

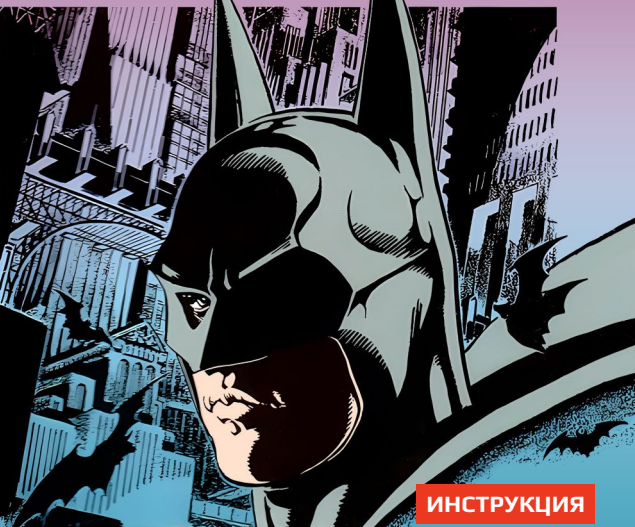
KONAMI®

SHVC-BJ

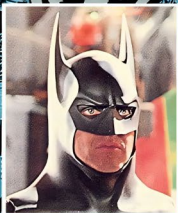


SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

БАТМЕН ВОЗВРАЩАЕТСЯ



ИНСТРУКЦИЯ



SUPER FAMICOM®

BATMAN and all related characters, slogans, logos and indicia are trademarks of DC Comics Inc. © 1993.



БЭТМЕН ВОЗВРАЩАЕТСЯ

Благодарим вас за покупку игры Konami «Batman™ Returns». Для начала прочитайте эту инструкцию чтобы насладиться игровым процессом в полной мере. Пожалуйста, используйте этот буклет по назначению. Данная инструкция не будет переиздаваться, поэтому храните её в надёжном месте.

СОДЕРЖАНИЕ

■ Вступление	2
■ Основы игры	3
■ Управление	5
■ Экран игры	9
■ Начало игры	10
■ Вооружение Бэтмена	13
■ Сцены	15
■ Персонажи Враги	17

ВСТУПЛЕНИЕ

Очистившись от сил тьмы Готэм-Сити стал наполненным жизнью городом. Джокер, ставший символом зла, был уничтожен Бэтменом. Но теперь в этом, казалось бы, мирном городе точат клыки новые враги! Освальд Кобблпот, по кличке Пингвин, стал новым олицетворением зла. И Женщина-Кошка — королева ночи, которая мастерски владеет своим гибким телом. Спокойные дни для Бэтмена окончены, ведь его новые враги готовят коварную ловушку.

Справится ли с этим вызовом наш герой? Скоро Готэм-Сити, ставший большим полем для битвы, узнает ответ на этот вопрос!



ОСНОВЫ ИГРЫ

Эта игра предназначена только для одного игрока. Она состоит из 7 сцен, каждая из которых разделена на несколько стадий. В конце каждой сцены вас ждёт Босс.

Победите Босса, чтобы завершить сцену и перейти к следующей.

Игра имеет 3 типа игрового процесса: **«Битва»** с вражескими персонажами, **«Платформер»**, например, прыжки и **«Погоня»** где вы управляете Бэтмобилем.

В начале вам даётся 3 жизни (на экране Option вы можете изменить эту настройку), и по одной дополнительной за каждые 50 000 очков.



Когда игрок получает урон, его здоровье уменьшается, когда здоровье полностью заканчивается, игрок теряет жизнь. Также в «Платформере» вы теряете жизнь, если упадёте в пропасть. Если вы потеряете все имеющиеся жизни, игра будет окончена.

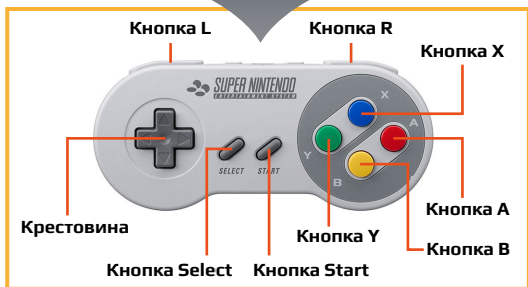
Если вы выберете Continue, после окончания игры, то сможете продолжить игру с начала стадии. Однако Continue можно использовать только 3 раза.



Сбор призов позволяет пополнить количество жизней, капсул с летучими мышами и многое другое. Некоторые призы дают только очки.



УПРАВЛЕНИЕ



Битва Battle

Кнопка Start

Поставить игру на паузу.

Кнопка Select

Выбор устройства.

Крестовина

Перемещение игрока.

Кнопка Y

Удар кулаком. Нажимайте повторно для серии ударов.

Кнопка B

Прыжок. Нажмите кнопку **B**, затем кнопку **Y**, чтобы выполнить удар в прыжке.

Нажмите **Вниз + Y** во время прыжка, чтобы выполнить пикирование.

Кнопка А

Использовать устройство из ячейке по центру экрана:

Бэтаранг — Бэтмен метает его вперёд.

Бэт Крюк — стреляйте по диагонали вверх, чтобы качнуться и нанести противнику пинок в воздухе. Это спец приём, и если вы ударите противника, ваше здоровье уменьшится.



Кнопка L или R + Y

Бросить капсулу с летучими мышами.

Кнопка L или R

Блок руками, снижает урон.

Кнопка B + Y

Круговая атака. Это спец приём и если вы ударите противника, ваше здоровье уменьшится.

Кнопка Влево или Вправо + Y

Схватите противника за шкуру подходя к нему вплотную используя **Кнопки Влево** или **Вправо** на **Крестовине**. Швырните врага на землю нажав **Кнопку Y**.

Если, держа первого противника за шкуру вы подойдёте ко второму, то схватите их обеими руками. Ударьте их лбами нажав **Кнопку Y**. Чтобы бросить противника об стену нажмите **Кнопку Вверх + Y**.

Так же при захвате противника можно ударить головой нажав **Y**, не используя **Крестовину**.

Платформер

Platformer

Влево и Вправо

Перемещение игрока влево и вправо.

Кнопка Вниз

Присесть.

Кнопка Y

Метнуть Бэтаранг. Удар если враг близко.

Кнопка B

Прыжок.





Кнопка А

Использовать устройство из ячейки.

Бэт Крюк — Стреляйте тросом по диагонали. **Кнопка Вправо** или **Влево + А** для стрельбы вбок. Повиснув на тросе нажмите **Кнопку А** чтобы повторно натянуть трос. Чтобы отпустить натянутый трос нажмите **Кнопку Вниз**.

Кнопка L или R + X

Бросить капсулу с летучими мышами.

Кнопка L или R

Блок руками, снижает урон.

ОГОНЯ

CarAction



Вверх / Вниз

Ускорение, замедление.

Вправо / Влево

Руль.

Кнопка Y

Стрельба бэтарангами.

ЭКРАН ИГРЫ

Здоровье
Бэтмена

Жизни
Бэтмена

Здоровье
противника

Цвет означает
количества здоровья:
зеленый, фиолетовый
или белый

Капсулы
с летучими
мышами

Оружие
для спец
атаки

Очки



Приз

Бэтмен

Враг





НАЧАЛО ИГРЫ

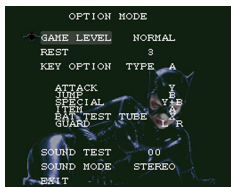
С помощью **Кнопок Вверх** и **Вниз** на титульном экране вы можете выбрать пункт **Game Start** и **Options**. Подтвердить выбор одного из пунктов можно нажатием **Кнопки Start**.

GAME START

Экран сменится заставкой и начнётся игра.

OPTION MODE

Экран переключится в режим опций. Здесь можно изменить такие параметры как конфигурация кнопок контроллера и количество жизней в начале игры. Нажмите **Кнопку Start** чтобы вернуться на Титульный экран.



Вверх / Вниз

Выбор
опции.

Вправо / Влево

Изменить
параметр.

OPTION MODE

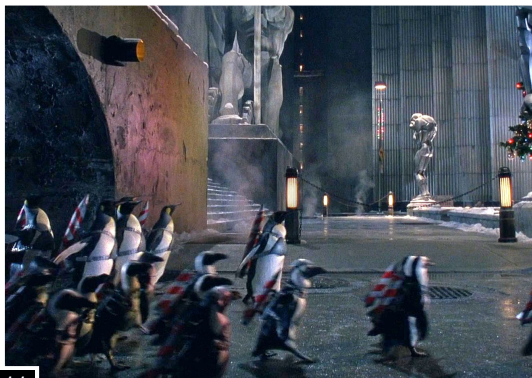
[GAME LEVEL]

Уровень сложности игры, вы можете выбрать из следующих параметров:

Easy (Легко) ➔ **Normal** (Нормально) ➔ **Hard** (Сложно) ➔ **Special** (Специально) ➔ **Mania** (Маниакально).

[REST]

Количество жизней в начале игры. Выбрать можно 3, 5 или 7 жизней.





[KEY OPTION TYPE]

Настройки кнопок на контроллере. Доступные варианты:

	TYPE-A	TYPE-B	TYPE-C	TYPE-D
АТТАСК (УДАР)	Y	B	B	Y
JUMP (ПРЫЖОК)	B	A	Y	B
SPECIAL (СПЕЦ АТАКА)	Y + B	B + A	B + Y	A
ITEM (ПРЕДМЕТ)	A	Y	A	X
TEST TUBE (КАПСУЛА)	X	X	X	Y
GUARD (ЗАЩИТА)	L / R	L / R	L / R	L / R

[SOUND TEST]

Вы можете прослушать все звуки из игры.

[SOUND MODE]

Можно выбрать стерео или монозвук.

[EXIT]

Вернуться на титульный экран.

ВООРУЖЕНИЕ БЭТМЕНА И

АВТО

БЭТМОБИЛЬ

Это суперавто управляемое Бэтменом в режиме «Погоня».



ОРУЖИЕ

БЭТАРАНГ

Используется в «Битве» и «Платформере». При попадании он может замедлить врага или сбить летящий снаряд, бомбу и тому подобное. Некоторые враги получают от Бэтаранга урон.



ЕГО АВТОМОБИЛЬ



БЭТ КРЮК

Используется в «Битве» и «Платформере». Трос, натягиваемый вверх или по диагонали.



ЛЕТУЧИЕ МЫШИ

Капсула используется в «Битве» и «Платформере». Устраняет всех врагов на экране, кроме Боссов.

ДИСКИ

Применяются в «Погоне». Бэтмобиль стреляет этими дисками чтобы устранять врагов.

СЦЕНЫ

Введение в каждую
сцену игры



ПОЯВЛЕНИЕ БЭТМЕНА

Узнав о беспорядках в Готэм-Сити Бэтмен запрыгивает в Бэтмобиль, чтобы сразиться с бандой циркачей Красного Треугольника! Спасите Селину Кайл!
Босс: Клоун с Электрошокером.



БИТВА НА УЛИЦАХ ГОТЭМ-СИТИ

Пингвин выпустил клоунов злодеев с целью свергнуть действующего мэра. Остановите хулиганов, громящих улицы!
Босс: Татуированный Силач.



ЖЕНЩИНА-КОШКА

Женщина-Кошка взрывает магазин Шрека. Бэтмен гонится за ней вверх по зданию и настигает на крыше.
Босс: Женщина-Кошка.

ЛОВУШКА ПИНГВИНА

Пингвин и Женщина-кошка похитили Ледяную Принцессу. В попытке спасти её Бэтмен попадает в ловушку. **Босс:** Пингвин.



ГОНКА НА БЭТМОБИЛЕ

Скинув устройство дистанционного управления в Бэтмобиле, Бэтмен восстановил над ним контроль. Начинается скоростная гонка по шоссе Готэма! **Босс:** Фургон.



ЦИРКОВОЙ ПОЕЗД

Пингвин похитил детей Готэм-Сити и спрятал в цирковом поезде. Остановите поезд как можно скорее и спасите детей! **Босс:** Шарманщик.



ФИНАЛЬНАЯ БИТВА В АРКТИЧЕСКОМ МИРЕ

Бэтмен настиг Пингвина в его убежище. Бежать некуда! Начинается смертельная битва в старом разрушенном зоопарке под названием Арктический Мир, доме пингвина! **Босс:** Пингвин.



ПЕРСОНАЖИ ВРАГИ

ХУДЫЕ КЛОУНЫ



ТОЛСТЫЙ КЛОУН



**ЖОНГЛЁР
НА ХОДУЛЯХ**



ИЗВЕРГАТЕЛЬ ПЛАМЕНИ



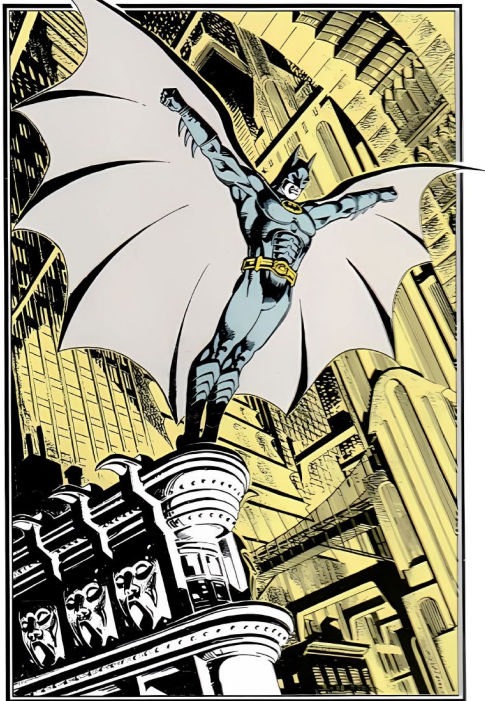


БАЙКЕР АКРОБАТ

МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ

- После игровой сессии обязательно отключите блок питания переменного тока из розетки.
- Играйте как можно дальше от экрана телевизора.
- Во время продолжительной игры, делайте перерыв 10-15 минут каждый час или два для сохранения вашего здоровья.
- Поскольку это технически сложное устройство, не используйте и не храните его при экстремальных температурах и избегайте сильных ударов. Никогда не разбирайте его.
- Не прикасайтесь к плате руками и не допускайте её намокания. Это может стать причиной поломки.
- Не используйте для очистки такие средства как растворитель, бензин, спирт и т. д.
- Перед заменой картриджа обязательно отключите питание.
- Не включайте и не выключайте питание без необходимости.
- Не оставляйте Super Famicom подключенным к ЭЛТ (кинескопному) телевизору, это может вызвать отпечатки изображения (выгорание экрана).

**SUPER FAMICOM является
торговой маркой компании Nintendo.**



**Дистрибьютор Konami Co., Ltd.
Производитель Konami Entertainment Co., Ltd.**

Tokyo Head Office 4-3-1 Toranomon, Minato-ku, Tokyo 105 TEL 03-3432-55261
Osaka Branch 1-11-4 Umeda, Kita-ku, Osaka 530 TEL 06-456-4567
Sapporo Sales Office 5-2-9 Kitaichijo Nishi, Chuo-ku, Sapporo 060 TEL 011-232-3778
Fukuoka Sales Office 2-8-30 Tenjin, Chuo-ku, Fukuoka 810 TEL 092-715-2367

ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ В ЯПОНИИ

ЭКСПОРТ ДАННОГО ПРОДУКТА С ЦЕЛЬЮ ПРОДАЖИ НЕ РЕКОМЕНДУЕТСЯ

ИСХОДНЫЙ КОД ©1993 KONAMI ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ.