

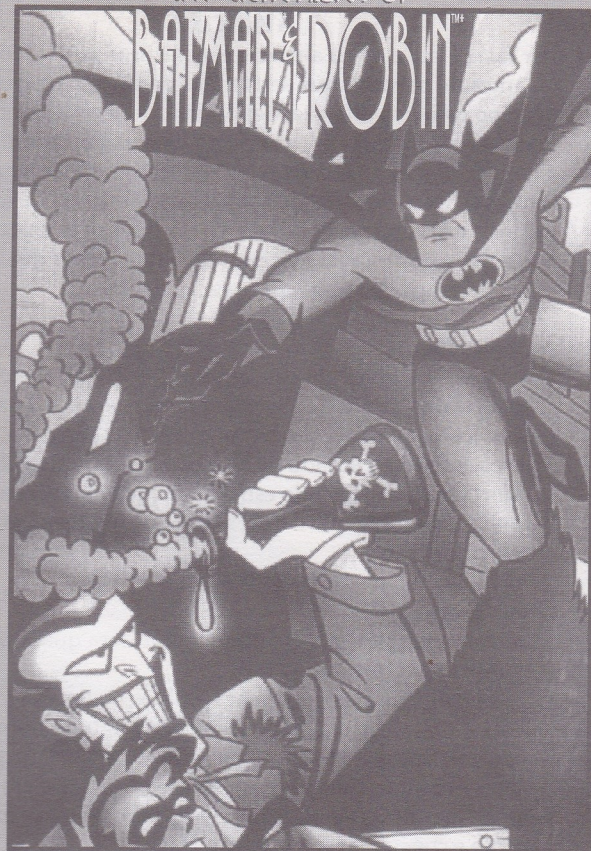
Batman™ e todos os elementos
relacionados são marca registrada
de DC Comics.TM & © 1995.
Todos os direitos reservados.

TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CONHEÇA A AMAZÔNIA

GAME GEAR®



MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

TEC TOY

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de usar seu video game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar. Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz de tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

Antes de Usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentido quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.

Durante o Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando video game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do video game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte o seu médico.

BEZRY
TEC TOY
CMRJK
BC41N
CAKBI
CSWJE

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

Nº Co 063 181096

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.

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

USANDO AS SENHAS

Depois da primeira rodada, você verá uma Senha no começo de cada nova rodada. Anote-a e use-a para recomençar o jogo da fase daquela Senha.

1. Selecione a opção "Password" (Senha) na Tela de Apresentação.



2. Na Tela da Senha, use o **Botão D** para selecionar uma letra.

3. Pressione o **Botão 1** ou **2** para colocar a letra na posição.

4. Para mudar uma letra selecione a seta da direita ou da esquerda e pressione o **Botão 1** ou **2** para posicionar o cursor na letra. Depois coloque uma nova letra na mesma posição.

5. Quando a Senha estiver completa, selecione "End" (Fim) e pressione qualquer Botão. Se a sua Senha estiver correta você começará o jogo da fase correspondente àquela Senha.

IMPORTANTE

Escolha a alternativa correta:

Qual é a sua forma preferida de lazer?

- (a) Jogar vídeo games
- (b) Praticar esportes
- (c) Curtir a natureza
- (d) Todas as acima
- (e) Nenhuma das acima

Se você escolheu a alternativa (a), parabéns!! Você tem em suas mãos um dos mais modernos equipamentos de entretenimento eletrônico de todo o mundo, o que, em outras palavras, significa diversão garantida por muito tempo.

Se você escolheu a alternativa (b), parabéns!! A prática de esportes é fundamental para evitar o surgimento de uma série de problemas que podem comprometer a saúde do seu corpo.

Se você escolheu a alternativa (c), parabéns!! A natureza é a única fonte de vida que nós temos, e sua devastação indiscriminada prejudica todo e qualquer ser vivo em nosso planeta.

Se você escolheu a alternativa (d), merece um triplo parabéns!! Você realmente sabe levar a vida de uma maneira inteligente. Consegue se divertir, não se esquece do lado físico e se preocupa com o bem-estar geral. Nota 10 para você!!

E finalmente, se você escolheu a alternativa (e) ... você não deve ser deste planeta!!

Este teste é apenas uma maneira que nós encontramos para dizer a você que, além de jogar vídeo game, é essencial saber dividir seu tempo livre com outras atividades que também são muito importantes para você e para aqueles que estão à sua volta.

Detone o seu Vídeo Game, Pratique Esportes e Proteja a Natureza!

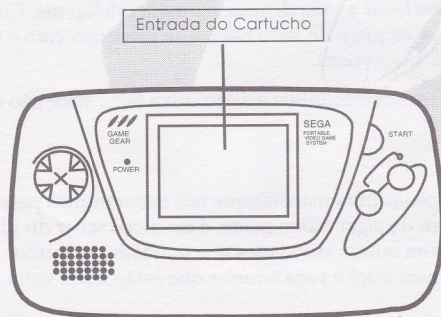
Mostre que você realmente é uma fera!



Como Colocar o Cartucho no Game Gear

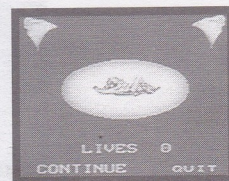
1. Certifique-se de que o GAME GEAR está desligado.
2. Coloque o cartucho The Adventures of Batman™ e Robin™ no console (veja figura), conforme explica o manual do GAME GEAR.
3. Ligue o GAME GEAR. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. The Adventures of Batman™ e Robin™ é para um jogador somente.

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

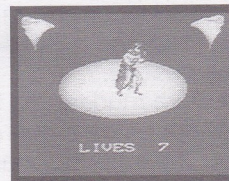


FIM DE JOGO & CONTINUES (CONTINUAÇÕES)

Quando o **Batman™** perder uma de suas nove vidas, ele reviverá para lutar a partir do ponto onde ele foi derrotado. Se o Batman™ perder todas as nove vidas você poderá escolher entre "Continue" (Continuar) ou "Quit" (Desistir).



* "Continue" (Continuar) levará você de volta para a Tela de Apresentação. Selecione "Continue" (Continuar) novamente e pressione o **Botão 1** ou **2** para continuar jogando do começo da última fase com o seu placar intacto.



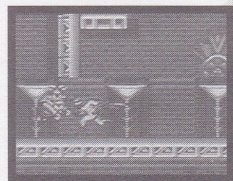
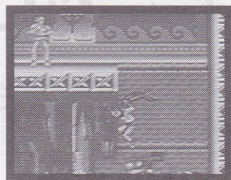
* "Quit" (Desistir) termina o jogo sem salvar o seu placar.

Apenas para se divertir, o **Coringa™** está mexendo com a eletricidade e nem sempre os elevadores funcionam! Para distrair o Coringa™, volte por onde veio e tente novamente. Pode ser que o elevador funcione desta vez!

O Chefe de Controle Remoto tem uma arma secreta: um radar para objetos voadores. Já que você não poderá usar as suas armas contra ele, pule, dê socos, esmague e chute para derrotá-lo!

A Batalha de Harley Quinn

Harley Quinn e uma horda de palhaços assassinos são a última linha de defesa do Coringa™!



O Esconderijo do Coringa™

O grande mestre do crime está esperando para dar a Batman™ o seu último golpe. Não é motivo para rir! Será que a piada será sobre Batman™ e Robin™? Ou será que o Coringa™ experimentará um pouco do seu próprio jogo?

O JOGO DO CORINGA™

“Como poderei me livrar de **Batman™** e de **Robin™**, seu braço direito, e, ao mesmo tempo, me divertir?” pensou o **Coringa™**.

Sua resposta para esta pergunta foi inventar uma competição, tendo os maiores criminosos de **Gotham City™** como competidores.

As regras?... Simples. O primeiro que derrotar Batman™ ganha!

Mas é preciso a caça para uma caçada. O Coringa™ precisava achar um meio de assegurar a cooperação de Batman™.

Assim, Robin™ virou a isca. Como “hóspede” do Coringa™, ele está preso em algum lugar em Gotham City™. Batman™ está rodando a cidade procurando por seu companheiro desaparecido.

Enquanto isso, todos os bandidos de Gotham City™ estarão atrás de Batman™. O **Chapeleiro Louco™**, o **Sr. Gelo™** e o **Espantalho™** mobilizaram um exército de bandidos mecânicos. As lâminas de bronze estão polidas, os revólveres carregados, os pinos já foram retirados das Granadas de Mão.

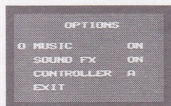
E o Coringa™ está feliz...

INICIANDO O JOGO

Pressione o **Botão Start (Início)** para ver a Tela de Apresentação e pressione o **Botão 1** ou **2** para começar um novo jogo.



Ajustando as opções



Pressione o **Botão D** para baixo para selecionar "Options" (Opções), na Tela de Apresentação, e pressione o **Botão 1** ou **2**. Na Tela de Opções, pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para selecionar uma das opções, e pressione-o para a esquerda ou para a direita para alterar a opção selecionada.

- * Music (Música) - Ligue (On) e Desligue (Off) a música do jogo.
- * Controller (Controle) - Use esta opção para mudar as ações dos **Botões 1** e **2**.
- * Exit (Saída) - Selecione esta opção e pressione o **Botão Start (Início)** para retornar para a Tela de Apresentação.

O Espantalho™ está Solto



Prisão do Pesadelo

Batman™ fica fora de si e experimenta um verdadeiro pesadelo quando o Espantalho™ consegue acertá-lo com o gás do medo!



Cemitério do Pesadelo

Batman™ ainda está meio tonto por causa do gás do medo! Esqueletos vivos tentarão derrotá-lo. Não tema, e corra para a saída!

Agora é a vez do Coringa™!

Entrada do Parque de Diversões

O **Batman™** não está se divertindo. O parque solitário é um playground para vilões e comparsas mecanizados!





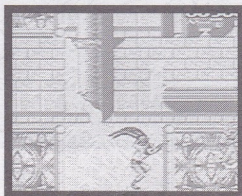
O Sr. Gelo™ vai à Corporação™!

Interior da Gothcorp

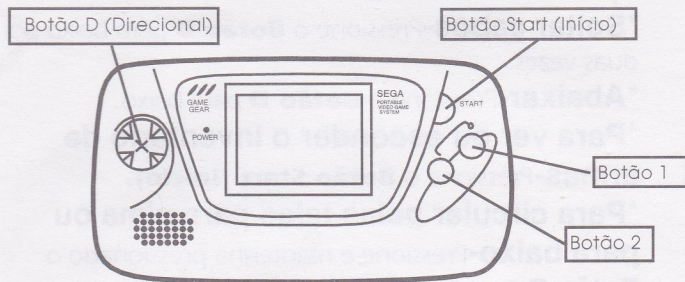
O **Sr. Gelo™** lhe dará geladas boas vindas ao "hostil ambiente" enquanto leva o **Gothcorp** à Idade Glacial.

Exterior da Gothcorp

Um pára-quedista seria queimado pelo frio. Cuidado! Os lavadores de janela estão armados! Cuidado ao fazer os pulos rotatórios, as plataformas foram congeladas pelo Sr. Gelo™ e é muito fácil você escorregar. Só há uma saída. Se ficar encurralado, tente ir na direção oposta.



ASSUMA O CONTROLE!



- * **Correr**-Pressione o **Botão D** para a esquerda ou para a direita.
- * **Jogar** o Bat-bumerangue - Pressione o **Botão 1** e mire com o **Botão D**.
- * **Socar**-Pressione o **Botão 1** quando estiver próximo ao inimigo.
- * **Voadora**-Pressione os **Botões 2 + 1** quando estiver próximo ao inimigo.
- * **Rasteira**-Pressione o **Botão D** para baixo, juntamente com o **Botão 1**, quando estiver próximo ao inimigo.
- * **Pular**-Pressione o **Botão 2**.
- * **Pulo Rotatório**-Pressione o **Botão 2** rapidamente e por duas vezes.

***Descer pulando**-Pressione o **Botão D** para baixo e pressione o **Botão 2**.

***Soltar cabos**-Pressione o **Botão D** para baixo por duas vezes.

***Abaixar**-Pressione o **Botão D** para baixo.

***Para ver ou esconder o inventário de armas**-Pressione o **Botão Start (Início)**.

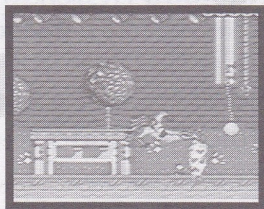
***Para circular pelas telas para cima ou para baixo**-Pressione e mantenha pressionado o **Botão D** para cima ou para baixo.

OS MOVIMENTOS DE LUTA DE BATMAN™

Ataques

Pressione o **Botão 1**, quando um bandido mecânico estiver ao seu alcance, para acertá-lo com golpes e chutes. Pressione os **Botões 1 e 2** para uma voadora!

Quando o robô estiver fora do seu alcance, pressione o **Botão 1** para atacar com o Bat-bumerangue ou com outra arma que você tenha.

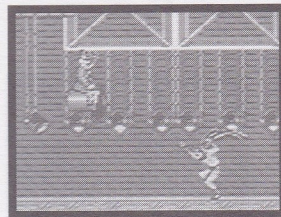


O Chapeleiro Louco™ faz o primeiro movimento!



Ruas de Gotham City™

Batman™ lutará contra este maníaco e um exército de assassinos robotizados nas ruas de Gotham City™.



No Estúdio

Luzes... Câmera... Muita Ação! Batman™ guiará o filme até destruir a última produção do **Chapeleiro Louco™**. É a cidade dos sacos de areia!

O set do País das Maravilhas

Esse filme é um sucesso... e são os atores que estão sendo destruídos! Procure por vilões voadores e outros caras durões e difíceis de derrotar!

Vidas

O Inventário das Armas também mostrará quantas vidas você ainda tem. Você perderá uma vida sempre que o medidor de Saúde do Batman™ esvaziar-se completamente. Não deixe que isso aconteça! Ganhe vidas extras pegando itens de Vida extra. Perca todas as suas vidas e o **Coringa™** será o grande vencedor. E você não quer que isso aconteça... ou quer?



PEGO NA ARMADILHA DO CORINGA™!

A nata dos criminosos de **Gotham City™** tomou conta dos pontos chave da cidade. Agora cada chefe do crime irá tirar a sua casquinha do **Batman™** enquanto ele procura em toda a cidade, por seu parceiro desaparecido.

Pulos

Pressione o **Botão 2** para pular. Batman™ pulará mais alto se usar um pulo rotatório - pressione rapidamente o **Botão 2** por duas vezes.

Mão Ante Mão

A única forma de **Batman™** passar por certos lugares é pendurando-se em plataformas, fios ou tubos. Mova Batman™ pressionando o **Botão D** para a esquerda ou para a direita. Batman™ poderá usar o Bat-bumerangue nesta posição pressionando o **Botão 1**. Para descer dessa posição, pressione o **Botão D** para baixo por duas vezes rapidamente.



A MISSÃO DO BATMAN™

O exército de criminosos do Coringa™ e seus generais tomaram os pontos chave de Gotham City™. Robin™ está preso na imensidão da cidade. Batman™ precisará esquecer que ele é a presa e se apressar para resgatar Robin™.

O Coringa™ escreveu o roteiro da história. O Batman™ não tem escolha senão fazer a sua parte até que o



tempo termine. Por enquanto Batman™ poderá aumentar a sua raiva ouvindo a diabólica risada do seu arqui-inimigo, o Coringa™!

Indicadores da Tela

Medidor de Saúde

As barras no medidor diminuem conforme o Batman™ leva golpes. (Cada barra aguentará três golpes.)

Pegue Bat-itens para melhorar a sua saúde.

Quando todas as barras desaparecerem, você perderá uma vida! (Veja a página 10 para ler sobre as vidas do Batman™.)

Placar

Você ganhará pontos derrotando os inimigos mecânicos! Inimigos mais difíceis valerão mais pontos. Veja o seu placar no Inventário de Armas (Veja a seguir).

Armas

O **Batman™** sempre anda com o seu **Bat-bumerangue**. Armas mais pesadas estarão espalhadas por **Gotham City™**. Pegue esses itens para tornar a sua capacidade de luta ainda maior!

Medidor de Saúde

Placar



*Throwing Star (Estrela de Arremesso)

Um aparelho mortal, duas vezes mais poderoso que o Bat-bumerangue.



*Electric Star (Estrela Elétrica)

Uma estrela de arremesso superpotente.



*Bat Bolo

Uma arma de ataque mortal instantânea.



*Explosives (Explosivos)

Estoura tudo o que toca!



Quando você pegar uma arma ela estará pronta para ser usada. Pressione o **Botão Start(Início)** para ver o Inventário das Armas:

* Use o **Botão D** para selecionar uma arma.

* Os números mostrarão quantos tiros você ainda tem antes que aquela arma se acabe.

* As Armas que não estiverem disponíveis para serem usadas estarão marcadas por um X sobre elas.

* Pressione o **Botão Start (Início)** para voltar para a ação com a arma escolhida.



Lembre-se: o Batman™ usa armas para atacar inimigos a distância e socos e chutes para os inimigos que estiverem ao seu alcance.