



# Objets

## Objets toujours disponibles



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

Certains ennemis y sont insensibles; soyez prudent!



**GRAPPLING GUN:** Pour se déplacer au moyen du câble.

## Objets que vous pouvez choisir au cours de chaque étape

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



**STAR (9):** Blesse les ennemis.



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



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



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

## Objets qui ne sont efficaces que dans certaines situations



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



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



**FLASH LIGHT:** Eclaire les pièces sombres.



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

## Objets qu'il est possible de recueillir pendant la partie



**Rétablissement de la vie:** Rétablit la durée de vie.



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

Certains objets ne peuvent pas être employés au cours de toutes les étapes.

# Pages écran

Objets restant  
Objets

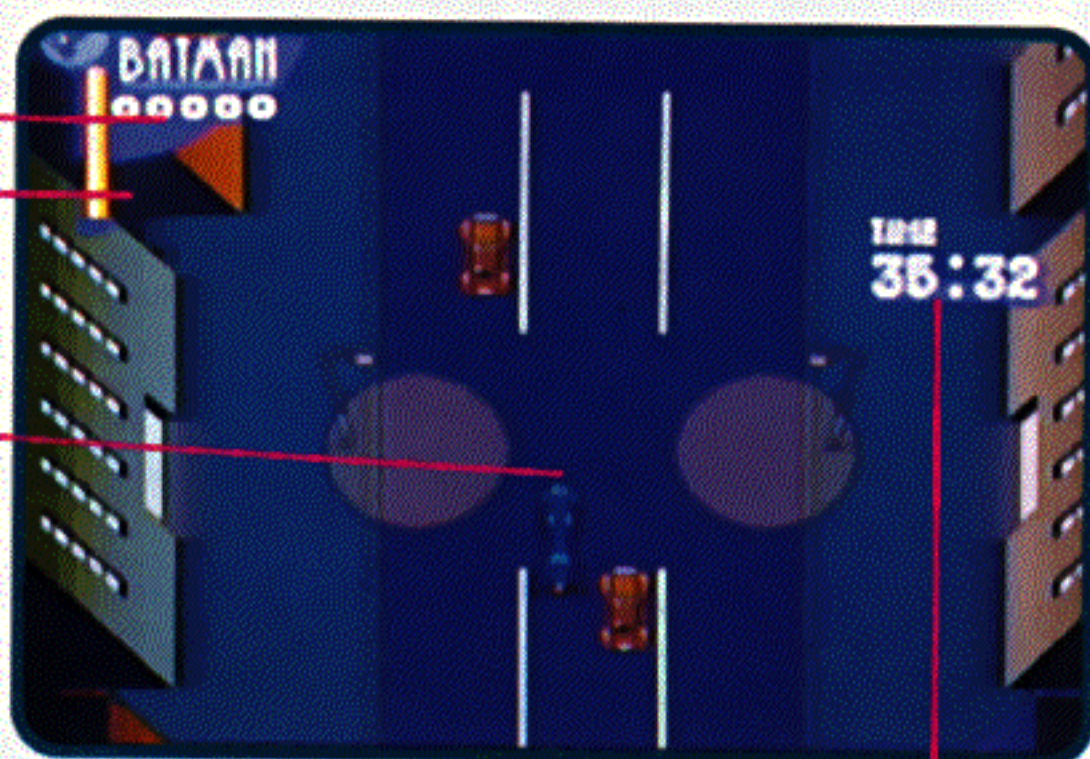
Marque  
Vie  
Ennemi  
Joueur



## Scènes d'actions avec automobiles (Étape 5)

Marque  
Vie

Joueur  
Batmobile

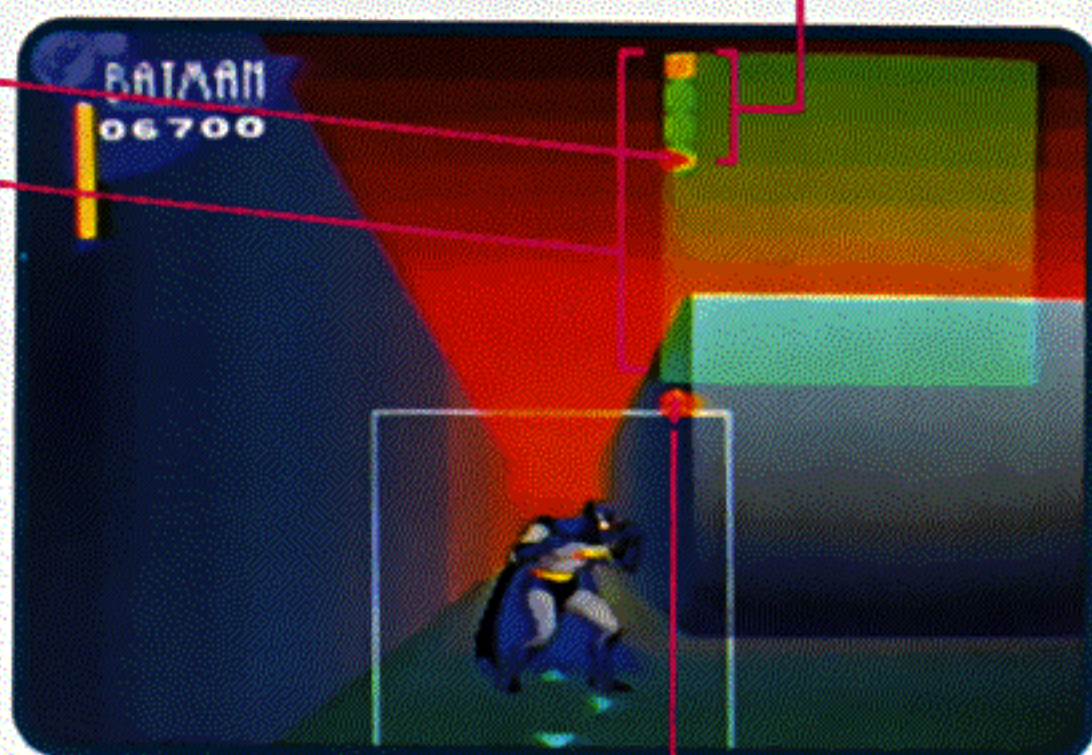


Temps

## Écran labyrinthe (Étape 7)

Votre trajet  
Plan

Position actuelle



Angle de page de jeu

# Personnages ennemis et étapes

## Étape 1: Le Joker

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



## Étape 2: Poison Ivy

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



## Étape 3: Le Pingouin

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



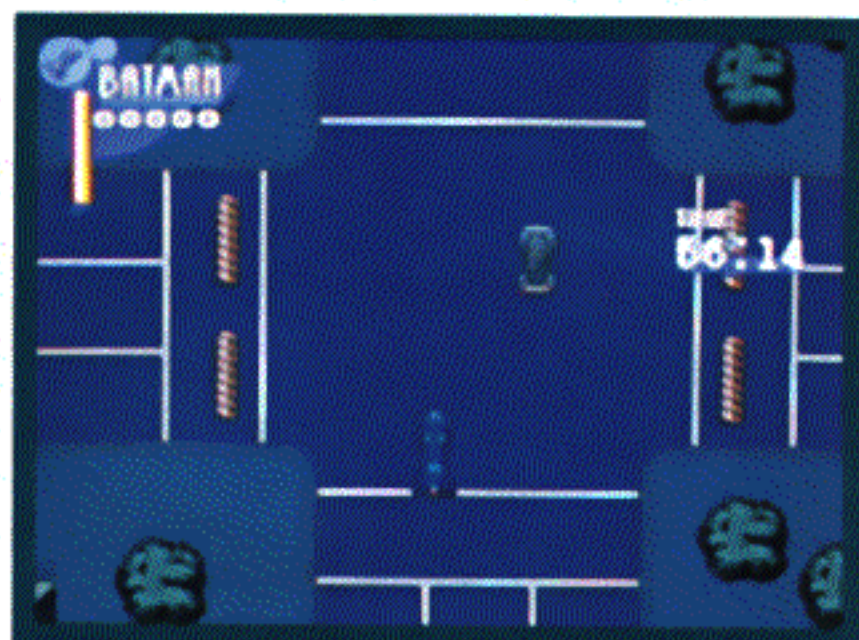
## Étape 4: La Catwoman

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



## Étape 5: Deux-Têtes

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



## Étape 6: L'Épouvantail

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



## Étape 7: Le Cribleur

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



## Étape 8: Le Gantelet

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



# AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

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

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

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

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

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

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

**FRANCE SEULEMENT**

## **GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS**

**Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS  
(Cartouches)**

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

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

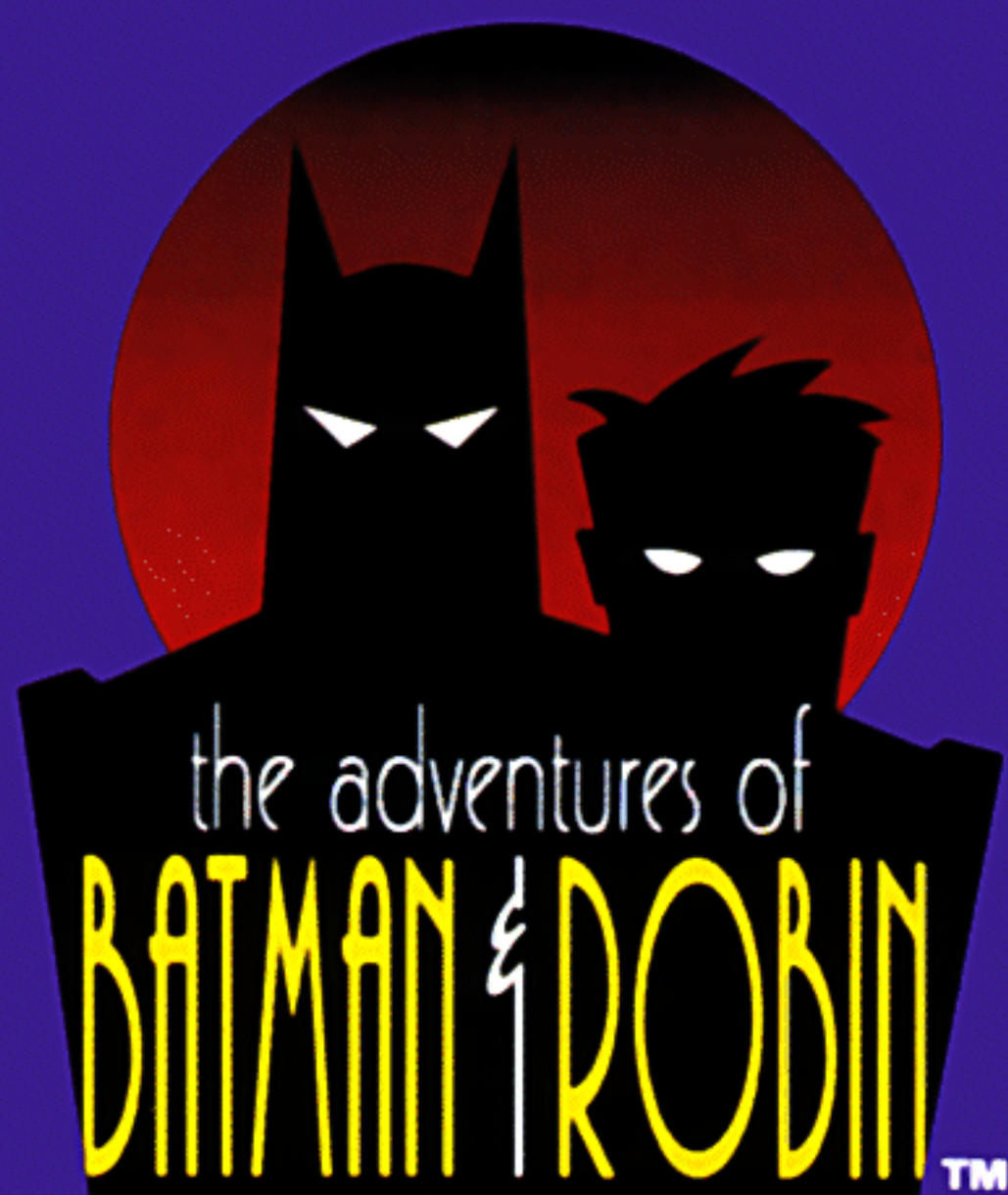
**KONAMI FRANCE**  
23 Rue Cambon,  
75001 Paris  
France

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

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

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





DISTRIBUTED BY KONAMI UK LTD.

KONAMI HOUSE, 54a COWLEY MILL ROAD, UXBRIDGE, MIDDLESEX UB8 2QE

DISTRIBUTED BY KONAMI (DEUTSCHLAND) GMBH

POSTFACH 56 01 80, 60406 FRANKFURT

BATMAN AND ALL RELATED ELEMENTS ARE THE PROPERTY OF DC COMICS

TM & © 1994. ALL RIGHTS RESERVED.

KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CO.,LTD.

© 1994 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

# **KONAMI®**

PRINTED IN JAPAN  
IMPRIME AU JAPON