

SEGA

MEGA DRIVE



# BATMAN™ RETURNS

INSTRUCTION MANUAL

**LA LIGNE DE MAITRE SEGA**  
**TÉL. : (1) 47 79 23 45**



# BATMAN RETURNS

## Mise en route

1. Installez votre Sega Mega Drive/Genesis System 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.

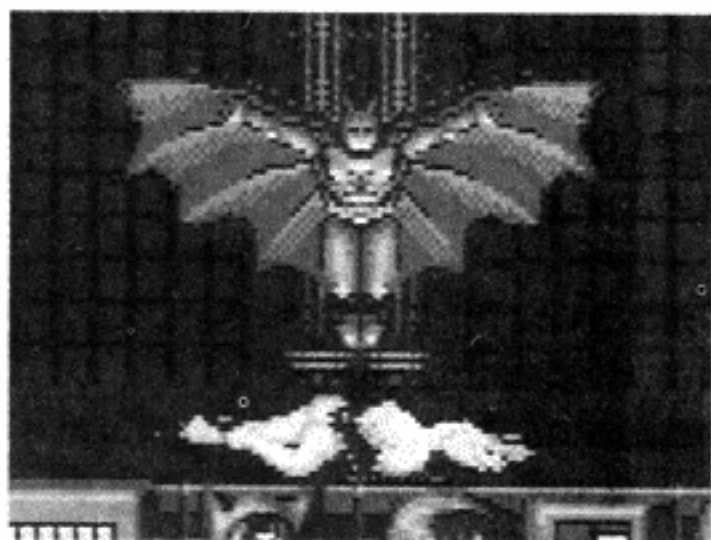


## BATMAN À LA RESCOUSSE! L'HOMME-SOURIS.

Il ne faut pas se fier aux apparences. Elles peuvent être trompeuses.

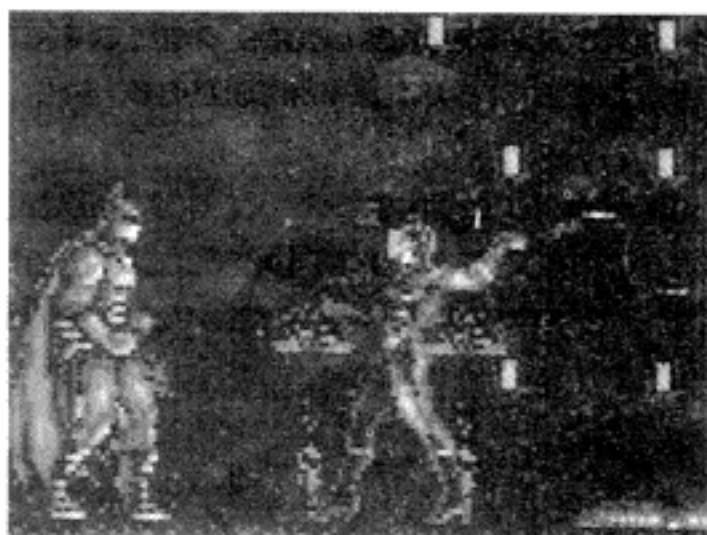
Ce n'est pas **Batman** qui a lâché cet horrible essaim de chauve-souris sur la pauvre Princesse de Glace (bien que ce soit ce qu'un méchant essaye de vous faire croire). C'était un complot machiavélique pour incriminer **BATMAN**. L'homme-souris.

En tant que champion de la justice et de l'honnêteté dans une ville de fourberie et de trahison, Batman affronte l'ignoble **Pingouin** et sa bande du **Cirque du Triangle Rouge**. Vous rencontrerez aussi des gargouilles volantes, des



acrobates bossus, diverses sortes de pyromanes et plus encore.

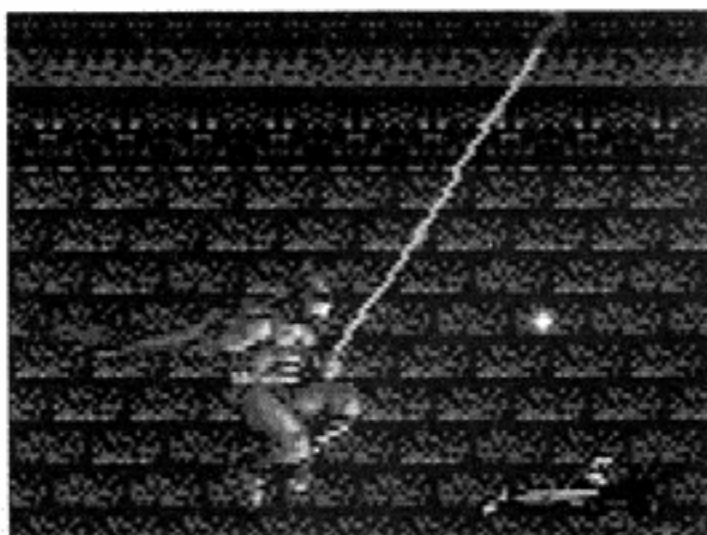
Enfin, mais pas des moindres, vous vous battrez contre la Maîtresse des Félins elle-même, l'étrange, hypocrite et mystérieuse **Catwoman**. On ne peut pas vraiment dire qu'elle soit de vos amis. Bien qu'elle ne porte pas vraiment le Pingouin dans son cœur non plus. Alors ne comptez pas trop sur elle, si ce n'est pour vous amener des ennuis...



## BATMAN RETURNS

... et vous ne serez pas déçu. Souvenez-vous que **Catwoman** a neuf vies. Et vous pouvez être sûr qu'elle ne se gênera pas pour les utiliser.

A propos d'utiliser, vous disposez d'une belle panoplie de gadgets. Vous avez votre grappin, qui vous permet d'escalader des hauteurs vertigineuses en moins de temps qu'il n'en faut pour escalader des hauteurs vertigineuses quand on ne l'a pas.



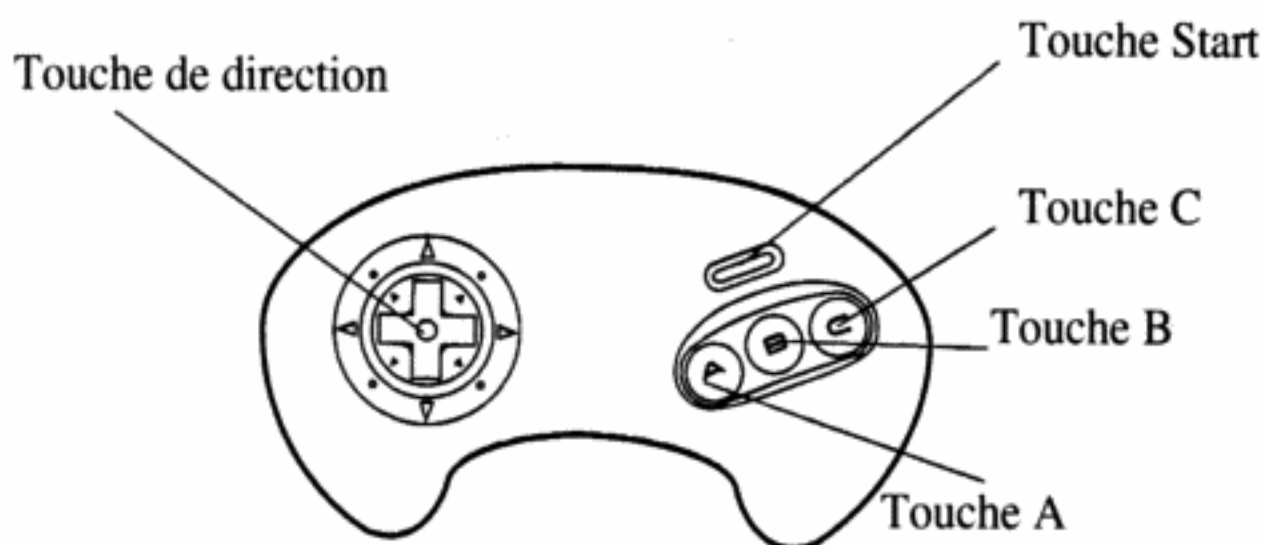
Vous avez également votre Batarang, aiguisé comme un rasoir, que vous pouvez projeter d'un coup de poignet sur vos ennemis pour les assommer. Ou alors, utilisez votre Batarang à tête chercheuse, qui éliminera tous les ennemis à l'écran.

Éjectez les vauriens, les clowns, les acrobates, les lanceurs de flammes et les pingouins parachutistes hors de la ville avec votre pistolet-grappin. Paralysez les criminels par surprise avec votre Bombe Fumigène à combustion lente. Ou lâchez une horde de chauve-souris sur les petits copains pelés du Pingouin.

Vous commencez avec un nombre limité d'armes. Mais il y en a d'autres dispersées à travers **Gotham City**. Alors n'hésitez pas. Fouillez chaque coin d'ombre. Détruisez les murs. Vous ne savez jamais ce qu'il y a derrière.

Vous êtes le dernier espoir des habitants de **Gotham City**. Et ils comptent sur vous. Désespérément. Parce si **Batman** lui-même n'arrive pas à nettoyer **Gotham City**, personne ne pourra.

## AUX COMMANDES



### **START:**

- Lance le jeu, ou amène à l'écran d'options puis lance le jeu.
- Pause le jeu pour vous permettre de choisir une arme dans votre ceinture.
- Relance le jeu après une pause.

### **TOUCHE DE DIRECTION:**

- Sur l'écran-titre, permet de choisir entre "Start" et "Options".
- Sur l'écran d'options, sélectionne une option et change son réglage (voir page 8).
- Déplace Batman à gauche et à droite. Vers le BAS le fait s'accroupir. Vers le HAUT lui permet de grimper des pentes raides ou d'escalader des murs.

### **TOUCHES A, B OU C:**

Permet à Batman d'utiliser une arme spéciale, d'attaquer ou de sauter et d'utiliser son grappin ou ses ailes.

# BATMAN RETURNS

## Utiliser les Batarangs, les Batwings et autres

Vous avez une large collection de gadgets dans votre manche, ou plutôt votre ceinture! Voici comment les utiliser...

### CHOIX DES ARMES

Appuyez sur Start pour regarder votre ceinture. Puis appuyez sur la touche de direction vers la DROITE ou la GAUCHE pour choisir une arme. Appuyez à nouveau sur Start pour continuer à jouer avec cette nouvelle arme.

**Note:** Vous ne pouvez choisir que les armes que vous possédez. Certaines armes se vident.



### UTILISATION DES ARMES

Mettez Batman face à la direction où vous voulez attaquer, et appuyez sur la TOUCHE D'ARMES SPÉCIALES (la **touche A** si vous ne changez pas les options).

### UTILISER LE GRAPPIN

Maintenez la touche de direction vers le haut et appuyez sur la TOUCHE DE SAUT pour lancer le grappin. Puis appuyez légèrement sur la TOUCHE DE SAUT à nouveau pour atterrir sur le rebord suivant. Ou alors maintenez le TOUCHE DE SAUT enfoncé pour grimper le long de la corde et la faire osciller; utilisez alors la touche de direction à DROITE ou à GAUCHE pour vous balancer.

## **SE BALANCER AU BOUT DU GRAPPIN**

Pour vous balancer d'un endroit à un autre, maintenez la touche de direction enfoncée à DROITE ou à GAUCHE, et appuyez deux fois sur la TOUCHE DE SAUT (voir page précédente).

## **AGITER VOS AILES**

Vous pouvez agiter la cape de Batman comme si c'était des ailes en appuyant sur la TOUCHE D'ARMES SPÉCIALES pendant que vous êtes en air, ou alors en appuyant simultanément sur la TOUCHE DE SAUT et la TOUCHE D'ARMES SPÉCIALES.

## **COUPS DE POING ET COUPS DE PIED**

- Pour la bonne vieille méthode d'arts martiaux qui a fait ses preuves, appuyez sur la TOUCHE D'ATTAQUE.
- Pour donner un coup de point, appuyez sur la TOUCHE D'ATTAQUE.
- Pour donner un coup de pied vers le haut, maintenez la touche de direction enfoncée à DROITE ou à GAUCHE et appuyez sur la TOUCHE D'ATTAQUE.
- Pour donner un coup de pied vers le bas, maintenez la touche de direction vers le bas et appuyez sur la TOUCHE D'ATTAQUE.

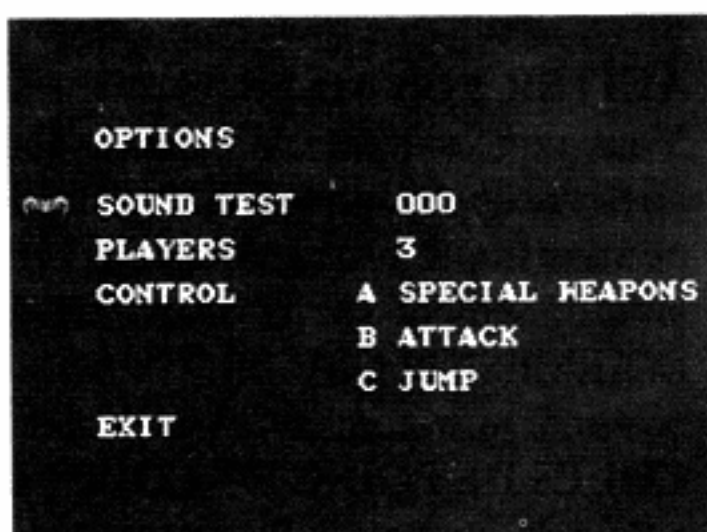


# BATMAN RETURNS

## Choix des Options

Sur l'écran-titre, appuyez sur la touche de direction vers le BAS pour choisir les "Options". Puis appuyez sur Start pour aller sur l'écran

d'Options. Déplacez la touche de direction vers le HAUT ou le BAS pour amener le curseur en face de l'option désirée, et déplacez à DROITE ou à GAUCHE pour changer le réglage.



## SOUND TEST:

Pour vérifier le son, appuyez sur l'une des touches A, B ou C.

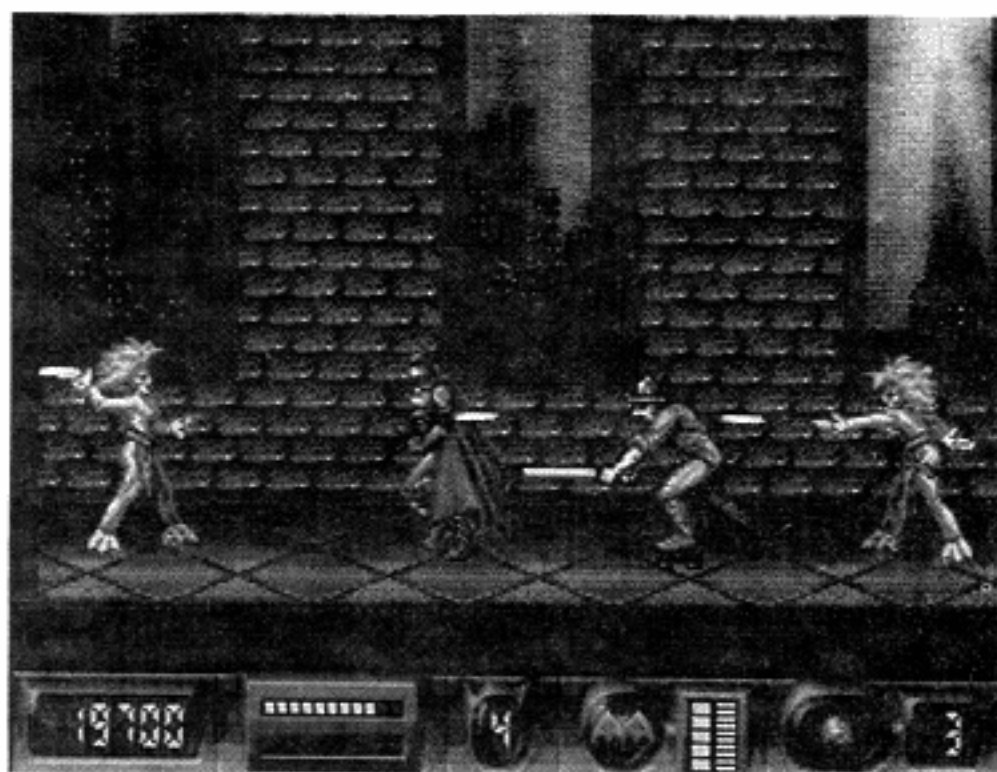
## PLAYERS:

C'est le nombre de vies que vous avez. Vous pouvez choisir 3, 5 ou 7 vies en appuyant sur la touche de direction à DROITE ou à GAUCHE.

## CONTROL:

C'est là que vous pouvez changer le boutons que vous souhaitez utiliser pour les ARMES SPÉCIALES, l'ATTAQUE et le SAUT. Il y a trois combinaisons possibles. Pour les changer, appuyez sur la touche de direction à DROITE ou à GAUCHE.

## Nettoyer Gotham City



score énergie vies ceinture puissance arme armes  
vitale restantes de vola ctuelle restantes

Comment nettoyer une ville qui aime les ténèbres, la boue, les endroits humides et froids? Qui profite des crimes en pleine rue?

En le faisant la nuit. Dans les rues. Dans les magasins abandonnés. Dans les égouts. Et vous êtes seul.

Et il y a le **Pingouin** et sa horde de criminels de carnaval qui vous recherchent.

Vous devrez vous battre sans relâche. Et vous montrer malin. Vous devrez surveiller votre énergie. Et en chercher.

Vous devrez soigneusement choisir vos armes. Et chaque fois avec plus de soin. *Ou sinon...*

**Les Gadgets de Batman**

# BATMAN RETURNS

Ce qui différencie **Batman** des autres super-héros, c'est qu'il a toujours eu les *meilleurs gadgets*.

La **Batmobile**... les **Batarangs**... Le **Batskiboat**...

C'est peut-être parce que c'est un gosse de riche. Peut-être parce qu'il est en réalité **Bruce Wayne**. Mais quelle qu'en soit la raison, il a maintenant plus de gadgets (ou si vous préférez, d'*armes*) que jamais.

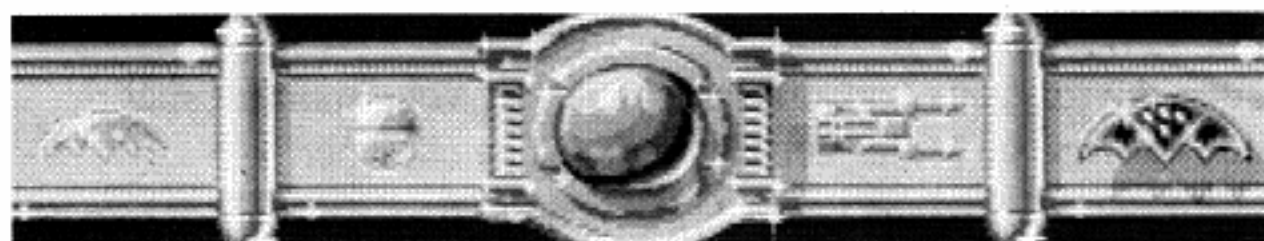
Voici ce dont vous disposez et comment l'utiliser:

## LES GADGETS DE CEINTURE

Vous commencez le jeu avec au moins un exemplaire de chaque arme. Lors de vos déplacements dans Gotham City, vous aurez l'occasion d'en trouver d'autres.

Votre ceinture peut contenir jusqu'à 99 exemplaires de chaque arme. Alors n'hésitez pas à ramasser toutes les armes que vous trouverez. Vous avez suffisamment de place pour les stocker. Et comme vous le savez certainement, on n'en a jamais trop!

Voici ce que vous avez lorsque vous commencez le jeu:



10 batarangs normaux	3 bombes fumigènes	un essaim de chauve-souris	1 grappin	1 batarang à tête chercheuse
----------------------	--------------------	----------------------------	-----------	------------------------------

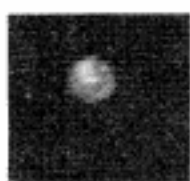
## 1) BATARANGS

Projetez-les le plus fort possible. On n'imagine pas les dégâts causés par une innocente petite lame comme ça. Ramassez les bonus **Batarangs**, car chacun vous donne 10 ou même 20 **Batarangs** d'un coup.



## 2) BOMBES FUMIGÈNES

Ces explosifs peuvent vraiment immobiliser vos ennemis – *si* vous les lancez correctement. Dépêchez-vous d'aller les cogner pendant qu'ils ont encore de la fumée dans les yeux.



## 3) ESSAIM DE CHAUVESOURIS

Nul besoin de connaissances particulières pour cette arme. Lâchez les petites bêtes et regardez ce qui se passe lorsqu'elles volent à votre secours.

## 4) PISTOLET-GRAPPIN

Appelez-le un harpon. Appelez-le une arbalète. Appelez-le comme vous voulez. Parce que quand vous touchez un de ces clowns avec, ils ne peuvent même plus appeler leur mère.



## 5) BATARANG À TÊTE CHERCHEUSE

Ce petit bijou ca chercher les ennemis où qu'ils soient à l'écran – quelle que soit la direction dans laquelle vous le lancez. Et une fois qu'il les trouve, il les dégage.

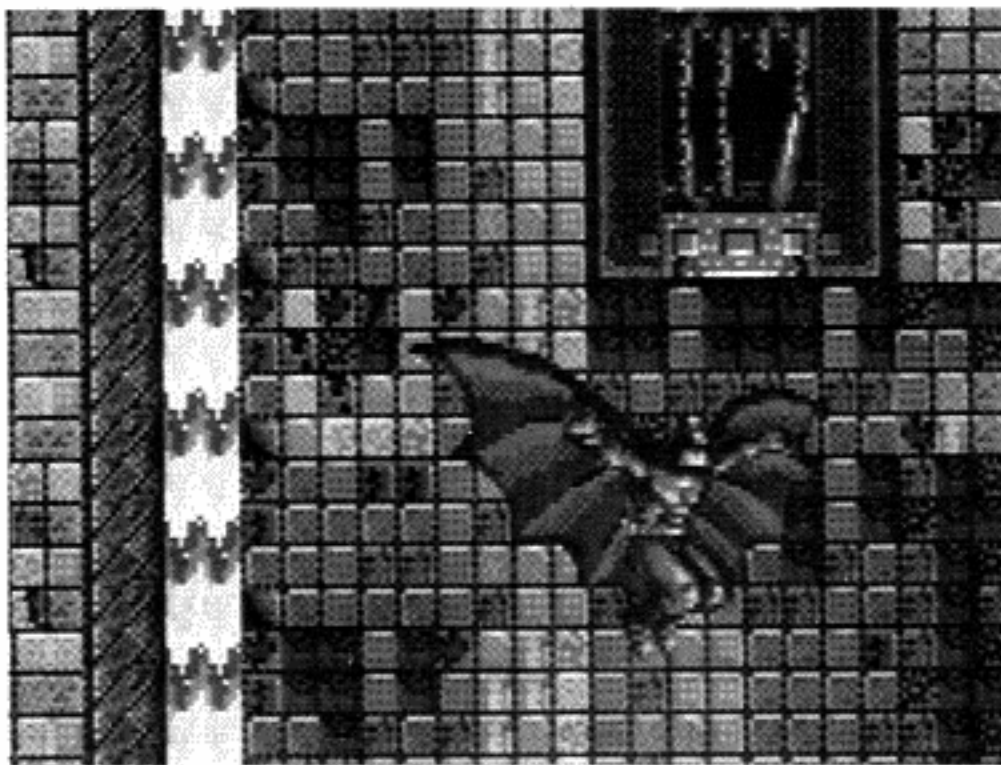


# BATMAN RETURNS

## LE GRAPPIN

Pour atteindre trop pour y sauter – ou bien où il n'y a pas prise – utilisez le grappin de Batman. Envoyez-le vers un rebord ou une ouverture pour qu'il s'accroche à quelque chose. Puis laissez la corde vous faire monter.

Vous pouvez aussi utiliser le grappin pour sauter au-dessus de certains pièges.

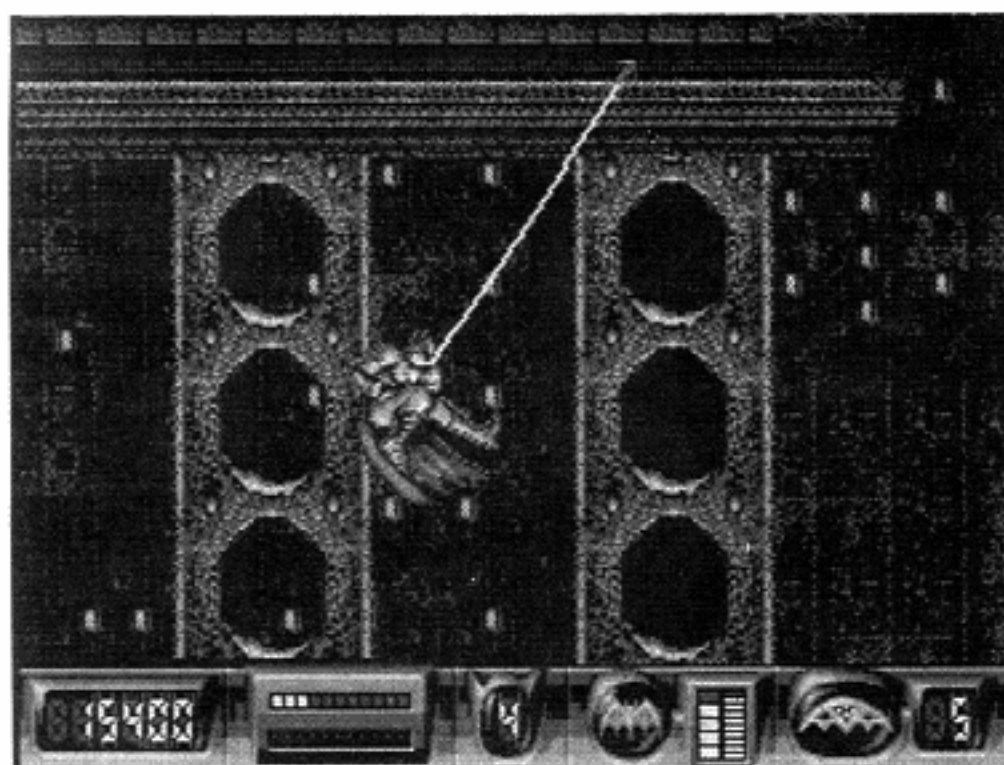


Pour utiliser le grappin, maintenez la touche de direction enfoncée vers le HAUT et appuyez sur la TOUCHE DE SAUT pour lâcher la corde. Si elle s'accroche, appuyez à nouveau sur la TOUCHE DE SAUT pour sauter plus loin. Ou alors maintenez la TOUCHE DE SAUT enfoncée pour remonter le long de la corde.

Pour vous balancer au bout de la corde, maintenez la touche de direction enfoncée vers le HAUT et appuyez sur la TOUCHE DE SAUT pour lâcher la corde. Si elle s'accroche, appuyez sur la TOUCHE DE DIRECTION à DROITE et/ou à GAUCHE pour vous balancer d'avant en arrière, ou pour sauter de place en place.

## LES AILES

Vous pouvez étendre vos ailes et planer dans les airs en agitant votre cape. Vos ailes sont particulièrement utiles lorsque vous essayez de ramasser des bonus qui sont dans des endroits impossibles. Et elles vous permettent d'éviter de vous faire mal en certains endroits – comme ceux qui sont recouverts de piques.



Indicateur de  
puissance de vol

Vous commencez le jeu avec une certaine quantité de puissance de vol. À chaque fois que vous faites un vol plané, vous en utilisez un peu. Vous pouvez cependant vous recharger en ramassant des bonus.

Pour battre des ailes, maintenez la **TOUCHE D'ARMES SPÉCIALES** enfoncée lorsque vous sautez ou que vous tombez dans les airs.

## LES BOTTES DE BATMAN

La semelle de vos bottes est à l'épreuve du feu, de l'électricité, des balles, des bombes et autres objets mortels. Le truc, c'est de leur donner des coups de pied pour vous protéger.

# BATMAN RETURNS

## Les vies de Batman

Vous n'avez pas autant de vies que Catwoman, mais vous pouvez commencer le jeu avec jusqu'à 7 vies. Et vous pouvez regagner de l'énergie et des vies en ramassant les cœurs, les cœurs palpitants et les masques de Batman.



Les cœurs normaux vous donnent 4 points d'énergie vitale.



Les cœurs palpitants ramènent votre énergie vitale au maximum.



Les masques de Batman vous donnent une vie supplémentaire.



énergie    vies  
vitale    restantes

À chaque fois que vous commencez un nouveau niveau, votre énergie vitale est ramenée au maximum.

## **VIES AU DÉPART**

Vous pouvez commencer le jeu avec 3, 5 ou 7 vies selon les réglages de vos options (voir PLAYERS, page 8). À chaque fois que votre énergie vitale tombe à zéro, vous perdez une vie. Lorsque vous avez perdu toutes vos vies, vous avez le choix entre tout recommencer ou continuer d'où vous en étiez.

## **CONTINUE**

Si vous choisissez l'option Continue, vous recommencerez au début du tableau (pas le niveau) où vous avez perdu. Lorsque vous rejouez ce tableau, votre énergie vitale et votre nombre de vies sont ramenés à la normale. Vous obtenez aussi un nouveau jeu d'armes dans votre ceinture.

## **GAME OVER**

A la fin du jeu, vous combattez **le Pingouin** sur son propre terrain. Il est *sûr* d'avoir l'avantage. Prouvez-lui le contraire.



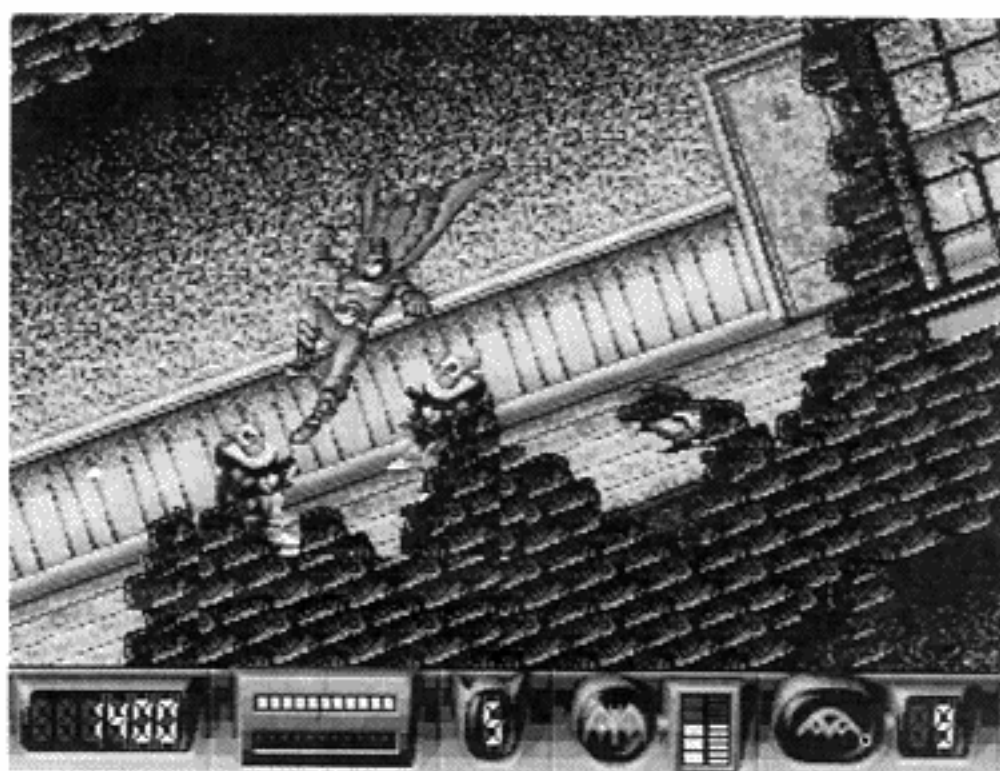
# BATMAN RETURNS

## Tableaux et Niveaux

Il y a cinq tableaux à compléter. Et chacun est constitué de trois ou quatre niveaux. Il y a également une séquence d'ouverture et une séquence finale, ainsi que quelques niveaux cachés.

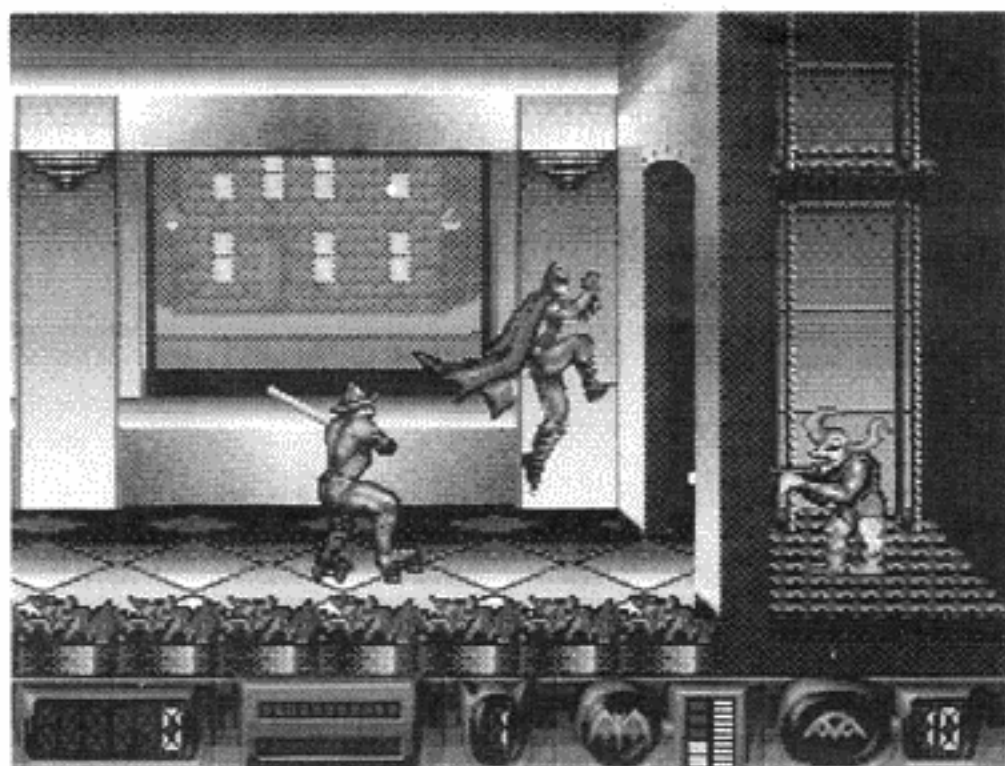
A la fin de chaque niveau, vous devez combattre le Boss – qui pourra vous surprendre. A la fin de chaque tableau, vous affronterez le ventripotent **Pingouin** lui-même.

Voici un résumé de ce que vous trouverez dans chaque tableau:



### TABLEAU 1: GOTHAM CITY

Escaladez les gratte-ciels pour rejoindre les toits. Une fois là, évitez les boules de feu de la Gargouille, et éliminez les acrobates. Puis empruntez un passage secret dans les ruines d'un immeuble abandonné dans la 22ème rue – mais ne vous faites pas choper!

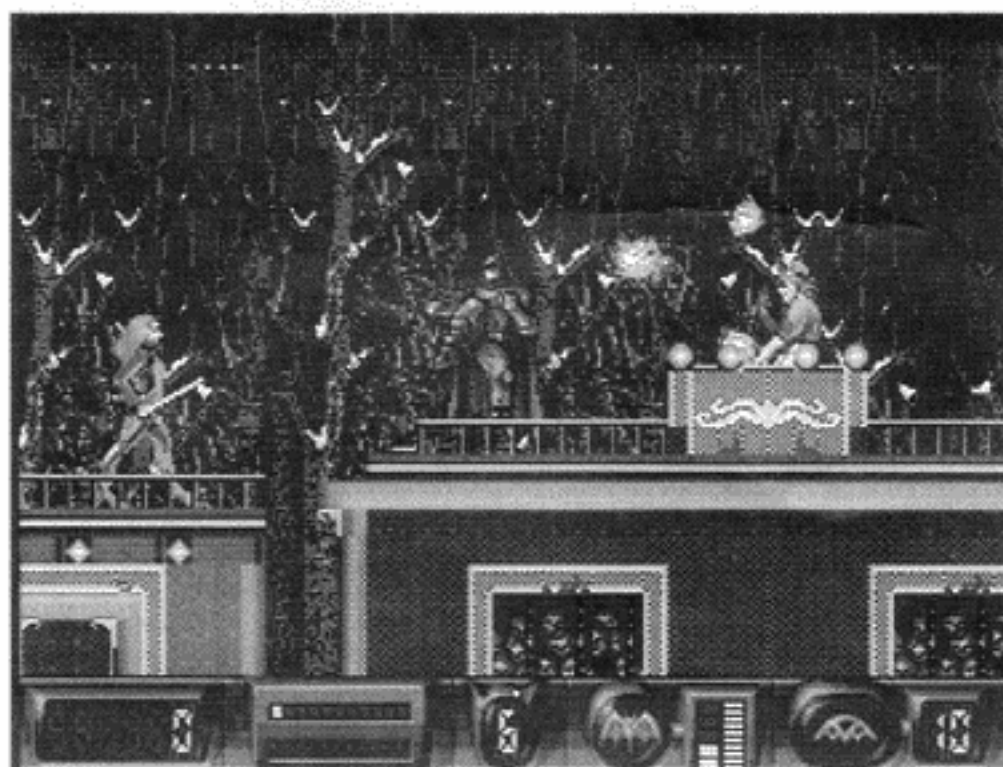


### **TABLEAU 2: LE PAYS DES MERVEILLES**

On dirait qu'il y a du Catwoman dans l'air. Le moindre moment d'imprudence ou d'inattention vous coûterait... la vie!

### **TABLEAU 3: LE CIRQUE DU TRIANGLE ROUGE**

Prêt pour un petit tour au cirque? Vous commencerez par les

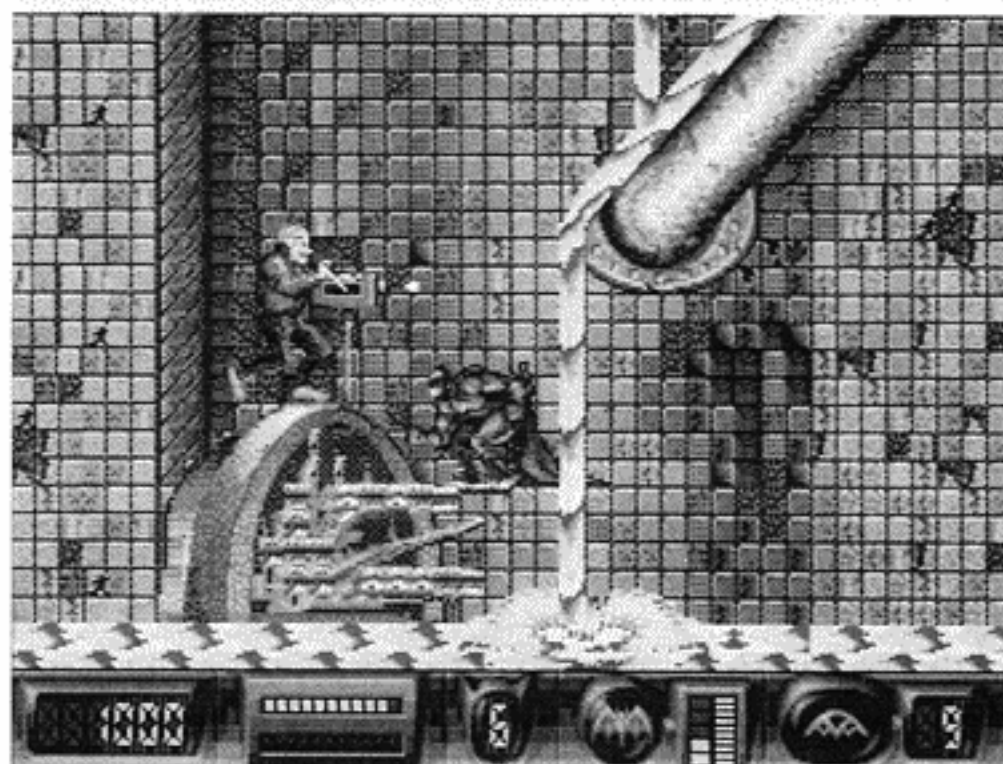


cages des animaux, puis vous fraierez votre chemin jusqu'à la Maison des Miroirs. Puis attrapez le dernier train en partance de la ville.

# BATMAN RETURNS

## TABLEAU 4: DANS LES EGOÛTS

Ici, vous n'avez qu'à vous laisser porter par le courant (à moins que vous ne préfériez prendre les chemins de traverse). Et attention au canon à eau du Pingouin.



## TABLEAU 5: L'ANTRE DU PINGOUIN

Économisez de la puissance de vol pour cette épreuve. Parce que vous aurez vraiment besoin de voler. Rempportez la victoire contre le **Pingouin**. Et rendez **Gotham City** à ses habitants.

## **Score**

Votre score est calculé à la fin de chaque niveau. Voici le barème:

### **BONUS**

Grosses armes	1.000
Grand cœur	1.500
Grandes ailes	800
Petites armes	500
Cœur palpitant	800
Petit cœur	400
Vie supplémentaire	2.000

### **ENNEMIS**

Jongleur	1.500
Joueur d'orgue	1.500
Clown maigre	2.000
Type au diapason	2.000
Avaleur de sabre	2.000
Clown	1.500



## BATMAN RETURNS

Clown fusée	2.000
Acrobate	500
Gargouille	800
Tête	500
Clown en monocycle	1.000
Gargouille de pierre	1.500
Motards	1.000
Motards armés	1.500
Lanceurs de flammes	1.500
Lanceurs de balles	1.000
Roller-skaters des égoûts	1.000
Filles à couteau	1.000
Filles à couteau du Pingouin	2.000
Boss de fin de niveau	20.000

## Quelques trucs et astuces...

- Si vous pouvez, n'essayez pas de récolter de bonus d'énergie (les cœurs) avant que votre indicateur d'énergie vitale ne soit en dessous de la moitié. De cette manière, les bonus sont plus rentables pour vous.
- Utilisez les essaims de chauve-souris, le grappin et les Batarangs à tête chercheuse avec parcimonie. Gardez-les pour les Boss de fin de niveau. Les Batarangs normaux et les bombes fumigènes sont suffisants pour la plupart des ennemis.
- Voici comment accentuer votre balancement lorsque vous êtes pendu à votre grappin:
  - 1) Gardez la TOUCHE DE SAUT enfoncée.
  - 2) Attendez que Batman arrête de se balancer.
  - 3) Allongez la corde en appuyant sur la touche de direction BASSE.
  - 4) Recommencer à vous balancer en appuyant alternativement sur la touche de direction DROITE et GAUCHE.
- Vos ailes vous permettront d'atteindre des endroits difficiles.
- Vous ne savez jamais quand vous allez trouver des bonus. Essayez de défoncer un mur à coups de poing et de voir ce qui se passe...

## BATMAN RETURNS

- Essayez de retenir où se trouvent les bonus et les Boss de fin de niveau pour pouvoir prendre le chemin le plus direct. De cette manière, vous n'aurez pas à vous battre contre chaque ennemi.
- Soyez patient. Ne provoquez pas les combats et n'essayez pas de foncer dans les niveaux. Vous avez tout votre temps, vous n'êtes pas chronométré.
- Utilisez des Batarangs normaux plutôt que d'autres armes, car il y a des tas de bonus Batarangs un peu partout dans Gotham City.
- Pour économiser vos armes, utilisez vos poings contre les ennemis faibles et même contre les Boss de fin de niveau dont les points de santé sont inférieurs à quatre.
- Les bonus sont cachés à la fois dans des endroits complètement évidents et dans des pas évidents du tout. Soyez à leur recherche en permanence.
- N'affrontez pas les Boss de face. Soyez sur la défensive.
- Utilisez votre grappin ou votre cape pour attraper les bonus qui semble hors de portée.

## Manipulation de la cartouche

La cartouche Mega Drive/Genesis est conçue exclusivement pour le Sega Mega Drive/Genesis System.

Pour une utilisation appropriée

- 1) Ne pas mouiller.
- 2) Ne pas plier.
- 3) Ne pas soumettre à des chocs violents.
- 4) Ne pas exposer au soleil.
- 5) Ne pas abîmer.
- 6) Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur.
- 7) Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.

. Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.

. Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.

. Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.  
N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

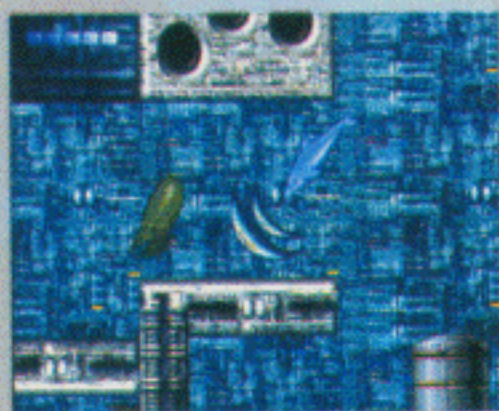
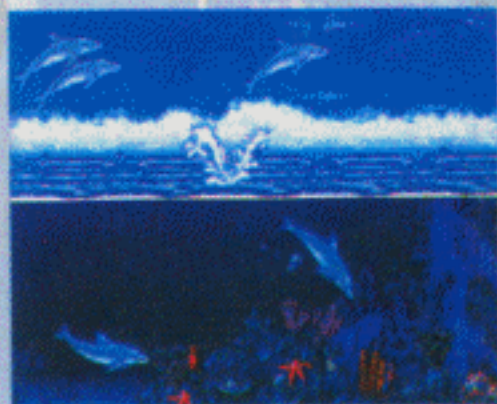
**AVERTISSEMENT** : Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube de l'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran



**NEW ADVENTURE GAME FROM SEGA**

# ECCO THE DOLPHIN™

You are Ecco, a powerful young dolphin. A mysterious storm has swept your family from the sea. The search to find them will take you through vast underwater realms of treachery, beauty and adventure. Use your sonar to discover hidden caverns and unlock the secrets of crystal glyphs.



Charge packs of bloodthirsty sharks. Dive deep...but don't linger too long, because you're a mammal and need air to breathe. In your quest, you'll discover that more than your family's safety is at stake. The fate of the whole world rests your wits and fins.

- Explore over 25 giant levels of solving puzzles and fighting denizens of the sea.
- 8 Megs of aquatic excitement with password save.
- Knife through the waters, flip above the waves, with motions created from real dolphins.



672-0875-05

US Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)

BATMAN and all related elements are the property of DC Comics Inc., TM & © 1992.  
© 1992 Sega Enterprises, Ltd. Printed in Japan.