Game Gear®

Batman Returns

TEC TOY

Batman e todos os elementos relacionados são uma propriedade da DC Comics Inc., uma Marca Registrada da Time Warner Entertainment Company. © 1992. Todos os direitos reservados.

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS
CONHEÇA O AMAZONAS

Estágio 4: O sombrio sistema de esgoto sob Gotham City é o cenário para o próximo combate. A ação nunca pára enquanto Batman pula através dos canos de esgoto, combate vilões que lançam foguetes e desvia de umas loiras que lançam bombas com incrível pontaria.

Estágio 5: O labirinto dos canos de esgoto continua enquanto Batman persegue implacavelmente o ardiloso Pingüim. Entre Batman e seu objetivo, no entanto, há alguns inimigos muito determinados e algumas passagens cheias de truques, pelas quais o Cavaleiro das Trevas terá que encontrar seu caminho.

Dicas Úteis

- A Batcorda é uma peça de equipamento muito versátil, e é importante dominar seu uso a fim de destruir adversários e abrir caminho pelos estágios.
- Diferentes adversários podem ser exterminados usando diferentes forças do Batarang. Variando sua técnica, você reduz as chances de ser ferido.
- Os Objetos Especiais constituem os melhores modos de livrar-se dos adversários difíceis de pegar, assim use-os sabiamente. Não há como saber quando ou se você será capaz de encontrar mais.
- Certifique-se de checar todos os cantos e passagens nos vários estágios. Muitas vezes há Marcadores de Objetos escondidos, esperando para serem encontrados pelo astuto Cavaleiro das Trevas!

Como Colocar o Cartucho no GAME GEAR

1. Certifique-se de que o GAME GEAR está desligado.
2. Coloque o cartucho BATMAN RETURNS no console, conforme explica o manual do GAME GEAR.
3. Ligue o GAME GEAR. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. BATMAN RETURNS é para apenas 1 jogador.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o GAME GEAR estiver ligado!

Objetos Especiais: Nos primeiros três níveis, você pode chamar o Batmóvel por controle remoto para entrar em ação, destruindo todos os inimigos! Nos dois últimos níveis, a Batlancha ruge através da água, disparando seus torpedos!

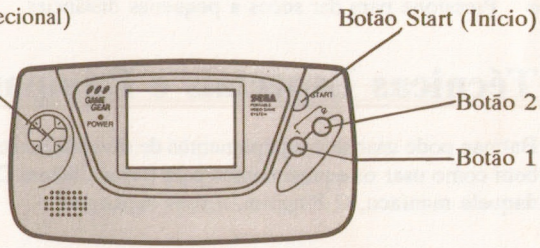
Em ambos os casos, todos os inimigos na tela são destruídos. Para usar o Objeto Especial, destaque-o na janela de Opções de Jogo com o Botão D, depois pressione o Botão Início e observe as armas de Batman voarem e entrarem em ação!

NOTA: Embora os Objetos Especiais operem contra os Chefes, você precisará usar mais de um para derrotá-los.

Fim de Jogo

Se Batman for derrubado 3 vezes, a Tela GAME OVER (Fim de Jogo) aparecerá. Você pode optar por continuar seu combate do começo do estágio onde estava, ou terminar o jogo como ele está. Mova o cursor pressionando o Botão D para a esquerda ou para a direita, depois escolha pressionando o Botão Início. Se você escolher YES (Sim), a tela de estágio que você iniciou aparecerá, e você pode escolher a rota a tomar. Se você escolher NO (Não), o logotipo SEGA aparecerá, seguido da Tela de Apresentação.

Assuma o Controle!



Botão D (Direcional)

- Pressione para a esquerda ou para a direita para selecionar as rotas que você tomará através de Gotham City nas Telas de Estágios.
- Pressione para a esquerda ou para a direita para fazer Batman andar nessas direções.
- Pressione para baixo para abaixar-se.
- Pressione para cima ou para baixo na janela de Opções de Jogo para selecionar a força de seu Batarang e/ou usar seu Objeto Especial.

Botão Início

- Pressione durante o jogo para ver a janela de Opções de Jogo e depois para retornar à Tela do Jogo.
- Pressione para continuar ou parar de jogar no final do jogo.

Botão 2

- Pressione para pular.
- Pressione quando estiver no ar para disparar a Batcorda.
- Pressione e mantenha pressionado para pular e planar.

Janela de Opções de Jogo: Aqui é onde você pode mudar a força de arremesso do Batarang, usar os Objetos Especiais, ver sua pontuação ou ver quantas vidas ainda restam (Batman ganha uma vida para cada 50.000 pontos). Quando selecionar a força do Batarang, use simplesmente o Botão D para destacar a força desejada, depois pressione o Botão Início para voltar ao jogo.
NOTA: A definição padrão para o Batarang é Normal.

Força do Batarang

Contador de Objetos Especiais

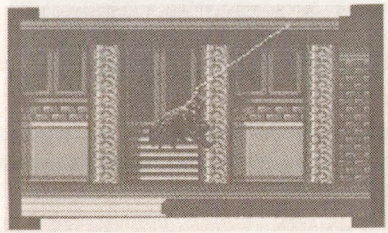
Pontuação Atual

Vidas Restantes

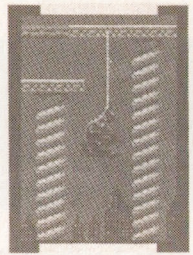
Para usar o Objeto Especial, destaque-o com o Botão D, depois pressione o Botão Início para introduzir sua arma na disputa! E lembre-se: se você não tem Objetos Especiais, não adianta destacar o retângulo, pois isso não lhe trará nenhuma vantagem. E guarde os Objetos Especiais para quando realmente precisar deles!

Quando você está na janela de Opções de Jogo, o jogo é automaticamente paralisado. Pressionando o Botão Início, você volta ao ponto onde estava quando interrompeu.

Batcorda: Você deve aprender como usá-la de forma eficiente, ou não será capaz de passar pelos vilões que tentarão detê-lo.



Use a Batcorda para levantar Batman até uma borda que ele não possa alcançar pulando. Pressione o Botão 2 para pular, depois pressione-o novamente e mantenha-o pressionado para disparar a Batcorda. Pressione o Botão D para cima para subir pela corda, e pressione o Botão 1 para pular para a borda. Se você decidir não pular para a borda onde a corda está presa, basta pressionar o Botão D para baixo e largar o Botão 2 para fazer a corda se soltar.



Botão 1

- Pressione para arremessar o Batarang.
- Pressione para dar socos a pequenas distâncias.

Técnicas Especiais e Equipamentos

Batman pode usar seus equipamentos de diversas maneiras. Aprenda bem como usar os equipamentos para livrar Gotham City das garras daquele maníaco, O Pingüim, e seus capangas!

O Batarang: Quando usar o Batarang (boomerangue de Batman), você tem três opções, que pode escolher na janela de Opções de Jogo: LONG RANGE (Longo Alcance), NORMAL e POWERFUL (Poderoso).
NOTA: A definição inicial para o Batarang é Normal.

- Longo Alcance é para atacar inimigos a longa distância. Esse é o modo mais fraco. Você notará que, em situações onde precisa alguma distância dos inimigos, o arremesso de Longo Alcance é mais seguro para Batman.

- Normal é a definição padrão. Essa definição é melhor contra inimigos de movimentos lentos.

- Em situações de proximidade, o arremesso Poderoso é o mais eficiente.

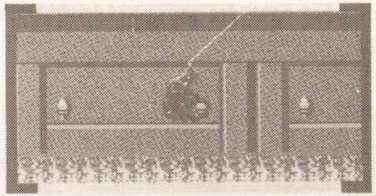
Objetos

Há dois tipos de objetos a serem recolhidos em Gotham City. Um restitui pontos de vida no Medidor de Vidas, e o outro adiciona um Objeto Especial. Cada objeto está dentro de um Marcador de Objeto. Para abrir o Marcador de Objeto, bata nele com o Batarang para mostrar o que tem dentro, depois ande sobre o objeto para pegá-lo.

Esse objeto restaura 4 dos 10 pontos de energia de Batman.

Esse objeto restaura 2 pontos de energia.

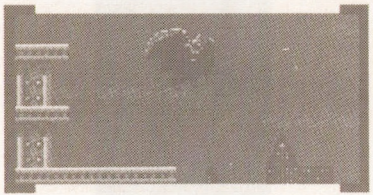
Esse objeto aumenta de 1 o suprimento de Objetos Especiais de Batman.



Dispare a Batcorda quando Batman estiver diretamente sob uma borda, para erguê-lo rapidamente, ou quando Batman estiver correndo para um Super-Balanço.

Essa técnica será importante, por isso pratique bastante. Uma vez presa a corda, e com Batman balançando, pressione o Botão D para a esquerda e para a direita para aumentar a força do balanço. Solte a corda quando Batman alcançar o ponto mais alto do balanço, para lançá-lo sobre as cabeças de seus inimigos, ou para que ele atravesse abismos perigosos.

Finalmente, você também pode usar a Batcorda em certas situações para atacar inimigos. Basta pular na direção do inimigo e pressionar o Botão 2 para atacá-lo.

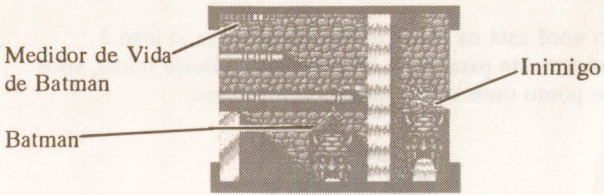


Planador: Mantendo o Botão 2 pressionado depois de Batman ter pulado, ele usa a capa-morcego para planar na direção em que estiver se movendo. Ele não pode voar muito longe, mas é uma manobra muito útil quando você estiver tentando alcançar uma distância horizontal um pouco maior.

Começando

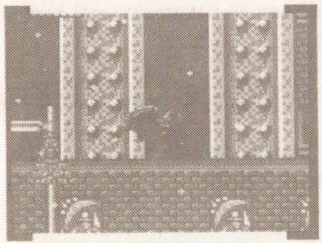
Após inserir o cartucho, ligue o aparelho. Primeiramente aparece o logotipo SEGA, seguido pela Tela de Apresentação. Pressione o Botão Início para ver as Telas de História, ou pule-as pressionando o Botão Início novamente. Uma vez finalizadas as Telas de História, você verá a Tela da Rota. Você pode escolher entre Rota 1 ou Rota 2. Use o Botão D para destacar sua opção, depois pressione o Botão Início para começar o estágio.

Sinais da Tela



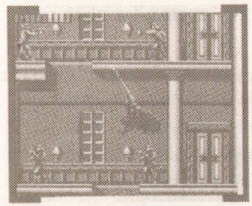
Um Novo Perigo!

Gotham City, uma extravagante mistura de arquitetura antiga e moderna. Prédios velhos, em ruínas, são escorados com vigas de aço, grandes canos de água embutidos em velhas paredes de tijolos enferrujam-se e desfazem-se em pó. Postes com lâmpadas amarelas iluminam as ruas com uma luz pálida. Abaixo da cidade, correm os canos de esgotos, cheios de água escura e de criaturas malignas.



Essa é a cidade de Batman, aquela que ele prometeu proteger. O Pingüim quer ser o dono da cidade. Batman tem que livrar Gotham City do perigo que a ameaça. Há cinco estágios para Batman abrir seu caminho à força, e diferentes rotas em cada estágio. E prepare-se para encarar o chefe de cada estágio, que é sempre mais forte que o anterior. Chegou a hora, Batman. Prepare-se para o combate!

Combate em Gotham City



Os cidadãos de Gotham City estão sendo ameaçados por uma horda de criminosos cruéis. A Gangue do Circo do Triângulo Vermelho está na cidade, e o terror é a principal atração! Batman deve abrir seu caminho à força vencendo os capangas do Pingüim. Após cada fase, Batman tem que enfrentar um dos melhores chefes do Pingüim, incluindo aquela felina traiçoeira, a Mulher-Gato! E depois de tudo, ainda tem que enfrentar o Pingüim!

Estágio 1: Batman planeja limpar as ruas de Gotham City. Mas um bando de malfeitores deseja varrer o Cavaleiro das Trevas das ruas! Há alguns brigões de rua e criminosos cuspindo fogo que precisam aprender uma lição de boas maneiras.

Estágio 2: A ação vai para dentro das casas quando o Cavaleiro das Trevas persegue os arruaceiros numa loja de departamentos. Vagabundos jogando bombas e salas cheias de armadilhas tornam a caminhada de Batman muito penosa! E se você pensa que isso é o grande problema, o chefe dessa fase carrega um chicote e se chama Mulher-Gato!

Estágio 3: No alto, sobre as ruas de Gotham City, nosso herói abre caminho à força pelos telhados, enquanto os elementos criminosos atrapalham sua caminhada. Mulheres atiradoras de faca e indivíduos desqualificados dando cambalhotas são apenas alguns exemplos da gentalha que Batman encontra.

TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada TEC TOY.

TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.
Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores - Manaus - AM
CEP 69048-660 - Indústria Brasileira.

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR
Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038-000
TELEFONE: (011) 831-2266