

**ACTION**

**SEGA**  
Master System™



**BATMAN™**  
RETURNS

DISTRIBUIDOR OFICIAL



**ECOFILMES**  
São João da Madeira

**SEGA®**

INTRODUZIONE 2  
© 1992 SEGA

Plays On : Master System, Master System II and Mega Drive/Genesis With Master System/Power Base Converter



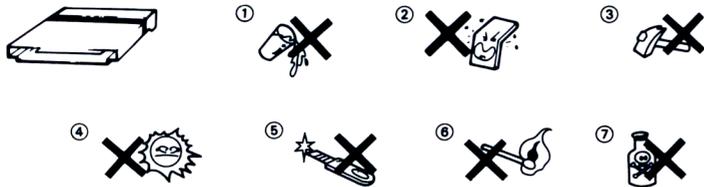
## UTILIZAÇÃO DO CARTUCHO

O cartucho foi concebido exclusivamente para a Master System II da Sega.

### Para uma utilização adequada

- ① Não molhar.
  - ② Não dobrar.
  - ③ Não submeter a choques violentos.
  - ④ Não expôr ao sol.
  - ⑤ Não danificar.
  - ⑥ Não aproximar de uma fonte de calor.
  - ⑦ Não colocar em contacto com diluente, gasolina, etc.
- Se o teu cartucho se encontrar molhado, seca-o muito bem antes de voltares a utilizá-lo.
  - Se está sujo, lava-o com muito cuidado com um pano húmido e sabão.
  - Deverás guardá-lo sempre na sua embalagem quando o não utilizares.
  - Se o jogo se prolongar muito, deverás fazer uma pausa.

**AVISO:** Para proprietários de televisores de projecção. Imagens paradas podem causar danos irreversíveis ao tubo da imagem ou marcar fósforo do Tubo de Raios Catódicos. Evite o uso repetido ou prolongado de jogos de vídeo nos televisores de projecção de grande écran.



## ADVERTÊNCIA PARA EPILÉPTICOS

### AVISO: LER ANTES DE UTILIZAR A CONSOLA DE JOGOS SEGA

Uma pequena percentagem de indivíduos podem sentir sintomas epilépticos quando expostos a alguns padrões de luz ou luzes fortes. A exposição a certos padrões de luz ou fundos no écran de televisão, ou quando jogam jogos de vídeo pode conduzir a um ataque epiléptico nestes indivíduos. Algumas condições podem induzir a sintomas epilépticos despercebidos, mesmo em pessoas que nunca tiveram ataques ou sintomas de epilepsia. Se tu, ou alguém da tua família, sofre de epilepsia, consulta o teu médico antes de começares a jogar. Se sentires alguns dos seguintes sintomas enquanto jogas: tonturas, alteração da visão, contracções musculares ou dos olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário, ou convulsões, pára **IMEDIATAMENTE** de jogar e consulta o teu médico antes de recomeçares.

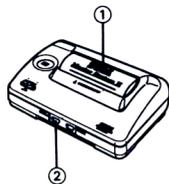
## COMEÇAR

1. Prepara a tua MASTER SYSTEM como indica no teu Manual de Instruções. Liga o Control Pad 1.
2. Certifica-te de que a corrente está desligada. Depois introduz o cartucho na consola.
3. Liga a corrente. Em alguns instantes aparece o écran de apresentação.
4. Se o écran de apresentação não aparecer, desliga a corrente. Certifica-te de que o sistema está correctamente ligado e de que o cartucho foi bem inserido. Depois volta a ligar a corrente.

**IMPORTANTE:** Certifica-te sempre de que a consola está desligada quando inserires ou removeres o teu cartucho.

**NOTA:** Este jogo é para um jogador.

- ① Cartucho Sega
- ② Control Pad 1



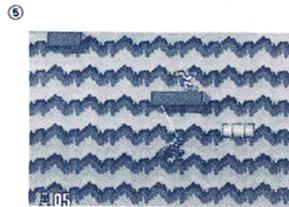
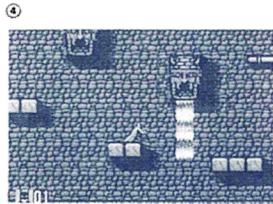
## DICAS ESPECIAIS

- O Arpão de Ataque de Batman é uma peça de equipamento muito versátil, e é muito importante dominá-lo bem para destruir os adversários e avançar para as etapas seguintes.
- Precisarás de muita prática com o Arpão, à medida que avanças nas etapas. Não existe tempo limite no jogo, portanto é uma boa ideia de praticar a tua técnica numa área segura.
- Com um só golpe Batman é derrubado, e quando isso acontece, ele perde uma vida. Não te arrisques — usa o Batarang sempre que possível para evitar seres atingido.

© “Este manual é propriedade literária de SEGA ENTREPRISES Limited, e todos os direitos são reservados. Este documento não pode ser copiado, fotocopiado, reproduzido, traduzido ou reduzido a qualquer meio electrónico, na totalidade ou em parte, sem autorização prévia, por escrito, da SEGA ENTREPRISES, Ltd.”

④ ETAPA 4: Os esgotos sombrios de Gotham City são o palco para a próxima batalha. A acção nunca pára, à medida que Batman atravessa os canos dos esgotos e luta contra inimigos que lançam foguetes.

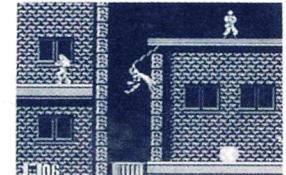
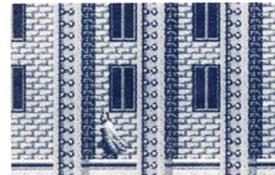
⑤ ETAPA 5: O labirinto de esgotos continua à medida que Batman persegue o Pinguim. No entanto, entre Batman e o seu objectivo, estão alguns fortes oponentes e algumas passagens manhosas que Batman tem de descobrir.



## UM NOVO PERIGO!

Gotham City — uma mistura bizarra de nova e antiga arquitectura. Prédios antigos e decrépitos com vigas de ferro, grandes quantidades de canos de água ferrugentes e moldados às velhas paredes de tijolo. Os candeeiros dão uma luz amarelada que mal iluminam as ruas da cidade. Por de baixo da cidade os esgotos estão cheios de águas escuras e criaturas terríveis.

Esta é a cidade de Batman, a única que ele jurou proteger. O Pinguim lançou o terror sobre a cidade, e é Batman que deve livrar Gotham City dos perigos que agora enfrenta. Batman deve passar por 5 Etapas e percorrer caminhos diferentes em cada Etapa. E prepara-te para enfrentar o chefe de cada Etapa, que é ainda mais duro que o anterior. Está na hora, Batman. Prepara-te para a dura batalha!



## CONTROLO DO JOGO!

### ① BOTÃO D

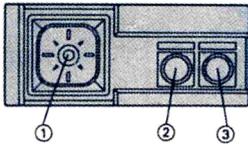
- Pressiona para a esquerda ou direita para seleccionar os caminhos que desejas seguir por Gotham City, nos ecrãs de Etapa.
- Pressiona para a esquerda ou direita para fazer Batman caminhar nessas direcções.
- Pressiona para baixo para agachar-se.

### ② BOTÃO 1

- Pressiona para atirar o Batarang.
- Pressiona para começar o jogo.

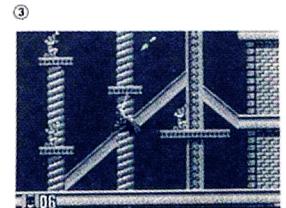
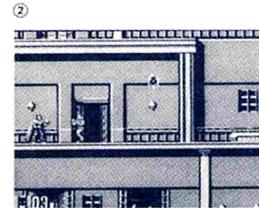
### ③ BOTÃO 2

- Pressiona para saltar.
- Pressiona para disparar o Arpão de Ataque de Batman, quando estás no ar.
- Pressiona para começar o jogo.



② ETAPA 2: A acção decorre à medida que Batman persegue os bandidos num armazém. Bombas e armadilhas tornam a tarefa de Batman mais difícil. E se achas que já é muito, espera até descobrires que o chefe desta etapa é a terrível CatWoman.

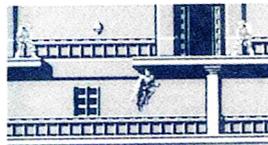
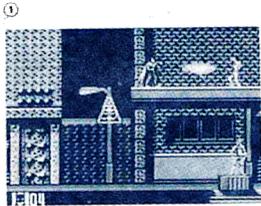
③ ETAPA 3: Por cima das ruas de Gotham City, o nosso herói luta nos telhados, enquanto que o inimigo lhe dificulta ainda mais a tarefa. Atiradores de facas e descarregadores de patins são alguns dos tipos que Batman vai encontrar.



## BATALHAS EM GOTHAM CITY

Os cidadãos de Gotham estão a ser ameaçados por um bando de terríveis marginais. O Circo do Triângulo Vermelho está na cidade e o terror é a grande atracção. Batman deve derrotar os homens de Pinguim. Após cada etapa, Batman tem de enfrentar um dos chefes, para além da felina CatWoman. E depois ainda terá de enfrentar o Pinguim!

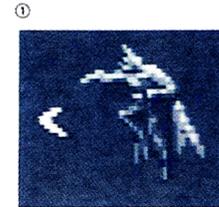
- ① ETAPA 1: Batman está a planear limpar as ruas de Gotham City. Mas um bando de maus tipos querem destruir as ruas. Há alguns perigosos lutadores de rua, e lançadores de chamas que precisam de aprender boas maneiras.



## EQUIPAMENTOS E TÉCNICAS ESPECIAIS

Batman pode usar o seu equipamento de várias maneiras. Aprende a usar bem o equipamento para salvar Gotham City do terrível Pinguim e dos seus homens!

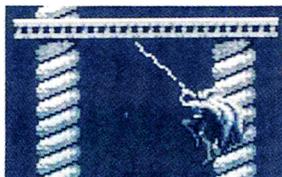
- ① O BATARANG: esta é a arma principal de Batman, usada para acabar com os seus adversários rápida e eficazmente. À medida que Batman avança pela cidade, ele encontrará objectos que aumentarão a velocidade e o poder de Batarang.
  - Lança o Batarang aos adversários que estão à sua frente. Um só golpe é suficiente para os eliminar.



- Salta para lançar o Batarang aos adversários que estão em cima de Batman. Eles nunca poderão vê-lo chegar.
- Também podes usar o Batarang para abrir Símbolos de Objectos. Atira o Batarang para o Símbolo, e quando o objecto cair, caminha sobre ele para o apanhar.

② **ARPÃO DE ATAQUE DE BATMAN:** Deves aprender a utilizá-lo bem, ou não serás capaz de passar pelos vilões que tentam deter-te.

②



- O símbolo amarelo aumenta a velocidade de Batman.
- O símbolo laranja dá uma vida a Batman.
- O símbolo cinzento aumenta a forma e distância do Batarang. Quanto mais símbolos destes recolheres, mais longe e mais rápido voará o Batarang.

## FIM DO JOGO

Sempre que Batman fôr atingido por um inimigo, ele perde uma das suas vidas. Se perder todas as suas vidas, aparecerá o écran de Continuação. Podes escolher continuar a tua batalha desde o princípio da etapa em que estavas, ou terminar o jogo. Desloca o cursor pressionando o botão D para a esquerda ou direita, depois pressiona o botão de Start. Se escolheres YES, aparece o écran de etapa e podes escolher o caminho a seguir. Se escolheres NO, aparece o logotipo da Sega, seguido do écran de apresentação.



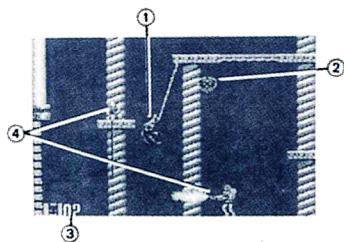
## SÍMBOLOS DO ÉCRAN

- ① Batman
- ② Símbolo de Objecto
- ③ Vidas restantes
- ④ Inimigos

## OBJECTOS

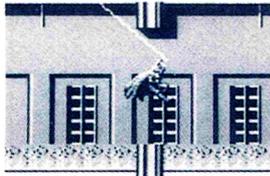
Existem 3 tipos de objectos que podes apanhar em Gotham City. Um dá-te uma vida, o segundo aumenta a força e velocidade do Batarang e o terceiro aumenta a velocidade de Batman. Cada objecto está dentro dum símbolo de morcego. Para abrir um símbolo bate-lhe com o Batarang ou com o Arpão para ver o que tem dentro, depois caminha sobre ele, enquanto ele balança, para apanhá-lo.

NOTA: Quando Batman tiver sido derrubado, a distância do Batarang e a velocidade de Batman diminui.



- O Arpão de Ataque de Batman pode ser usado para abrir Símbolos de Objectos. Posiciona-te por debaixo do símbolo, salta para cima e lança o arpão. Quando este abrir, caminha sobre ele para apanhá-lo.
- Usa o Arpão de Ataque de Batman para que Batman consiga subir a locais de difícil alcance. Pressiona o Botão 2 para saltar, depois pressiona novamente e segura-o para baixo para disparar o arpão. Pressiona o botão D para cima para subires pelo cabo e pressiona o botão 1 para saltar para o rebordo a que o arpão estava seguro. Se decidires não saltar para o rebordo, ficas preso, pressiona o botão D para baixo e liberta o botão 2 para te soltares.

- Dispara o Arpão quando Batman está por debaixo duma saliência para subir directamente, ou quando Batman está a correr. Esta técnica é importante, por isso pratica muito. Quando Batman está preso e balança, pressiona o botão D para a esquerda e direita para aumentar o balanço. Liberta-o quando este alcança o ponto mais alto para cair em cima dos inimigos ou atravessar abismos perigosos.
- Podes também usar o Arpão em determinadas situações de ataque. Salta na direcção do inimigo e pressiona o botão 2 para atacá-lo.



### ③ O PODER DE VOAR:

Mantém o botão 2 pressionado logo após Batman ter saltado, para que este possa usar a sua capa para voar. Ele não pode voar durante muito tempo, mas é uma nova manobra muito útil quando tentas obter mais distância.

### INÍCIO DO JOGO

Após teres introduzido o cartucho SEGA, aparece o écran de apresentação. Pressiona o botão 1 ou 2 para começar o jogo. Logo de seguida aparece o écran de Caminhos. Podes escolher entre o Caminho 1 e 2. Usa o botão D para iluminar a tua escolha e pressiona o botão 2 para iniciar a Etapa.

