



BATMAN  
FOREVER

Sega Pinball, Inc.™  
© 1995. Batman  
Forever.™ ©™ DC  
Comics. © 1994.  
Warner Bros.  
Licensed © 1995.  
755-5075-00

**SKILL SHOT** - Pull *Gun Trigger* for award shown in the *Video Display*.  
**TOP LANES** - Complete "BAT" to advance **Bonus X**.  
**MULTIBALL** - Complete the **CAVE** targets to lite lock at Vertical Up-Kicker next to the "U-Turn Mini" Ramp. Lock 3 balls to start **Multiball**.  
**BATWING** - Shoot the Middle, Right, & "U-Turn Mini" Ramps to ready the **BATWING CANNON**. Shoot the Left Ramp when lit to arm the **BATWING**: pull the trigger to shoot the ball at the lit targets.  
**ROVING BATS** - Shoot the flashing **Bat Shots** during single ball play. Completing all shots begins the **CIRCUS COUNTDOWN**.  
**TWO FACE COINS** - Match *Good Heads Coins for Hold Bonus*. Match *Bad Heads Coins* for 22 million. Mismatch and rematch *Good Heads & Bad Heads Coins* to relite **Laser Kick** and 10 million.  
**GOTHAM EVENTS** - Complete the "?" targets to light **GOTHAM EVENT**. The *Gun Trigger* locks in the event. Play all of the 7 **GOTHAM EVENTS**, match both pairs of *Coins*, and complete the *Roving Bats* to play the **FOREVER GOTHAM EVENT!**



BATMAN  
FOREVER

Sega Pinball, Inc.™  
© 1995. Batman  
Forever.™ ©™ DC  
Comics. © 1994.  
Warner Bros.  
Licensed © 1995.  
755-5075-00

**SKILL SHOT** - Pull *Gun Trigger* for award shown in the *Video Display*.  
**TOP LANES** - Complete "BAT" to advance **Bonus X**.  
**MULTIBALL** - Complete the **CAVE** targets to lite lock at Vertical Up-Kicker next to the "U-Turn Mini" Ramp. Lock 3 balls to start **Multiball**.  
**BATWING** - Shoot the Middle, Right, & "U-Turn Mini" Ramps to ready the **BATWING CANNON**. Shoot the Left Ramp when lit to arm the **BATWING**: pull the trigger to shoot the ball at the lit targets.  
**ROVING BATS** - Shoot the flashing **Bat Shots** during single ball play. Completing all shots begins the **CIRCUS COUNTDOWN**.  
**TWO FACE COINS** - Match *Good Heads Coins for Hold Bonus*. Match *Bad Heads Coins* for 22 million. Mismatch and rematch *Good Heads & Bad Heads Coins* to relite **Laser Kick** and 10 million.  
**GOTHAM EVENTS** - Complete the "?" targets to light **GOTHAM EVENT**. The *Gun Trigger* locks in the event. Play all of the 7 **GOTHAM EVENTS**, match both pairs of *Coins*, and complete the *Roving Bats* to play the **FOREVER GOTHAM EVENT!**



BATMAN  
FOREVER

Sega Pinball, Inc.™  
© 1995. Batman  
Forever.™ ©™ DC  
Comics. © 1994.  
Warner Bros.  
Licensed © 1995.  
755-5075-00

**SKILL SHOT** - Pull *Gun Trigger* for award shown in the *Video Display*.  
**TOP LANES** - Complete "BAT" to advance **Bonus X**.  
**MULTIBALL** - Complete the **CAVE** targets to lite lock at Vertical Up-Kicker next to the "U-Turn Mini" Ramp. Lock 3 balls to start **Multiball**.  
**BATWING** - Shoot the Middle, Right, & "U-Turn Mini" Ramps to ready the **BATWING CANNON**. Shoot the Left Ramp when lit to arm the **BATWING**: pull the trigger to shoot the ball at the lit targets.  
**ROVING BATS** - Shoot the flashing **Bat Shots** during single ball play. Completing all shots begins the **CIRCUS COUNTDOWN**.  
**TWO FACE COINS** - Match *Good Heads Coins for Hold Bonus*. Match *Bad Heads Coins* for 22 million. Mismatch and rematch *Good Heads & Bad Heads Coins* to relite **Laser Kick** and 10 million.  
**GOTHAM EVENTS** - Complete the "?" targets to light **GOTHAM EVENT**. The *Gun Trigger* locks in the event. Play all of the 7 **GOTHAM EVENTS**, match both pairs of *Coins*, and complete the *Roving Bats* to play the **FOREVER GOTHAM EVENT!**



BATMAN  
FOREVER

Sega Pinball, Inc.™  
© 1995. Batman  
Forever.™ ©™ DC  
Comics. © 1994.  
Warner Bros.  
Licensed © 1995.  
755-5075-00

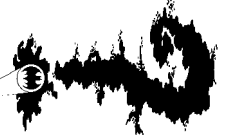
**SKILL SHOT** - Pull *Gun Trigger* for award shown in the *Video Display*.  
**TOP LANES** - Complete "BAT" to advance **Bonus X**.  
**MULTIBALL** - Complete the **CAVE** targets to lite lock at Vertical Up-Kicker next to the "U-Turn Mini" Ramp. Lock 3 balls to start **Multiball**.  
**BATWING** - Shoot the Middle, Right, & "U-Turn Mini" Ramps to ready the **BATWING CANNON**. Shoot the Left Ramp when lit to arm the **BATWING**: pull the trigger to shoot the ball at the lit targets.  
**ROVING BATS** - Shoot the flashing **Bat Shots** during single ball play. Completing all shots begins the **CIRCUS COUNTDOWN**.  
**TWO FACE COINS** - Match *Good Heads Coins for Hold Bonus*. Match *Bad Heads Coins* for 22 million. Mismatch and rematch *Good Heads & Bad Heads Coins* to relite **Laser Kick** and 10 million.  
**GOTHAM EVENTS** - Complete the "?" targets to light **GOTHAM EVENT**. The *Gun Trigger* locks in the event. Play all of the 7 **GOTHAM EVENTS**, match both pairs of *Coins*, and complete the *Roving Bats* to play the **FOREVER GOTHAM EVENT!**



BATMAN  
FOREVER

Sega Pinball, Inc.™  
© 1995. Batman  
Forever.™ ©™ DC  
Comics. © 1994.  
Warner Bros.  
Licensed © 1995.  
755-5075-00

**SKILL SHOT** - Pull *Gun Trigger* for award shown in the *Video Display*.  
**TOP LANES** - Complete "BAT" to advance **Bonus X**.  
**MULTIBALL** - Complete the **CAVE** targets to lite lock at Vertical Up-Kicker next to the "U-Turn Mini" Ramp. Lock 3 balls to start **Multiball**.  
**BATWING** - Shoot the Middle, Right, & "U-Turn Mini" Ramps to ready the **BATWING CANNON**. Shoot the Left Ramp when lit to arm the **BATWING**: pull the trigger to shoot the ball at the lit targets.  
**ROVING BATS** - Shoot the flashing **Bat Shots** during single ball play. Completing all shots begins the **CIRCUS COUNTDOWN**.  
**TWO FACE COINS** - Match *Good Heads Coins for Hold Bonus*. Match *Bad Heads Coins* for 22 million. Mismatch and rematch *Good Heads & Bad Heads Coins* to relite **Laser Kick** and 10 million.  
**GOTHAM EVENTS** - Complete the "?" targets to light **GOTHAM EVENT**. The *Gun Trigger* locks in the event. Play all of the 7 **GOTHAM EVENTS**, match both pairs of *Coins*, and complete the *Roving Bats* to play the **FOREVER GOTHAM EVENT!**



BATMAN  
FOREVER

Sega Pinball, Inc.™  
© 1995. Batman  
Forever.™ ©™ DC  
Comics. © 1994.  
Warner Bros.  
Licensed © 1995.  
755-5075-00

**SKILL SHOT** - Pull *Gun Trigger* for award shown in the *Video Display*.  
**TOP LANES** - Complete "BAT" to advance **Bonus X**.  
**MULTIBALL** - Complete the **CAVE** targets to lite lock at Vertical Up-Kicker next to the "U-Turn Mini" Ramp. Lock 3 balls to start **Multiball**.  
**BATWING** - Shoot the Middle, Right, & "U-Turn Mini" Ramps to ready the **BATWING CANNON**. Shoot the Left Ramp when lit to arm the **BATWING**: pull the trigger to shoot the ball at the lit targets.  
**ROVING BATS** - Shoot the flashing **Bat Shots** during single ball play. Completing all shots begins the **CIRCUS COUNTDOWN**.  
**TWO FACE COINS** - Match *Good Heads Coins for Hold Bonus*. Match *Bad Heads Coins* for 22 million. Mismatch and rematch *Good Heads & Bad Heads Coins* to relite **Laser Kick** and 10 million.  
**GOTHAM EVENTS** - Complete the "?" targets to light **GOTHAM EVENT**. The *Gun Trigger* locks in the event. Play all of the 7 **GOTHAM EVENTS**, match both pairs of *Coins*, and complete the *Roving Bats* to play the **FOREVER GOTHAM EVENT!**



Batman Forever  
USA





BATMAN FOREVER

Sega Pinball, Inc.™  
© 1995. Batman Forever.™ ©™ DC Comics. © 1994. Warner Bros. Licensed © 1995.  
755-5075-05

**TIR D'ADRESSE** - Appuyer sur la gâchette du pistolet pour choisir le gain sur l'afficheur.

**COULOIR HAUTS** - Compléter "BAT" pour avancer le **Bonus X**.

**MULTIBILLE** - Compléter les cibles CAVE pour allumer le lock au vertical **Up-Kicker** près de la rampe "U-Turn Mini". Bloquer 3 billes pour lancer le mode multibille.

**BATWING** - Viser les rampes centrale, droite et "U-Turn Mini" pour préparer le **CANON BATWING**. Viser la rampe gauche quand elle est allumée pour armer le **BATWING** : appuyer sur la gâchette pour lancer la bille sur les cibles allumées.

**ROVING BATS** - Viser les **BAT SHOTS** qui flashent pendant le jeu simple. Compléter tous les tirs démarre le compte à rebours **CIRCUS**.

**PIECES A DEUX FACES** - Assembler les bonnes têtes des pièces pour **HOLD BONUS**. Assembler les mauvaises têtes des pièces pour 22 millions. Désassembler et rassembler les bonnes et les mauvaises têtes des pièces pour rallumer le **LASER KICK** et 10 millions.

**EVENEMENTS GOTHAM** - Compléter les cibles "?" pour allumer événement **GOTHAM**. La gâchette du pistolet bloque l'événement. Jouer les 7 événements **GOTHAM**, assembler les paires de pièces et compléter les **ROVING BATS** pour allumer **EVENEMENT GOTHAM FOREVER!** FRENCH



BATMAN FOREVER

Sega Pinball, Inc.™  
© 1995. Batman Forever.™ ©™ DC Comics. © 1994. Warner Bros. Licensed © 1995.  
755-5075-05

**TIR D'ADRESSE** - Appuyer sur la gâchette du pistolet pour choisir le gain sur l'afficheur.

**COULOIR HAUTS** - Compléter "BAT" pour avancer le **Bonus X**.

**MULTIBILLE** - Compléter les cibles CAVE pour allumer le lock au vertical **Up-Kicker** près de la rampe "U-Turn Mini". Bloquer 3 billes pour lancer le mode multibille.

**BATWING** - Viser les rampes centrale, droite et "U-Turn Mini" pour préparer le **CANON BATWING**. Viser la rampe gauche quand elle est allumée pour armer le **BATWING** : appuyer sur la gâchette pour lancer la bille sur les cibles allumées.

**ROVING BATS** - Viser les **BAT SHOTS** qui flashent pendant le jeu simple. Compléter tous les tirs démarre le compte à rebours **CIRCUS**.

**PIECES A DEUX FACES** - Assembler les bonnes têtes des pièces pour **HOLD BONUS**. Assembler les mauvaises têtes des pièces pour 22 millions. Désassembler et rassembler les bonnes et les mauvaises têtes des pièces pour rallumer le **LASER KICK** et 10 millions.

**EVENEMENTS GOTHAM** - Compléter les cibles "?" pour allumer événement **GOTHAM**. La gâchette du pistolet bloque l'événement. Jouer les 7 événements **GOTHAM**, assembler les paires de pièces et compléter les **ROVING BATS** pour allumer **EVENEMENT GOTHAM FOREVER!** FRENCH



BATMAN FOREVER

Sega Pinball, Inc.™  
© 1995. Batman Forever.™ ©™ DC Comics. © 1994. Warner Bros. Licensed © 1995.  
755-5075-05

**TIR D'ADRESSE** - Appuyer sur la gâchette du pistolet pour choisir le gain sur l'afficheur.

**COULOIR HAUTS** - Compléter "BAT" pour avancer le **Bonus X**.

**MULTIBILLE** - Compléter les cibles CAVE pour allumer le lock au vertical **Up-Kicker** près de la rampe "U-Turn Mini". Bloquer 3 billes pour lancer le mode multibille.

**BATWING** - Viser les rampes centrale, droite et "U-Turn Mini" pour préparer le **CANON BATWING**. Viser la rampe gauche quand elle est allumée pour armer le **BATWING** : appuyer sur la gâchette pour lancer la bille sur les cibles allumées.

**ROVING BATS** - Viser les **BAT SHOTS** qui flashent pendant le jeu simple. Compléter tous les tirs démarre le compte à rebours **CIRCUS**.

**PIECES A DEUX FACES** - Assembler les bonnes têtes des pièces pour **HOLD BONUS**. Assembler les mauvaises têtes des pièces pour 22 millions. Désassembler et rassembler les bonnes et les mauvaises têtes des pièces pour rallumer le **LASER KICK** et 10 millions.

**EVENEMENTS GOTHAM** - Compléter les cibles "?" pour allumer événement **GOTHAM**. La gâchette du pistolet bloque l'événement. Jouer les 7 événements **GOTHAM**, assembler les paires de pièces et compléter les **ROVING BATS** pour allumer **EVENEMENT GOTHAM FOREVER!** FRENCH



BATMAN FOREVER

Sega Pinball, Inc.™  
© 1995. Batman Forever.™ ©™ DC Comics. © 1994. Warner Bros. Licensed © 1995.  
755-5075-05

**TIR D'ADRESSE** - Appuyer sur la gâchette du pistolet pour choisir le gain sur l'afficheur.

**COULOIR HAUTS** - Compléter "BAT" pour avancer le **Bonus X**.

**MULTIBILLE** - Compléter les cibles CAVE pour allumer le lock au vertical **Up-Kicker** près de la rampe "U-Turn Mini". Bloquer 3 billes pour lancer le mode multibille.

**BATWING** - Viser les rampes centrale, droite et "U-Turn Mini" pour préparer le **CANON BATWING**. Viser la rampe gauche quand elle est allumée pour armer le **BATWING** : appuyer sur la gâchette pour lancer la bille sur les cibles allumées.

**ROVING BATS** - Viser les **BAT SHOTS** qui flashent pendant le jeu simple. Compléter tous les tirs démarre le compte à rebours **CIRCUS**.

**PIECES A DEUX FACES** - Assembler les bonnes têtes des pièces pour **HOLD BONUS**. Assembler les mauvaises têtes des pièces pour 22 millions. Désassembler et rassembler les bonnes et les mauvaises têtes des pièces pour rallumer le **LASER KICK** et 10 millions.

**EVENEMENTS GOTHAM** - Compléter les cibles "?" pour allumer événement **GOTHAM**. La gâchette du pistolet bloque l'événement. Jouer les 7 événements **GOTHAM**, assembler les paires de pièces et compléter les **ROVING BATS** pour allumer **EVENEMENT GOTHAM FOREVER!** FRENCH



Batman Forever  
French



755-5075-05  
Licensed © 1995.  
Warner Bros.  
Comics. © 1994.  
© 1995. Batman Forever.™ ©™ DC Comics. © 1994.  
Sega Pinball, Inc.™

BATMAN FOREVER



**TIR D'ADRESSE** - Appuyer sur la gâchette du pistolet pour choisir le gain sur l'afficheur.  
**COULOIR HAUTS** - Compléter "BAT" pour avancer le **Bonus X**.  
**MULTIBILLE** - Compléter les cibles CAVE pour allumer le lock au vertical **Up-Kicker** près de la rampe "U-Turn Mini". Bloquer 3 billes pour lancer le mode multibille.  
**BATWING** - Viser les rampes centrale, droite et "U-Turn Mini" pour préparer le **CANON BATWING**. Viser la rampe gauche quand elle est allumée pour armer le **BATWING** : appuyer sur la gâchette pour lancer la bille sur les cibles allumées.  
**ROVING BATS** - Viser les **BAT SHOTS** qui flashent pendant le jeu simple. Compléter tous les tirs démarre le compte à rebours **CIRCUS**.  
**PIECES A DEUX FACES** - Assembler les bonnes têtes des pièces pour **HOLD BONUS**. Assembler les mauvaises têtes des pièces pour 22 millions. Désassembler et rassembler les bonnes et les mauvaises têtes des pièces pour rallumer le **LASER KICK** et 10 millions.  
**EVENEMENTS GOTHAM** - Compléter les cibles "?" pour allumer événement **GOTHAM**. La gâchette du pistolet bloque l'événement. Jouer les 7 événements **GOTHAM**, assembler les paires de pièces et compléter les **ROVING BATS** pour allumer **EVENEMENT GOTHAM FOREVER!** FRENCH

755-5075-05  
Licensed © 1995.  
Warner Bros.  
Comics. © 1994.  
© 1995. Batman Forever.™ ©™ DC Comics. © 1994.  
Sega Pinball, Inc.™

BATMAN FOREVER



**TIR D'ADRESSE** - Appuyer sur la gâchette du pistolet pour choisir le gain sur l'afficheur.  
**COULOIR HAUTS** - Compléter "BAT" pour avancer le **Bonus X**.  
**MULTIBILLE** - Compléter les cibles CAVE pour allumer le lock au vertical **Up-Kicker** près de la rampe "U-Turn Mini". Bloquer 3 billes pour lancer le mode multibille.  
**BATWING** - Viser les rampes centrale, droite et "U-Turn Mini" pour préparer le **CANON BATWING**. Viser la rampe gauche quand elle est allumée pour armer le **BATWING** : appuyer sur la gâchette pour lancer la bille sur les cibles allumées.  
**ROVING BATS** - Viser les **BAT SHOTS** qui flashent pendant le jeu simple. Compléter tous les tirs démarre le compte à rebours **CIRCUS**.  
**PIECES A DEUX FACES** - Assembler les bonnes têtes des pièces pour **HOLD BONUS**. Assembler les mauvaises têtes des pièces pour 22 millions. Désassembler et rassembler les bonnes et les mauvaises têtes des pièces pour rallumer le **LASER KICK** et 10 millions.  
**EVENEMENTS GOTHAM** - Compléter les cibles "?" pour allumer événement **GOTHAM**. La gâchette du pistolet bloque l'événement. Jouer les 7 événements **GOTHAM**, assembler les paires de pièces et compléter les **ROVING BATS** pour allumer **EVENEMENT GOTHAM FOREVER!** FRENCH

755-5075-05  
Licensed © 1995.  
Warner Bros.  
Comics. © 1994.  
© 1995. Batman Forever.™ ©™ DC Comics. © 1994.  
Sega Pinball, Inc.™

BATMAN FOREVER







BATMAN  
FOREVER

Sega Pinball, Inc.™  
© 1995. Batman  
Forever.™ ©™ DC  
Comics. © 1994.  
Warner Bros.  
Licensed © 1995.  
755-5075-04

**SKILL SHOT** - Tirare il grilletto per il premio sul **Video Display**.  
**TOP LANES** - Completare "BAT" per far avanzare il **BONUS X**.  
**MULTIBALL** - Completare i bersagli **CAVE** per accendere la chiusura al **Vertical Up-Kicker** vicino alla Rampa "U-Turn Mini". Bloccare 3 palline per abilitare i **Multiball**.  
**BATWING** - Tirare alle Rampe Centrale, Destra e "U-Turn Mini" per il **Batwing Cannon**. Tirare all Rampa Sinistra quando è accesa per armare il Batwing: tirare il grilletto per spararlo le palline ai bersagli accesi.

**ROVING BATS** - Tirare ai **BAT SHOTS** che lampeggiano durante la partita a singola pallina. Completando tutti i tiri inizia il **CIRCUS COUNTDOWN**.

**TWO FACE COINS** - Combinare le monete **Good Heads** per gli **Hold Bonus**. Combinare le monete **Bad Heads** per 22 Milioni. Scombinare e ricombinare le monete **Good Heads** e **Bad Heads** per riaccendere il **Laser Kick** e per 10 Milioni.

**GOTHAM EVENTS** - Completare i bersagli "?" per accendere il **Gotham Event**. Il grilletto si blocca nell'evento. Giocare tutti e 7 i **Gotham Event**, combinare entrambe le coppie di monete, e completarlo i **ROVING BATS** per giocare il **FOREVER GOTHAM EVENT!**

ITALIAN



BATMAN  
FOREVER

Sega Pinball, Inc.™  
© 1995. Batman  
Forever.™ ©™ DC  
Comics. © 1994.  
Warner Bros.  
Licensed © 1995.  
755-5075-04

**SKILL SHOT** - Tirare il grilletto per il premio sul **Video Display**.  
**TOP LANES** - Completare "BAT" per far avanzare il **BONUS X**.  
**MULTIBALL** - Completare i bersagli **CAVE** per accendere la chiusura al **Vertical Up-Kicker** vicino alla Rampa "U-Turn Mini". Bloccare 3 palline per abilitare i **Multiball**.  
**BATWING** - Tirare alle Rampe Centrale, Destra e "U-Turn Mini" per il **Batwing Cannon**. Tirare all Rampa Sinistra quando è accesa per armare il Batwing: tirare il grilletto per spararlo le palline ai bersagli accesi.

**ROVING BATS** - Tirare ai **BAT SHOTS** che lampeggiano durante la partita a singola pallina. Completando tutti i tiri inizia il **CIRCUS COUNTDOWN**.

**TWO FACE COINS** - Combinare le monete **Good Heads** per gli **Hold Bonus**. Combinare le monete **Bad Heads** per 22 Milioni. Scombinare e ricombinare le monete **Good Heads** e **Bad Heads** per riaccendere il **Laser Kick** e per 10 Milioni.

**GOTHAM EVENTS** - Completare i bersagli "?" per accendere il **Gotham Event**. Il grilletto si blocca nell'evento. Giocare tutti e 7 i **Gotham Event**, combinare entrambe le coppie di monete, e completarlo i **ROVING BATS** per giocare il **FOREVER GOTHAM EVENT!**

ITALIAN



BATMAN  
FOREVER

Sega Pinball, Inc.™  
© 1995. Batman  
Forever.™ ©™ DC  
Comics. © 1994.  
Warner Bros.  
Licensed © 1995.  
755-5075-04

**SKILL SHOT** - Tirare il grilletto per il premio sul **Video Display**.  
**TOP LANES** - Completare "BAT" per far avanzare il **BONUS X**.  
**MULTIBALL** - Completare i bersagli **CAVE** per accendere la chiusura al **Vertical Up-Kicker** vicino alla Rampa "U-Turn Mini". Bloccare 3 palline per abilitare i **Multiball**.  
**BATWING** - Tirare alle Rampe Centrale, Destra e "U-Turn Mini" per il **Batwing Cannon**. Tirare all Rampa Sinistra quando è accesa per armare il Batwing: tirare il grilletto per spararlo le palline ai bersagli accesi.

**ROVING BATS** - Tirare ai **BAT SHOTS** che lampeggiano durante la partita a singola pallina. Completando tutti i tiri inizia il **CIRCUS COUNTDOWN**.

**TWO FACE COINS** - Combinare le monete **Good Heads** per gli **Hold Bonus**. Combinare le monete **Bad Heads** per 22 Milioni. Scombinare e ricombinare le monete **Good Heads** e **Bad Heads** per riaccendere il **Laser Kick** e per 10 Milioni.

**GOTHAM EVENTS** - Completare i bersagli "?" per accendere il **Gotham Event**. Il grilletto si blocca nell'evento. Giocare tutti e 7 i **Gotham Event**, combinare entrambe le coppie di monete, e completarlo i **ROVING BATS** per giocare il **FOREVER GOTHAM EVENT!**

ITALIAN



BATMAN  
FOREVER

Sega Pinball, Inc.™  
© 1995. Batman  
Forever.™ ©™ DC  
Comics. © 1994.  
Warner Bros.  
Licensed © 1995.  
755-5075-04

**SKILL SHOT** - Tirare il grilletto per il premio sul **Video Display**.  
**TOP LANES** - Completare "BAT" per far avanzare il **BONUS X**.  
**MULTIBALL** - Completare i bersagli **CAVE** per accendere la chiusura al **Vertical Up-Kicker** vicino alla Rampa "U-Turn Mini". Bloccare 3 palline per abilitare i **Multiball**.  
**BATWING** - Tirare alle Rampe Centrale, Destra e "U-Turn Mini" per il **Batwing Cannon**. Tirare all Rampa Sinistra quando è accesa per armare il Batwing: tirare il grilletto per spararlo le palline ai bersagli accesi.

**ROVING BATS** - Tirare ai **BAT SHOTS** che lampeggiano durante la partita a singola pallina. Completando tutti i tiri inizia il **CIRCUS COUNTDOWN**.

**TWO FACE COINS** - Combinare le monete **Good Heads** per gli **Hold Bonus**. Combinare le monete **Bad Heads** per 22 Milioni. Scombinare e ricombinare le monete **Good Heads** e **Bad Heads** per riaccendere il **Laser Kick** e per 10 Milioni.

**GOTHAM EVENTS** - Completare i bersagli "?" per accendere il **Gotham Event**. Il grilletto si blocca nell'evento. Giocare tutti e 7 i **Gotham Event**, combinare entrambe le coppie di monete, e completarlo i **ROVING BATS** per giocare il **FOREVER GOTHAM EVENT!**

ITALIAN



Batman Forever  
Italian



755-5075-04  
Licensed © 1995.  
Warner Bros.  
Comics. © 1994.  
©™ DC  
Forever.™ ©™  
© 1995. Batman  
Sega Pinball, Inc.™

**SKILL SHOT** - Tirare il grilletto per il premio sul **Video Display**.  
**TOP LANES** - Completare "BAT" per far avanzare il **BONUS X**.  
**MULTIBALL** - Completare i bersagli **CAVE** per accendere la chiusura al **Vertical Up-Kicker** vicino alla Rampa "U-Turn Mini". Bloccare 3 palline per abilitare i **Multiball**.  
**BATWING** - Tirare alle Rampe Centrale, Destra e "U-Turn Mini" per il **Batwing Cannon**. Tirare all Rampa Sinistra quando è accesa per armare il Batwing: tirare il grilletto per spararlo le palline ai bersagli accesi.  
**ROVING BATS** - Tirare ai **BAT SHOTS** che lampeggiano durante la partita a singola pallina. Completando tutti i tiri inizia il **CIRCUS COUNTDOWN**.  
**TWO FACE COINS** - Combinare le monete **Good Heads** per gli **Hold Bonus**. Combinare le monete **Bad Heads** per 22 Milioni. Scombinare e ricombinare le monete **Good Heads** e **Bad Heads** per riaccendere il **Laser Kick** e per 10 Milioni.  
**GOTHAM EVENTS** - Completare i bersagli "?" per accendere il **Gotham Event**. Il grilletto si blocca nell'evento. Giocare tutti e 7 i **Gotham Event**, combinare entrambe le coppie di monete, e completarlo i **ROVING BATS** per giocare il **FOREVER GOTHAM EVENT!**

ITALIAN

755-5075-04  
Licensed © 1995.  
Warner Bros.  
Comics. © 1994.  
©™ DC  
Forever.™ ©™  
© 1995. Batman  
Sega Pinball, Inc.™

**SKILL SHOT** - Tirare il grilletto per il premio sul **Video Display**.  
**TOP LANES** - Completare "BAT" per far avanzare il **BONUS X**.  
**MULTIBALL** - Completare i bersagli **CAVE** per accendere la chiusura al **Vertical Up-Kicker** vicino alla Rampa "U-Turn Mini". Bloccare 3 palline per abilitare i **Multiball**.  
**BATWING** - Tirare alle Rampe Centrale, Destra e "U-Turn Mini" per il **Batwing Cannon**. Tirare all Rampa Sinistra quando è accesa per armare il Batwing: tirare il grilletto per spararlo le palline ai bersagli accesi.  
**ROVING BATS** - Tirare ai **BAT SHOTS** che lampeggiano durante la partita a singola pallina. Completando tutti i tiri inizia il **CIRCUS COUNTDOWN**.  
**TWO FACE COINS** - Combinare le monete **Good Heads** per gli **Hold Bonus**. Combinare le monete **Bad Heads** per 22 Milioni. Scombinare e ricombinare le monete **Good Heads** e **Bad Heads** per riaccendere il **Laser Kick** e per 10 Milioni.  
**GOTHAM EVENTS** - Completare i bersagli "?" per accendere il **Gotham Event**. Il grilletto si blocca nell'evento. Giocare tutti e 7 i **Gotham Event**, combinare entrambe le coppie di monete, e completarlo i **ROVING BATS** per giocare il **FOREVER GOTHAM EVENT!**

ITALIAN



BATMAN FOREVER

Sega Pinball, Inc. © 1995. Batman Forever.™ © DC Comics. © 1994. Warner Bros. Licensed © 1995.

755-5075-02

**TIRO DE HABILIDAD** - Tira del *Disparador* para obtener el premio que aparece en la *Pantalla de video*.

**LINEAS SUPERIORES (TOP LANES)** - Completa "BAT" para avanzar al Premio adicional X. **MULPELOTAS (MULTIBALL)** - Completa los blancos CAVE para iluminar y encerrar en el Lanzador vertical ascendente junto a la Mini-Rampa de "Vuelta en U". Encierra 3 pelotas para empezar *Multipelotas*.

**BATIALA (BATWING)** - Tira la rampa del centro, la rampa derecha y la mini-rampa de "Vuelta en U" para iluminar y activar el **CANON BATIALA**: tira del *disparador* para lanzar las pelotas hacia los blancos iluminados.

**BATISEÑALES (ROVING BATS)** - Tira los *Batitiros* centelleantes durante el juego con una sola pelota. Al terminar todos los tiros comienza la **CUENTA DESCENDENTE HACIA LA ACCION**.

**MONEDAS DE DOS CARAS (TWO FACE COINS)** - Igual a las *Monedas de cara buena para Conservar el premio adicional. Igual a las Monedas de cara mala para obtener 22 millones. Desigual y vuelve a igualar Monedas de cara buena y de cara mala para volver a iluminar Disparo Láser* y obtener 10 millones.

**EVENTOS EN CIUDAD GOTICA (GOTHAM EVENTS)** - Completa los blancos "?" para iluminar **EVENTOS EN CIUDAD GOTICA**. El *Disparador* fija el evento. Juega todos los 7 **EVENTOS EN CIUDAD GOTICA**, iguala ambos pares de *Monedas* y completa las *batiseñales* para jugar el **EVENTO POR SIEMPRE CIUDAD GOTICA**. SPANISH



BATMAN FOREVER

Sega Pinball, Inc. © 1995. Batman Forever.™ © DC Comics. © 1994. Warner Bros. Licensed © 1995.

755-5075-02

**TIRO DE HABILIDAD** - Tira del *Disparador* para obtener el premio que aparece en la *Pantalla de video*.

**LINEAS SUPERIORES (TOP LANES)** - Completa "BAT" para avanzar al Premio adicional X. **MULPELOTAS (MULTIBALL)** - Completa los blancos CAVE para iluminar y encerrar en el Lanzador vertical ascendente junto a la Mini-Rampa de "Vuelta en U". Encierra 3 pelotas para empezar *Multipelotas*.

**BATIALA (BATWING)** - Tira la rampa del centro, la rampa derecha y la mini-rampa de "Vuelta en U" para iluminar y activar el **CANON BATIALA**: tira del *disparador* para lanzar las pelotas hacia los blancos iluminados.

**BATISEÑALES (ROVING BATS)** - Tira los *Batitiros* centelleantes durante el juego con una sola pelota. Al terminar todos los tiros comienza la **CUENTA DESCENDENTE HACIA LA ACCION**.

**MONEDAS DE DOS CARAS (TWO FACE COINS)** - Igual a las *Monedas de cara buena para Conservar el premio adicional. Igual a las Monedas de cara mala para obtener 22 millones. Desigual y vuelve a igualar Monedas de cara buena y de cara mala para volver a iluminar Disparo Láser* y obtener 10 millones.

**EVENTOS EN CIUDAD GOTICA (GOTHAM EVENTS)** - Completa los blancos "?" para iluminar **EVENTOS EN CIUDAD GOTICA**. El *Disparador* fija el evento. Juega todos los 7 **EVENTOS EN CIUDAD GOTICA**, iguala ambos pares de *Monedas* y completa las *batiseñales* para jugar el **EVENTO POR SIEMPRE CIUDAD GOTICA**. SPANISH



BATMAN FOREVER

Sega Pinball, Inc. © 1995. Batman Forever.™ © DC Comics. © 1994. Warner Bros. Licensed © 1995.

755-5075-02

**TIRO DE HABILIDAD** - Tira del *Disparador* para obtener el premio que aparece en la *Pantalla de video*.

**LINEAS SUPERIORES (TOP LANES)** - Completa "BAT" para avanzar al Premio adicional X. **MULPELOTAS (MULTIBALL)** - Completa los blancos CAVE para iluminar y encerrar en el Lanzador vertical ascendente junto a la Mini-Rampa de "Vuelta en U". Encierra 3 pelotas para empezar *Multipelotas*.

**BATIALA (BATWING)** - Tira la rampa del centro, la rampa derecha y la mini-rampa de "Vuelta en U" para iluminar y activar el **CANON BATIALA**: tira del *disparador* para lanzar las pelotas hacia los blancos iluminados.

**BATISEÑALES (ROVING BATS)** - Tira los *Batitiros* centelleantes durante el juego con una sola pelota. Al terminar todos los tiros comienza la **CUENTA DESCENDENTE HACIA LA ACCION**.

**MONEDAS DE DOS CARAS (TWO FACE COINS)** - Igual a las *Monedas de cara buena para Conservar el premio adicional. Igual a las Monedas de cara mala para obtener 22 millones. Desigual y vuelve a igualar Monedas de cara buena y de cara mala para volver a iluminar Disparo Láser* y obtener 10 millones.

**EVENTOS EN CIUDAD GOTICA (GOTHAM EVENTS)** - Completa los blancos "?" para iluminar **EVENTOS EN CIUDAD GOTICA**. El *Disparador* fija el evento. Juega todos los 7 **EVENTOS EN CIUDAD GOTICA**, iguala ambos pares de *Monedas* y completa las *batiseñales* para jugar el **EVENTO POR SIEMPRE CIUDAD GOTICA**. SPANISH



BATMAN FOREVER

Sega Pinball, Inc. © 1995. Batman Forever.™ © DC Comics. © 1994. Warner Bros. Licensed © 1995.

755-5075-02

**TIRO DE HABILIDAD** - Tira del *Disparador* para obtener el premio que aparece en la *Pantalla de video*.

**LINEAS SUPERIORES (TOP LANES)** - Completa "BAT" para avanzar al Premio adicional X. **MULPELOTAS (MULTIBALL)** - Completa los blancos CAVE para iluminar y encerrar en el Lanzador vertical ascendente junto a la Mini-Rampa de "Vuelta en U". Encierra 3 pelotas para empezar *Multipelotas*.

**BATIALA (BATWING)** - Tira la rampa del centro, la rampa derecha y la mini-rampa de "Vuelta en U" para iluminar y activar el **CANON BATIALA**: tira del *disparador* para lanzar las pelotas hacia los blancos iluminados.

**BATISEÑALES (ROVING BATS)** - Tira los *Batitiros* centelleantes durante el juego con una sola pelota. Al terminar todos los tiros comienza la **CUENTA DESCENDENTE HACIA LA ACCION**.

**MONEDAS DE DOS CARAS (TWO FACE COINS)** - Igual a las *Monedas de cara buena para Conservar el premio adicional. Igual a las Monedas de cara mala para obtener 22 millones. Desigual y vuelve a igualar Monedas de cara buena y de cara mala para volver a iluminar Disparo Láser* y obtener 10 millones.

**EVENTOS EN CIUDAD GOTICA (GOTHAM EVENTS)** - Completa los blancos "?" para iluminar **EVENTOS EN CIUDAD GOTICA**. El *Disparador* fija el evento. Juega todos los 7 **EVENTOS EN CIUDAD GOTICA**, iguala ambos pares de *Monedas* y completa las *batiseñales* para jugar el **EVENTO POR SIEMPRE CIUDAD GOTICA**. SPANISH



Batman Forever Spanish



755-5075-02

**TIRO DE HABILIDAD** - Tira del *Disparador* para obtener el premio que aparece en la *Pantalla de video*.  
**LINEAS SUPERIORES (TOP LANES)** - Completa "BAT" para avanzar al Premio adicional X. **MULPELOTAS (MULTIBALL)** - Completa los blancos CAVE para iluminar y encerrar en el Lanzador vertical ascendente junto a la Mini-Rampa de "Vuelta en U". Encierra 3 pelotas para empezar *Multipelotas*.  
**BATIALA (BATWING)** - Tira la rampa del centro, la rampa derecha y la mini-rampa de "Vuelta en U" para iluminar y activar el **CANON BATIALA**: tira del *disparador* para lanzar las pelotas hacia los blancos iluminados.  
**BATISEÑALES (ROVING BATS)** - Tira los *Batitiros* centelleantes durante el juego con una sola pelota. Al terminar todos los tiros comienza la **CUENTA DESCENDENTE HACIA LA ACCION**.  
**MONEDAS DE DOS CARAS (TWO FACE COINS)** - Igual a las *Monedas de cara buena para Conservar el premio adicional. Igual a las Monedas de cara mala para obtener 22 millones. Desigual y vuelve a igualar Monedas de cara buena y de cara mala para volver a iluminar Disparo Láser* y obtener 10 millones.  
**EVENTOS EN CIUDAD GOTICA (GOTHAM EVENTS)** - Completa los blancos "?" para iluminar **EVENTOS EN CIUDAD GOTICA**. El *Disparador* fija el evento. Juega todos los 7 **EVENTOS EN CIUDAD GOTICA**, iguala ambos pares de *Monedas* y completa las *batiseñales* para jugar el **EVENTO POR SIEMPRE CIUDAD GOTICA**. SPANISH

755-5075-02

**TIRO DE HABILIDAD** - Tira del *Disparador* para obtener el premio que aparece en la *Pantalla de video*.  
**LINEAS SUPERIORES (TOP LANES)** - Completa "BAT" para avanzar al Premio adicional X. **MULPELOTAS (MULTIBALL)** - Completa los blancos CAVE para iluminar y encerrar en el Lanzador vertical ascendente junto a la Mini-Rampa de "Vuelta en U". Encierra 3 pelotas para empezar *Multipelotas*.  
**BATIALA (BATWING)** - Tira la rampa del centro, la rampa derecha y la mini-rampa de "Vuelta en U" para iluminar y activar el **CANON BATIALA**: tira del *disparador* para lanzar las pelotas hacia los blancos iluminados.  
**BATISEÑALES (ROVING BATS)** - Tira los *Batitiros* centelleantes durante el juego con una sola pelota. Al terminar todos los tiros comienza la **CUENTA DESCENDENTE HACIA LA ACCION**.  
**MONEDAS DE DOS CARAS (TWO FACE COINS)** - Igual a las *Monedas de cara buena para Conservar el premio adicional. Igual a las Monedas de cara mala para obtener 22 millones. Desigual y vuelve a igualar Monedas de cara buena y de cara mala para volver a iluminar Disparo Láser* y obtener 10 millones.  
**EVENTOS EN CIUDAD GOTICA (GOTHAM EVENTS)** - Completa los blancos "?" para iluminar **EVENTOS EN CIUDAD GOTICA**. El *Disparador* fija el evento. Juega todos los 7 **EVENTOS EN CIUDAD GOTICA**, iguala ambos pares de *Monedas* y completa las *batiseñales* para jugar el **EVENTO POR SIEMPRE CIUDAD GOTICA**. SPANISH



BATMAN FOREVER

Sega Pinball, Inc.™  
© 1995. Batman Forever.™ © TM DC Comics. © 1994. Warner Bros. Licensed © 1995.  
755-5075-06

**SKILL SHOT** - Hall de trekker over om de prijs in het **Video Display** te innen.  
**TOP LANES** - Spel "BAT" voor **Bonus X** en verlichten **Laser Kick**.

**MULTIBALL** - Raak alle **CAVE**-targets om lock-mogelijkheid te verlichten bij de Vertical Up-Kicker naast de "U-Turn Mini" Ramp. Lock 3 ballen om **Multiball** te starten.

**BATWING** - Schiet de middelste-, rechter- en "U-Turn Mini" Ramps om het **BATWING KANON** in gereedheid te brengen. Schiet de linkerramp indien verlicht om de **BATWING** te laden: haal de trekker over om te bal op de verlichte doelen te schieten.

**VLIEGENDE "BATS"** - Maak de knipperende **Bat Shots** tijdens spel met 1 bal. Door alle schoten te maken begint de **CIRCUS COUNTDOWN**.

**MUNTEN MET 2 ZIJDEN** - Raak 2 Munten met Goede Zijde voor **Hold Bonus**.

Raak 2 *Munten met Slechte Zijde* voor 22 miljoen. Raak 2 verschillende Munten of raak 2 dezelfde *Munten* daarna om **Laser Kick** te verlichten plus 10 miljoen.

**GOTHAM EVENTS** - Schiet alle "?" targets om **GOTHAM EVENT** te verlichten. Door de trekker over te halen wordt het betreffende **EVENT** vastgehouden.

**FOREVER** - Speel alle **GOTHAM EVENTS**, raak 2 paar Munten, en schiet alle *Vliegende "Bats"* om **FOREVER!** te verlichten. DUTCH



BATMAN FOREVER

Sega Pinball, Inc.™  
© 1995. Batman Forever.™ © TM DC Comics. © 1994. Warner Bros. Licensed © 1995.  
755-5075-06

**SKILL SHOT** - Hall de trekker over om de prijs in het **Video Display** te innen.

**TOP LANES** - Spel "BAT" voor **Bonus X** en verlichten **Laser Kick**.

**MULTIBALL** - Raak alle **CAVE**-targets om lock-mogelijkheid te verlichten bij de Vertical Up-Kicker naast de "U-Turn Mini" Ramp. Lock 3 ballen om **Multiball** te starten.

**BATWING** - Schiet de middelste-, rechter- en "U-Turn Mini" Ramps om het **BATWING KANON** in gereedheid te brengen. Schiet de linkerramp indien verlicht om de **BATWING** te laden: haal de trekker over om te bal op de verlichte doelen te schieten.

**VLIEGENDE "BATS"** - Maak de knipperende **Bat Shots** tijdens spel met 1 bal. Door alle schoten te maken begint de **CIRCUS COUNTDOWN**.

**MUNTEN MET 2 ZIJDEN** - Raak 2 Munten met Goede Zijde voor **Hold Bonus**.

Raak 2 *Munten met Slechte Zijde* voor 22 miljoen. Raak 2 verschillende Munten of raak 2 dezelfde *Munten* daarna om **Laser Kick** te verlichten plus 10 miljoen.

**GOTHAM EVENTS** - Schiet alle "?" targets om **GOTHAM EVENT** te verlichten. Door de trekker over te halen wordt het betreffende **EVENT** vastgehouden.

**FOREVER** - Speel alle **GOTHAM EVENTS**, raak 2 paar Munten, en schiet alle *Vliegende "Bats"* om **FOREVER!** te verlichten. DUTCH



BATMAN FOREVER

Sega Pinball, Inc.™  
© 1995. Batman Forever.™ © TM DC Comics. © 1994. Warner Bros. Licensed © 1995.  
755-5075-06

**SKILL SHOT** - Hall de trekker over om de prijs in het **Video Display** te innen.

**TOP LANES** - Spel "BAT" voor **Bonus X** en verlichten **Laser Kick**.

**MULTIBALL** - Raak alle **CAVE**-targets om lock-mogelijkheid te verlichten bij de Vertical Up-Kicker naast de "U-Turn Mini" Ramp. Lock 3 ballen om **Multiball** te starten.

**BATWING** - Schiet de middelste-, rechter- en "U-Turn Mini" Ramps om het **BATWING KANON** in gereedheid te brengen. Schiet de linkerramp indien verlicht om de **BATWING** te laden: haal de trekker over om te bal op de verlichte doelen te schieten.

**VLIEGENDE "BATS"** - Maak de knipperende **Bat Shots** tijdens spel met 1 bal. Door alle schoten te maken begint de **CIRCUS COUNTDOWN**.

**MUNTEN MET 2 ZIJDEN** - Raak 2 Munten met Goede Zijde voor **Hold Bonus**.

Raak 2 *Munten met Slechte Zijde* voor 22 miljoen. Raak 2 verschillende Munten of raak 2 dezelfde *Munten* daarna om **Laser Kick** te verlichten plus 10 miljoen.

**GOTHAM EVENTS** - Schiet alle "?" targets om **GOTHAM EVENT** te verlichten. Door de trekker over te halen wordt het betreffende **EVENT** vastgehouden.

**FOREVER** - Speel alle **GOTHAM EVENTS**, raak 2 paar Munten, en schiet alle *Vliegende "Bats"* om **FOREVER!** te verlichten. DUTCH



BATMAN FOREVER

Sega Pinball, Inc.™  
© 1995. Batman Forever.™ © TM DC Comics. © 1994. Warner Bros. Licensed © 1995.  
755-5075-06

**SKILL SHOT** - Hall de trekker over om de prijs in het **Video Display** te innen.

**TOP LANES** - Spel "BAT" voor **Bonus X** en verlichten **Laser Kick**.

**MULTIBALL** - Raak alle **CAVE**-targets om lock-mogelijkheid te verlichten bij de Vertical Up-Kicker naast de "U-Turn Mini" Ramp. Lock 3 ballen om **Multiball** te starten.

**BATWING** - Schiet de middelste-, rechter- en "U-Turn Mini" Ramps om het **BATWING KANON** in gereedheid te brengen. Schiet de linkerramp indien verlicht om de **BATWING** te laden: haal de trekker over om te bal op de verlichte doelen te schieten.

**VLIEGENDE "BATS"** - Maak de knipperende **Bat Shots** tijdens spel met 1 bal. Door alle schoten te maken begint de **CIRCUS COUNTDOWN**.

**MUNTEN MET 2 ZIJDEN** - Raak 2 Munten met Goede Zijde voor **Hold Bonus**.

Raak 2 *Munten met Slechte Zijde* voor 22 miljoen. Raak 2 verschillende Munten of raak 2 dezelfde *Munten* daarna om **Laser Kick** te verlichten plus 10 miljoen.

**GOTHAM EVENTS** - Schiet alle "?" targets om **GOTHAM EVENT** te verlichten. Door de trekker over te halen wordt het betreffende **EVENT** vastgehouden.

**FOREVER** - Speel alle **GOTHAM EVENTS**, raak 2 paar Munten, en schiet alle *Vliegende "Bats"* om **FOREVER!** te verlichten. DUTCH

BATMAN FOREVER  
Sega Pinball, Inc.™  
© 1995. Batman Forever.™ © TM DC Comics. © 1994. Warner Bros. Licensed © 1995.  
755-5075-06



**SKILL SHOT** - Hall de trekker over om de prijs in het **Video Display** te innen.  
**TOP LANES** - Spel "BAT" voor **Bonus X** en verlichten **Laser Kick**.

**MULTIBALL** - Raak alle **CAVE**-targets om lock-mogelijkheid te verlichten bij de Vertical Up-Kicker naast de "U-Turn Mini" Ramp. Lock 3 ballen om **Multiball** te starten.

**BATWING** - Schiet de middelste-, rechter- en "U-Turn Mini" Ramps om het **BATWING KANON** in gereedheid te brengen. Schiet de linkerramp indien verlicht om de **BATWING** te laden: haal de trekker over om te bal op de verlichte doelen te schieten.

**VLIEGENDE "BATS"** - Maak de knipperende **Bat Shots** tijdens spel met 1 bal. Door alle schoten te maken begint de **CIRCUS COUNTDOWN**.

**MUNTEN MET 2 ZIJDEN** - Raak 2 Munten met Goede Zijde voor **Hold Bonus**.

Raak 2 *Munten met Slechte Zijde* voor 22 miljoen. Raak 2 verschillende Munten of raak 2 dezelfde *Munten* daarna om **Laser Kick** te verlichten plus 10 miljoen.

**GOTHAM EVENTS** - Schiet alle "?" targets om **GOTHAM EVENT** te verlichten. Door de trekker over te halen wordt het betreffende **EVENT** vastgehouden.

**FOREVER** - Speel alle **GOTHAM EVENTS**, raak 2 paar Munten, en schiet alle *Vliegende "Bats"* om **FOREVER!** te verlichten. DUTCH

BATMAN FOREVER  
Sega Pinball, Inc.™  
© 1995. Batman Forever.™ © TM DC Comics. © 1994. Warner Bros. Licensed © 1995.  
755-5075-06



**SKILL SHOT** - Hall de trekker over om de prijs in het **Video Display** te innen.  
**TOP LANES** - Spel "BAT" voor **Bonus X** en verlichten **Laser Kick**.

**MULTIBALL** - Raak alle **CAVE**-targets om lock-mogelijkheid te verlichten bij de Vertical Up-Kicker naast de "U-Turn Mini" Ramp. Lock 3 ballen om **Multiball** te starten.

**BATWING** - Schiet de middelste-, rechter- en "U-Turn Mini" Ramps om het **BATWING KANON** in gereedheid te brengen. Schiet de linkerramp indien verlicht om de **BATWING** te laden: haal de trekker over om te bal op de verlichte doelen te schieten.

**VLIEGENDE "BATS"** - Maak de knipperende **Bat Shots** tijdens spel met 1 bal. Door alle schoten te maken begint de **CIRCUS COUNTDOWN**.

**MUNTEN MET 2 ZIJDEN** - Raak 2 Munten met Goede Zijde voor **Hold Bonus**.

Raak 2 *Munten met Slechte Zijde* voor 22 miljoen. Raak 2 verschillende Munten of raak 2 dezelfde *Munten* daarna om **Laser Kick** te verlichten plus 10 miljoen.

**GOTHAM EVENTS** - Schiet alle "?" targets om **GOTHAM EVENT** te verlichten. Door de trekker over te halen wordt het betreffende **EVENT** vastgehouden.

**FOREVER** - Speel alle **GOTHAM EVENTS**, raak 2 paar Munten, en schiet alle *Vliegende "Bats"* om **FOREVER!** te verlichten. DUTCH



Batman Forever  
Dutch






**Batman Forever  
Template**

