



BATMAN™ RETURNS

SEGA

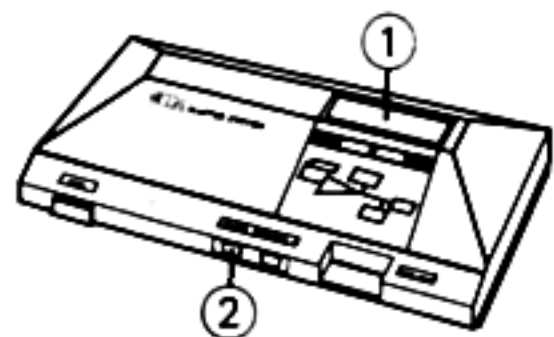
Mise en route

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

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

Remarque: Ce jeu est pour un joueur uniquement.

- ① Cartouche Sega
- ② Bloc de commande 1



Un nouveau péril!

Gotham City, mélange bizarre d'architecture ancienne et moderne. Les immeubles anciens et décrépis sont soutenus par des poutres en acier, les énormes conduits d'eau sur les murs de briques sont complètement rouillés et les réverbères jaunes pâles éclairent faiblement les rues. Sous la ville, les égouts charrient des eaux douteuses et abritent des créatures diaboliques.

C'est la ville de Batman et il a juré de la protéger. Le Pingouin veut prendre le contrôle de la ville et seul Batman peut sauver Gotham City du péril qui la menace. Batman doit traverser cinq étapes comportant plusieurs niveaux et affronter les boss de chaque niveau qui sont très coriaces. Le temps presse, Batman. Prépare-toi au combat!



Aux commandes!

① Touche D (Touche directionnelle)

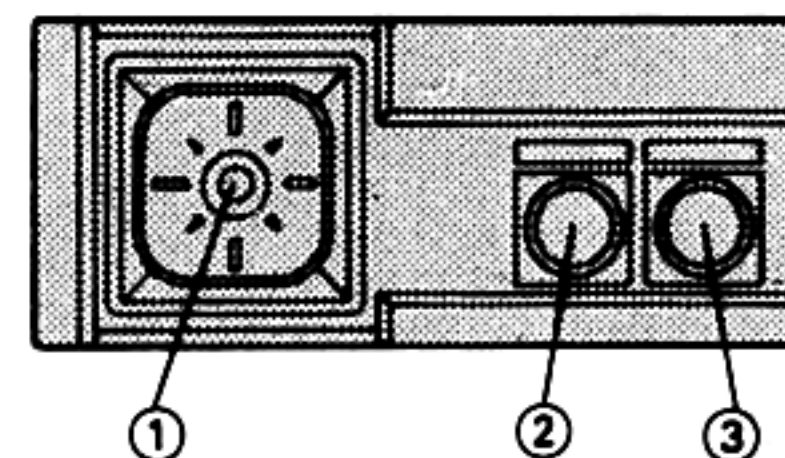
- Appuyez vers la gauche ou la droite sur les écrans d'étape pour sélectionner l'itinéraire que vous allez emprunter pour traverser Gotham City.
- Appuyez vers la gauche ou la droite pour que Batman avance dans ces directions.
- Appuyez vers le bas pour que Batman s'accroupisse.

② Touche 1

- Appuyez pour lancer le Batarang.
- Appuyez pour commencer une partie.

③ Touche 2

- Appuyez pour sauter.
- Appuyez pendant que Batman saute pour lancer le grappin.
- Appuyez pour commencer une partie.



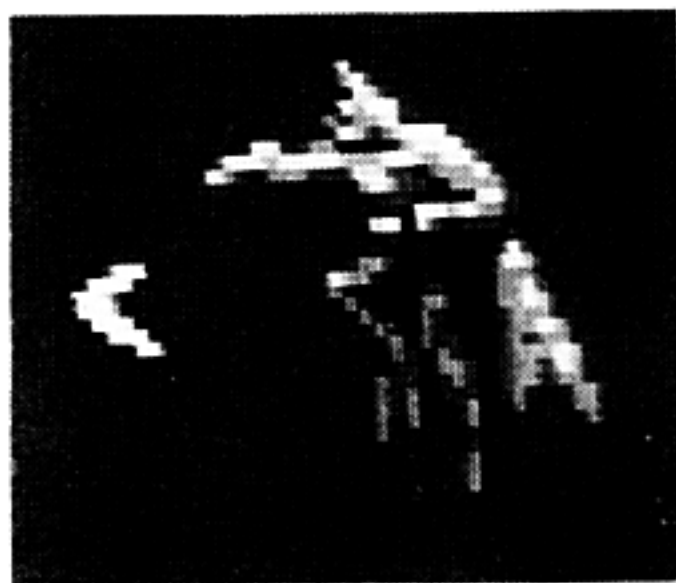
Techniques et gadgets spéciaux

Batman peut utiliser ses gadgets de différentes manières. Apprenez à bien utiliser ces gadgets pour sauver Gotham City des griffes de cet horrible Pingouin et de ses acolytes!

- ① **Le Batarang:** C'est l'arme principale de Batman. Elle lui permet de vaincre ses adversaires rapidement et efficacement. Tandis que Batman traverse la ville, il trouve des accessoires qui peuvent augmenter la vitesse et la puissance du Batarang.

- Lancez le Batarang sur les adversaires qui se trouvent en face de lui. Un seul coup devrait suffire à les éliminer!

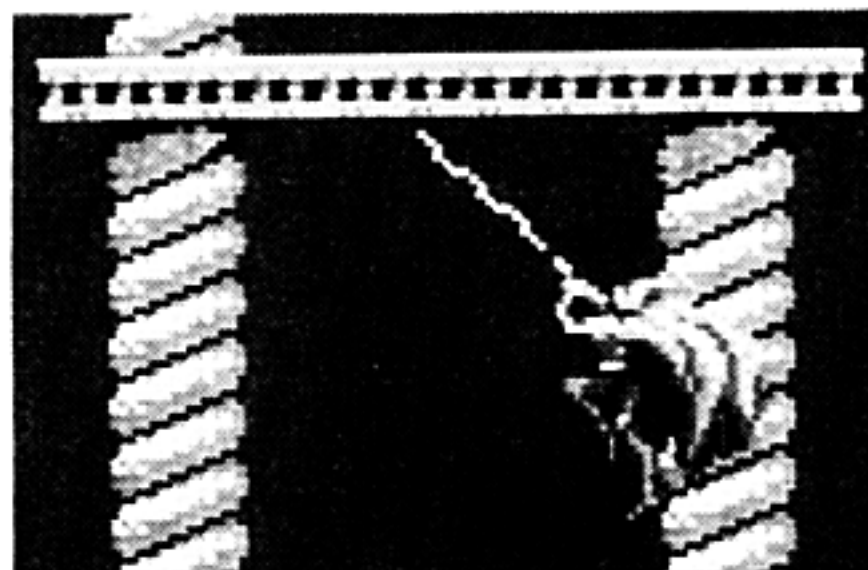
①



- Sautez pour lancer le Batarang sur les adversaires qui se trouvent au-dessus de Batman. Ils ne sauront jamais d'où vient le coup!
- Vous pouvez également utiliser le Batarang pour ouvrir des bornes d'accessoires. Lancez le Batarang sur la borne et quand l'accessoire tombe, passez dessus pour le prendre.

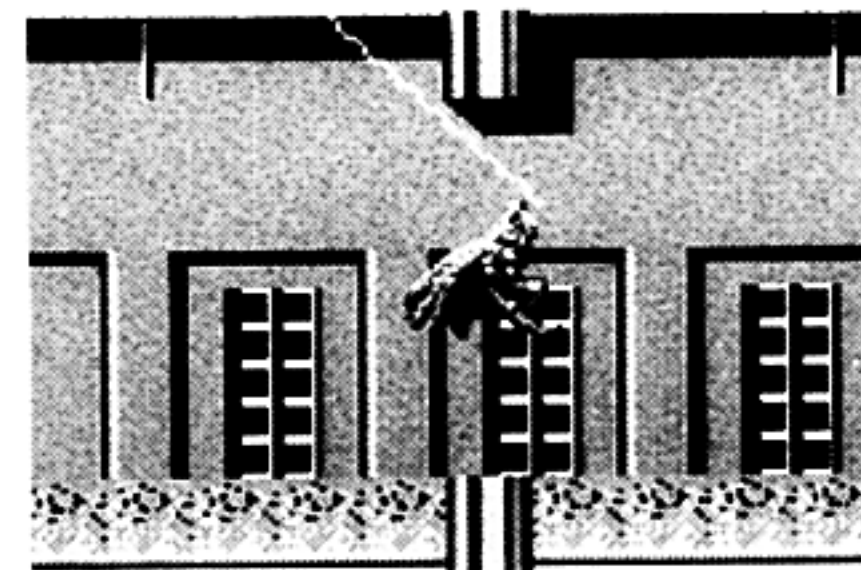
- ② **Le grappin de Batman:** Vous devez apprendre à bien utiliser cette arme pour échapper aux bandits qui vont essayer de vous arrêter.

②



- Vous pouvez utiliser le grappin de Batman pour ouvrir des bornes d'accessoires. Positionnez Batman juste au-dessous de la borne, sautez et lancez le grappin sur la borne. Quand elle est ouverte, passez sur l'accessoire pour le prendre.
- Utilisez le grappin pour amener Batman sur des endroits qu'il ne peut pas atteindre en sautant. Appuyez sur la touche 2 pour sauter, puis appuyez de nouveau et maintenez-la enfoncée pour lancer le grappin. Appuyez vers le haut sur la touche D pour grimper, puis appuyez sur la touche 1 pour sauter sur la corniche. Si vous ne voulez plus aller sur la corniche, appuyez vers le bas sur la touche D et appuyez sur la touche 2 pour sauter.
- Lancez le grappin tout droit quand Batman se trouve juste sous la corniche ou bien quand il court pour qu'il se balance. Entraînez-vous car cette technique peut s'avérer cruciale dans certaines situations. Une fois que Batman tient la corde, appuyez vers la gauche et la droite sur la touche D pour qu'il commence à se balancer. Lâchez la corde quand Batman atteint le point le plus élevé pour le catapulter par dessus la tête de ses ennemis ou pour qu'il franchisse des abîmes.

- Enfin, vous pouvez également utiliser le grappin de Batman pour frapper les ennemis dans certaines situations. Il suffit de sauter dans la direction des ennemis et d'appuyer sur la touche 2 pour les frapper.



③ La cape volante

- Si vous maintenez la touche 2 enfoncée après que Batman ait sauté, il peut utiliser sa cape et continuer en planant dans la même direction. Il ne peut pas aller très loin mais c'est une manoeuvre très utile quand vous avez besoin de prendre un peu de distance.

Préparatifs

Quand vous avez inséré la cartouche SEGA, mettez la console sous tension. Le logo SEGA apparaît, suivi de l'écran de titre. Appuyez sur la touche 1 ou 2 pour commencer une partie.

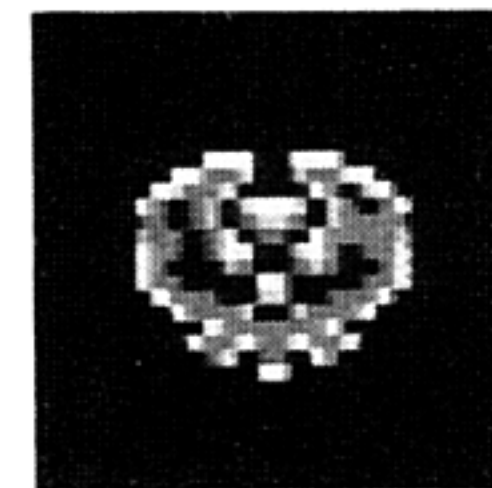
Ensuite, l'écran d'itinéraire apparaît. Vous pouvez choisir votre itinéraire (ROUTE 1 ou 2). Utilisez la touche D pour éclairer votre choix, puis appuyez sur la touche 2 pour commencer une partie.

③

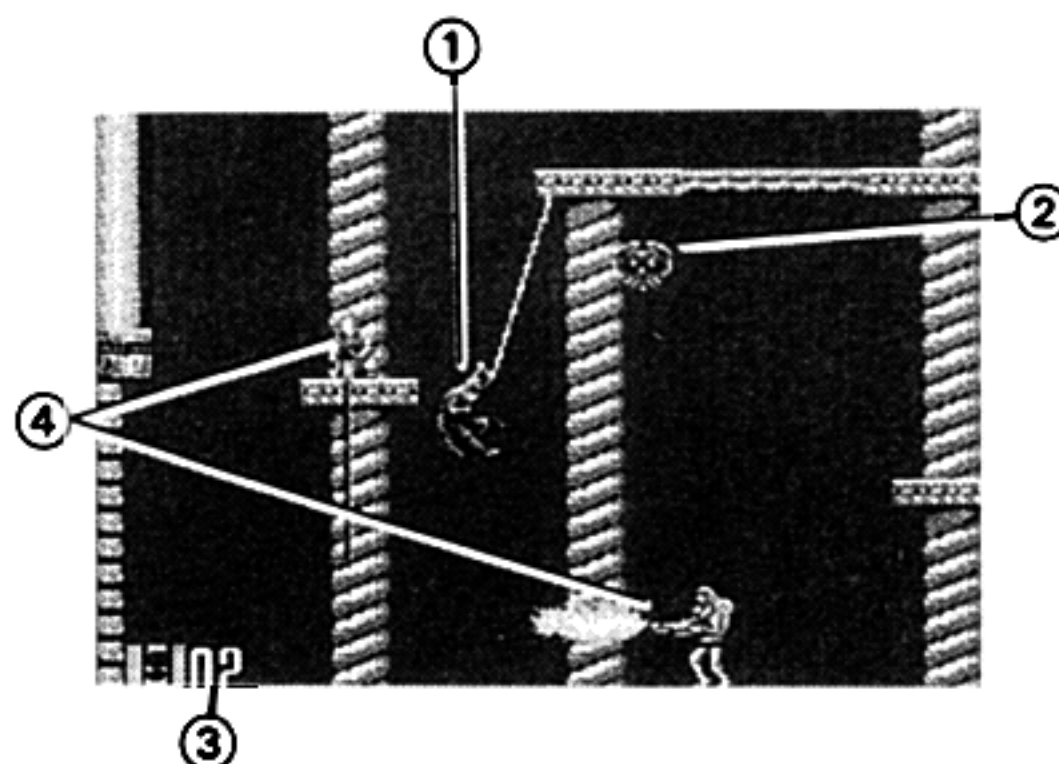


Signaux sur l'écran

- ① Batman
- ② Borne d'accessoire
- ③ Vies restantes
- ④ Ennemis



- L'accessoire jaune augmente la vitesse de Batman.
- L'accessoire orange apporte une vie supplémentaire à Batman.
- L'accessoire gris augmente la force et la distance du Batarang. Plus vous ramassez de ces accessoires, plus le Batarang ira loin et vite quand vous le lancerez.



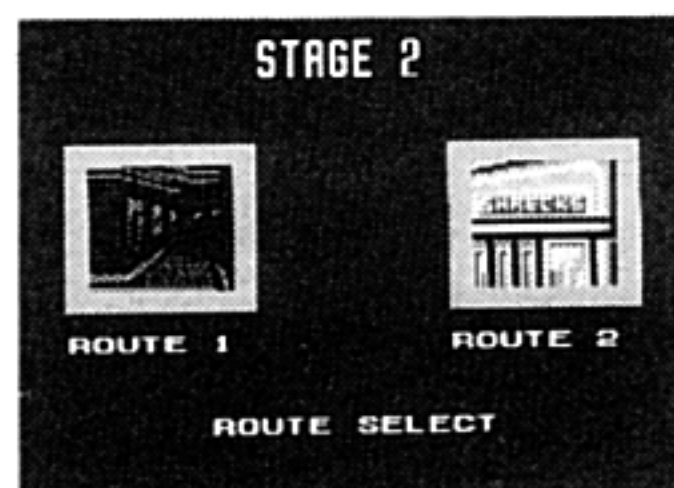
Accessoires

Vous trouverez trois types d'accessoires dans Gotham City. Le premier vous apporte une vie, le second augmente la force et la distance du Batarang et le troisième accroît la vitesse de Batman. Chaque accessoire se trouve dans une borne en forme de chauve-souris. Pour ouvrir la borne d'accessoire, frappez-la avec le Batarang ou le grappin puis passez sur l'accessoire pendant qu'il rebondit pour le prendre.

Remarque: Quand Batman est terrassé, sa vitesse diminue ainsi que la puissance du Batarang.

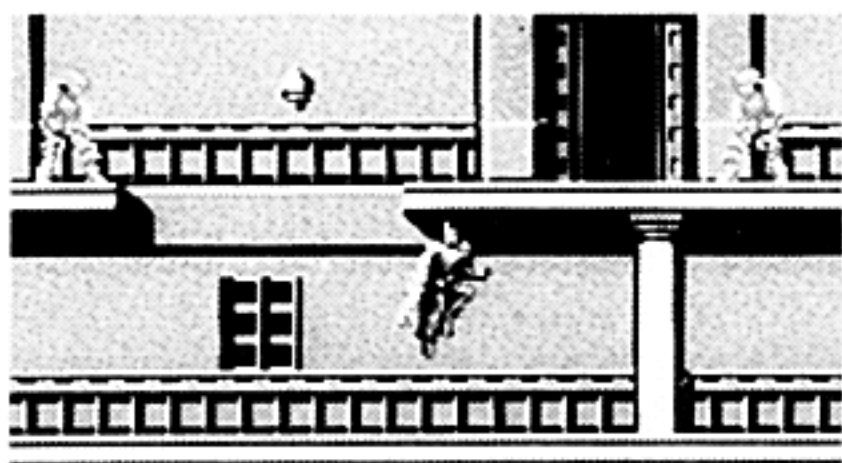
Fin de la partie

Chaque fois que Batman est touché par un ennemi, il perd une vie. Quand il a perdu toutes ses vies, l'écran Continue apparaît. Vous pouvez choisir de continuer à jouer à partir du début de la scène que vous avez perdu ou abandonner le jeu. Appuyez vers la gauche ou la droite sur la touche D pour déplacer le curseur, puis appuyez sur la touche Start pour effectuer votre choix. Si vous choisissez "Yes" (oui), l'écran de l'étape que vous avez perdu apparaît et vous pouvez choisir l'itinéraire à emprunter. Si vous choisissez "No" (non), le logo SEGA apparaît, suivi de l'écran de titre.



Bataille dans Gotham City

Les citoyens de Gotham City sont menacés par une horde d'affreux bandits. Le gang du triangle rouge sème la terreur en ville! Batman doit affronter les sbires du Pingouin. A la fin de chaque étape, il doit affronter l'un des plus grands boss, y compris la dangereuse féline Catwoman! Et après toutes ces épreuves, il doit encore affronter le Pingouin!

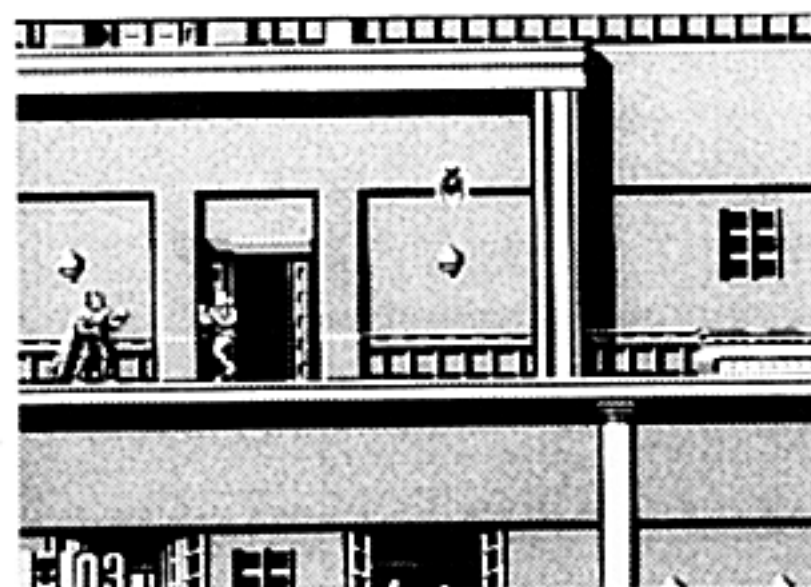


- ① **Etape 1:** Batman veut nettoyer les rues de Gotham City. Cependant, un groupe de bandits veut éliminer l'homme chauve-souris! Donnez une leçon à ces voyous et cracheurs de flammes qui infestent les rues.



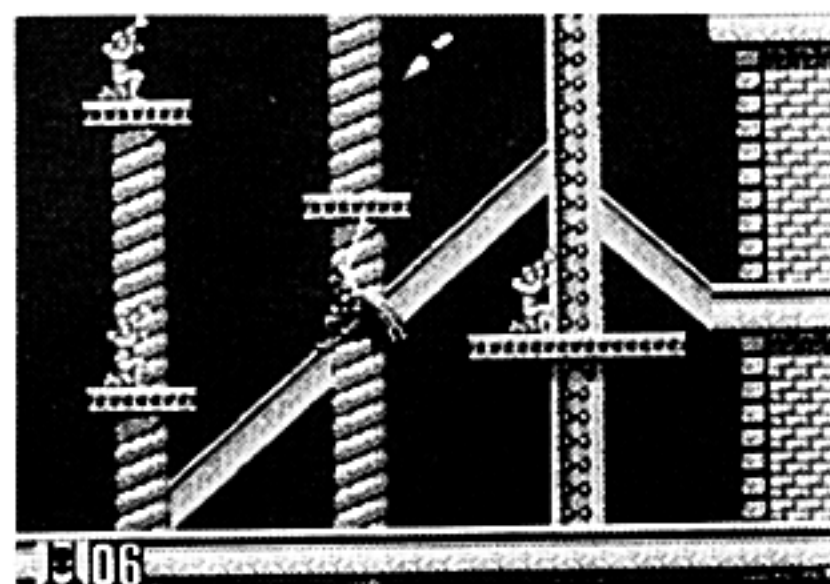
- ② **Etape 2:** L'action se passe maintenant à l'intérieur d'un grand magasin. Les salles sont remplies de pièges et des bandits essaient de lancer des bombes sur l'homme chauve-souris! Pire encore, Batman va devoir affronter le boss de cette étape qui n'est autre que la célèbre Catwoman, avec son fouet!

②



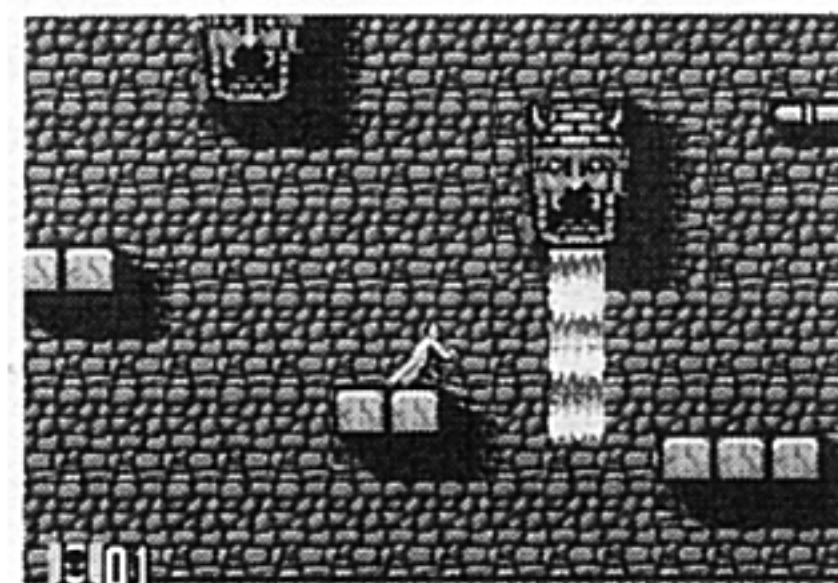
- ③ **Etape 3:** Très haut au-dessus des rues de Gotham City, notre héros se bat sur les toits contre des criminels. Les nanas des gangsters vous lancent des couteaux et vous allez affronter toutes sortes de brutes.

③



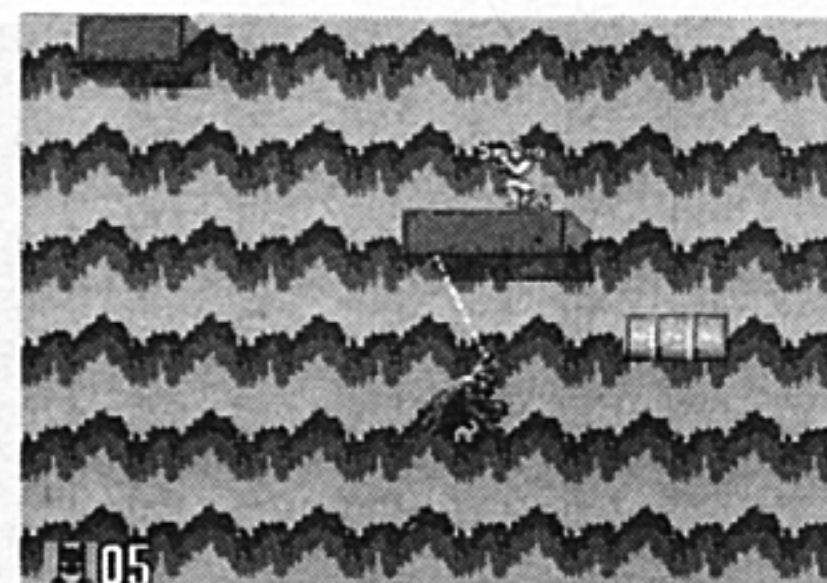
- ④ **Etape 4:** La bataille suivante a lieu dans les égouts lugubres de Gotham city. Batman bondit parmi les canalisations, affront des pingouins qui tirent des roquettes et de dangereuses nanas blondes qui lui lancent des bombes.

④



- ⑤ **Etape 5:** Le labyrinthe des égouts continue tandis que Batman poursuit l'insaisissable Pingouin. Cependant, avant d'atteindre son but, Batman, l'homme chauve-souris doit affronter des adversaires déterminés et éviter des gouffres dangereux.

⑤



Conseils

- Le grappin est un accessoire très polyvalent. Vous devez absolument bien maîtriser son utilisation pour détruire vos adversaires et gagner les étapes successives.
- Vous aurez besoin de beaucoup d'entraînement au grappin. Etant donné que ce jeu n'est pas limité dans le temps, profitez-en pour vous entraînez dans les zones calmes.
- Il suffit d'un coup pour que Batman perde une vie. Ne prenez pas de risques inutiles et utilisez le Batarang le plus possible pour éviter les coups.

SEGA

Printed in Japan