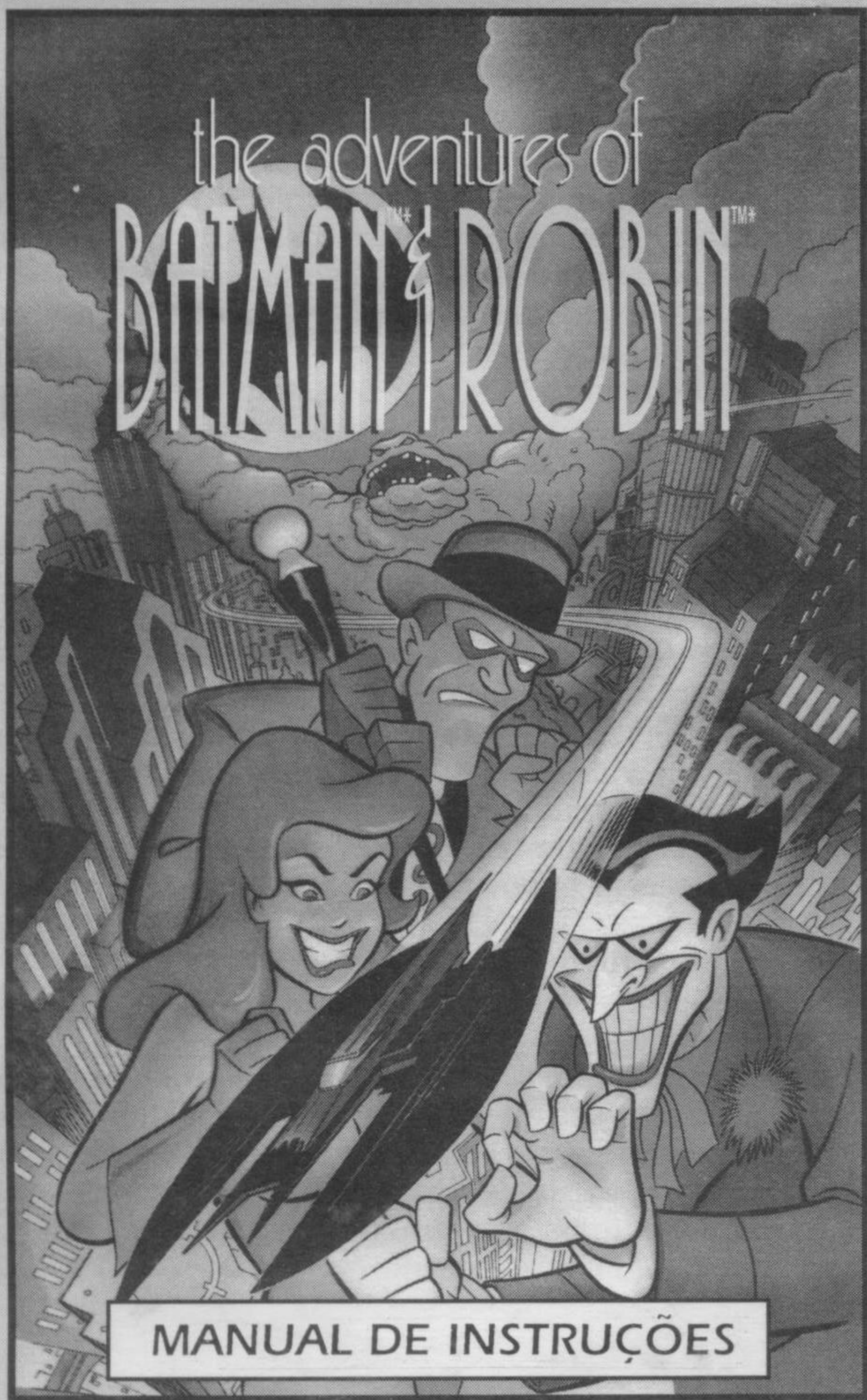


SEGA[®] CD



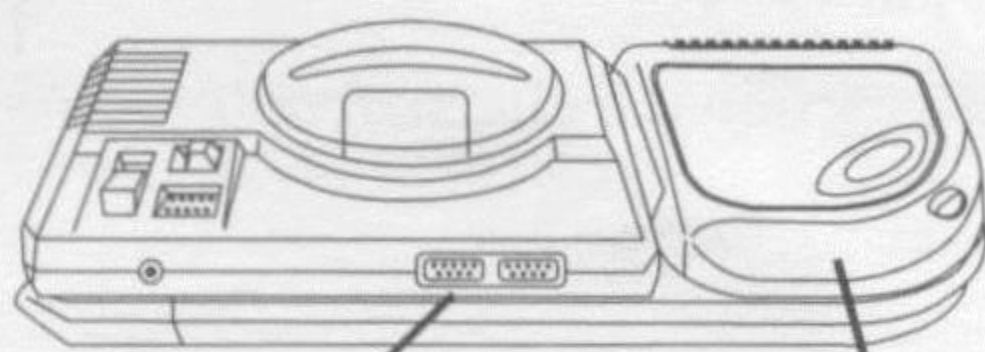
SEGA

TEC TOY

COMO COLOCAR O CD NO SEGA CD

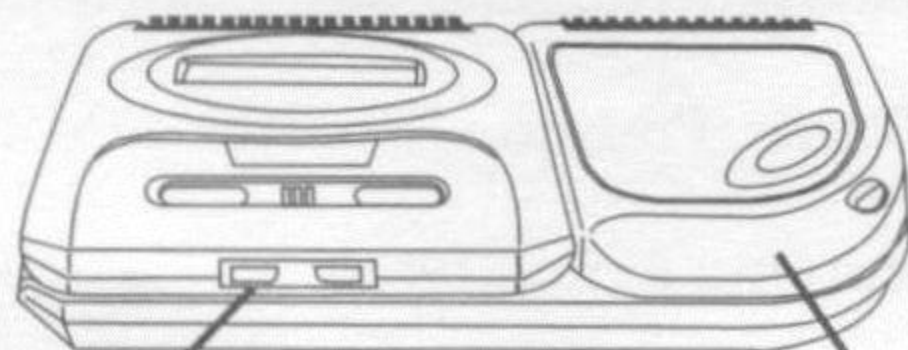
1. Certifique-se de que o MEGA DRIVE está desligado. Conecte o SEGA CD.
2. Na entrada 1 do MEGA DRIVE, conecte o joystick 1.
3. Ligue o MEGA DRIVE, verificando antes se ele está sem cartucho. O logotipo SEGA CD aparecerá.
4. Coloque o CD no compartimento com o nome para cima conforme explica o manual do SEGA CD. Feche a tampa do compartimento.
5. Pressione o **Botão Início** no joystick 1 quando a mensagem PRESS THE START BUTTON aparecer.
6. Pressione o Botão RESET a qualquer momento, para sair e reiniciar o jogo. A tela com o logotipo SEGA CD retornará.
7. THE ADVENTURES OF BATMAN™ & ROBIN™ é para um jogador.

IMPORTANTE: Somente retire o CD do compartimento com o MEGA DRIVE desligado.



Entrada do joystick 1

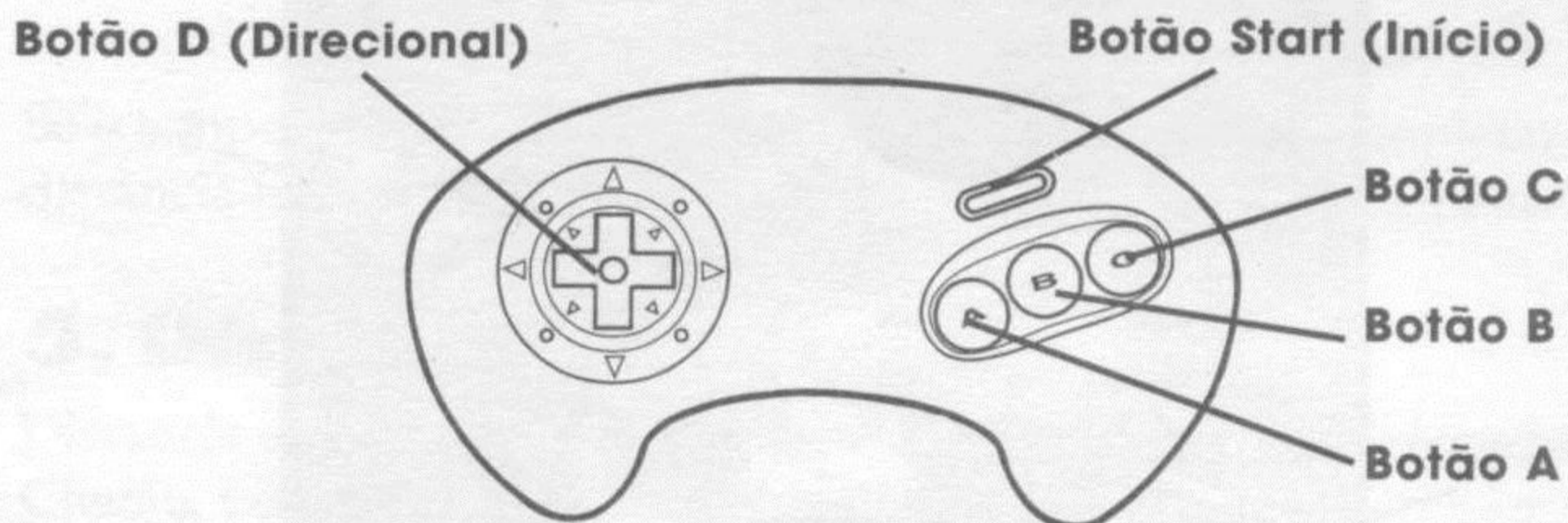
Compartimento de CD



Entrada do joystick 1

Compartimento de CD

ASSUMA O CONTROLE! (DIRIGINDO O BATMÓVEL)

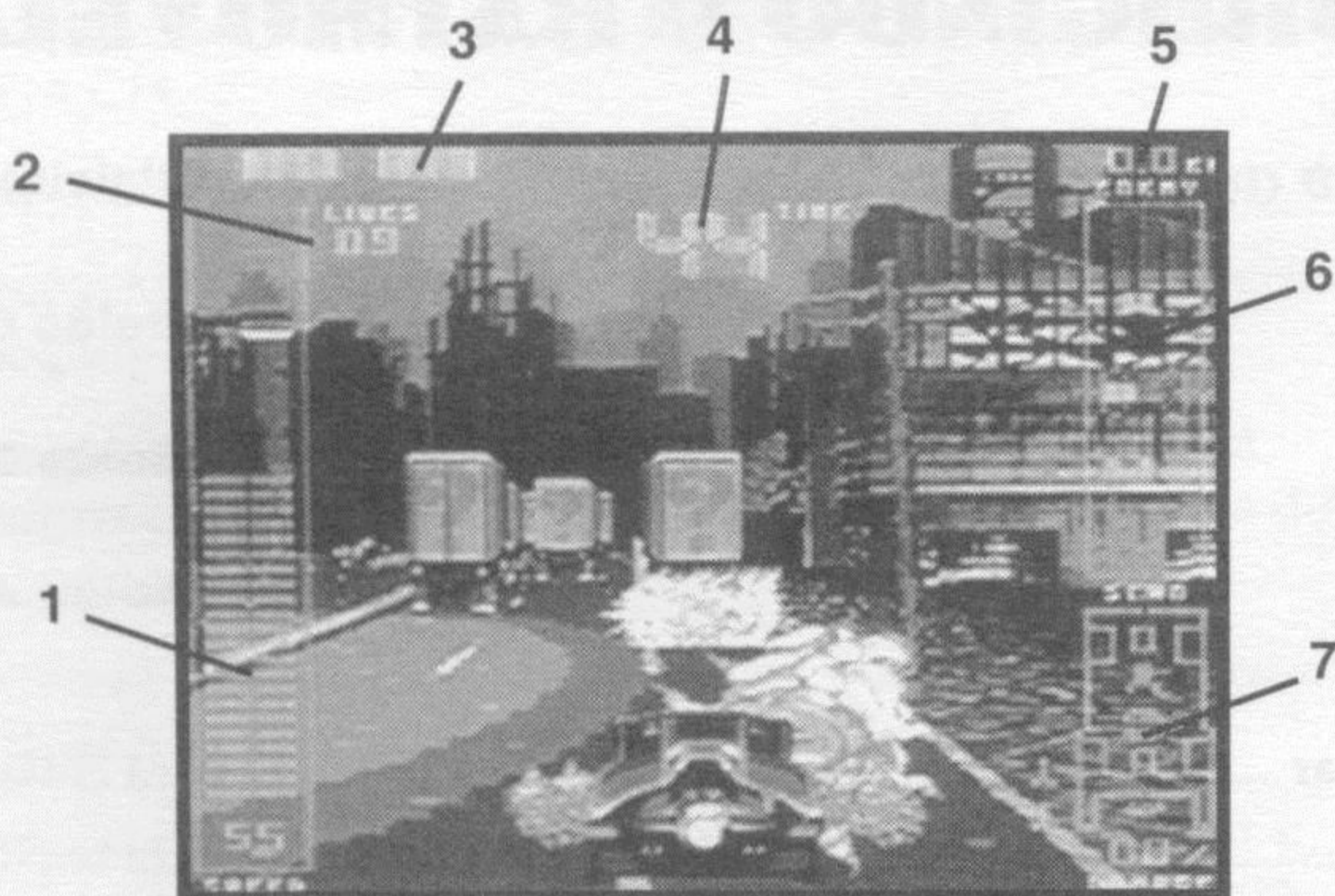


- AcelerarSegure o **Botão D** para cima.
- FrearSegure o **Botão D** para baixo.
- Dirigir.....Segure o **Botão D** para a esquerda/direita.
- Atirar mísseis teleguiados.....Pressione o **Botão A** por duas vezes (a primeira para trancar a mira e a segunda para atirar), depois de coletar o item do Míssil Teleguiado.
- Atirar bombasPressione e segure o **Botão A** depois de ter coletado um item de Bomba.
- Ligar o turbo.....Pressione duas vezes e segure o **Botão B**, depois de coletar um item de Turbo.
- Atirar mini-foguetesPressione o **Botão C**.
- Pular o vídeo; pausar/continuarPressione o **Botão Início**.

NOTA:

Veja a página 9 para obter maiores detalhes sobre os itens.

O MOSTRADOR DO BATMÓVEL



1. Velocidade

A velocidade do Batmóvel, em milhas por hora (MPH). As barras irão subindo conforme a velocidade for aumentando.

2. Vidas

As suas chances restantes para vencer. O jogo terminará quando acabarem as suas vidas.

3. Turbo

A quantidade de turbo disponível será mostrada pelas barras acesas.

As barras aparecem quando você coleta itens de Turbo. Quando o turbo estiver disponível, pressione duas vezes e segure o **Botão B** para acioná-lo. Com isso você conseguirá pegar os inimigos ou escapar do trânsito.

As barras diminuem conforme você usa o turbo. Quando nenhuma barra aparecer, você não poderá usar o turbo.

4. Tempo da fase/ Distância

A maioria das fases do Batmóvel são por tempo e este número lhe mostrará quanto falta para que aquela fase se acabe.

Em uma fase, você tem que cumprir uma distância, e este número mostrará o quanto você terá que dirigir para completá-la.

Se o tempo acabar, ou o Batmóvel bater antes de você completar a distância necessária, você precisará jogar aquela fase novamente.

5. Distância do Chefão

Distância que você está do principal vilão. Quando você alcançar o Chefão, você terá a sua última batalha naquela fase.

6. Radar de Inimigos

Mostrará os veículos e objetos que estiverem no seu caminho e atrás de você. O Batmóvel fica no centro.

Medidor de Danos do Chefão

Quando você chegar no Chefão da fase, os mostradores de Distância do Chefão e Radar do Inimigo mudam para o Medidor de Danos do Chefão. Barras acesas mudarão de verde para amarelo e depois para vermelho conforme o Chefão for sofrendo danos. Quando todo o Medidor ficar vermelho você terá ganho a batalha.

7. Status

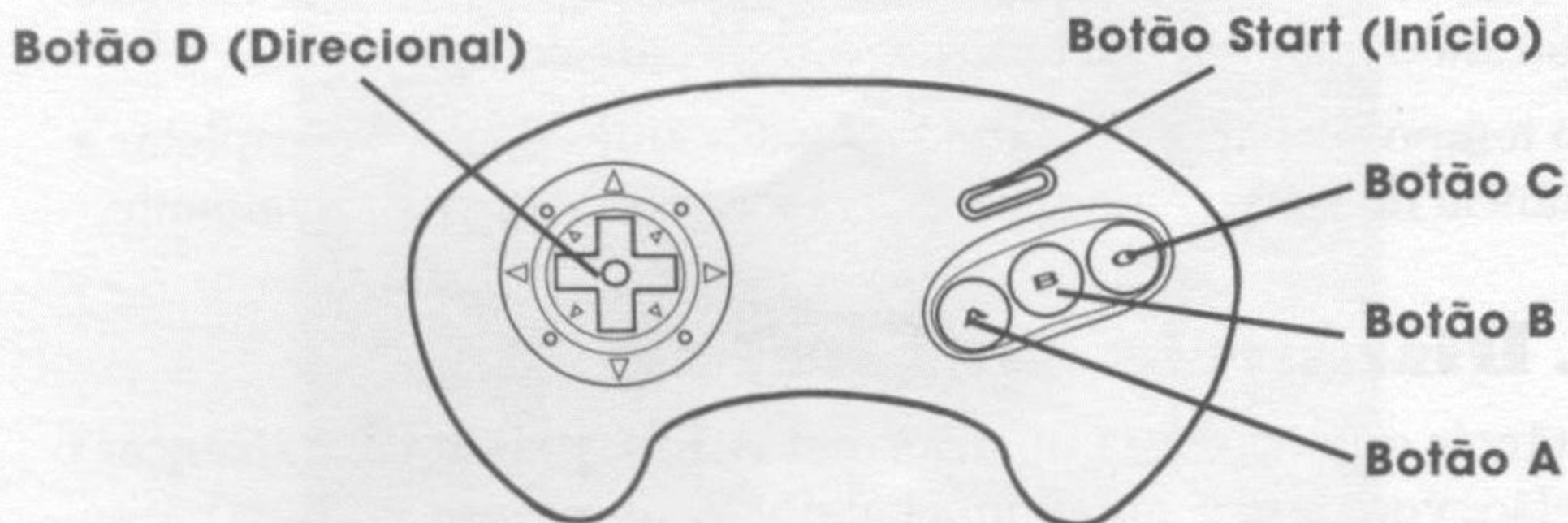
Mostra o nível de força dos mini-foguetes, o número de mísseis teleguiados e bombas disponíveis, e a porcentagem de danos do Batmóvel.

Você poderá recuperar ou aumentar o suprimento de armas coletando itens.

Tente evitar ao máximo os danos no veículo. Danos muito severos colocarão o Batmóvel fora de ação e você precisará jogar a rodada novamente.



ASSUMA O CONTROLE! (PILOTANDO O BAT-WING)

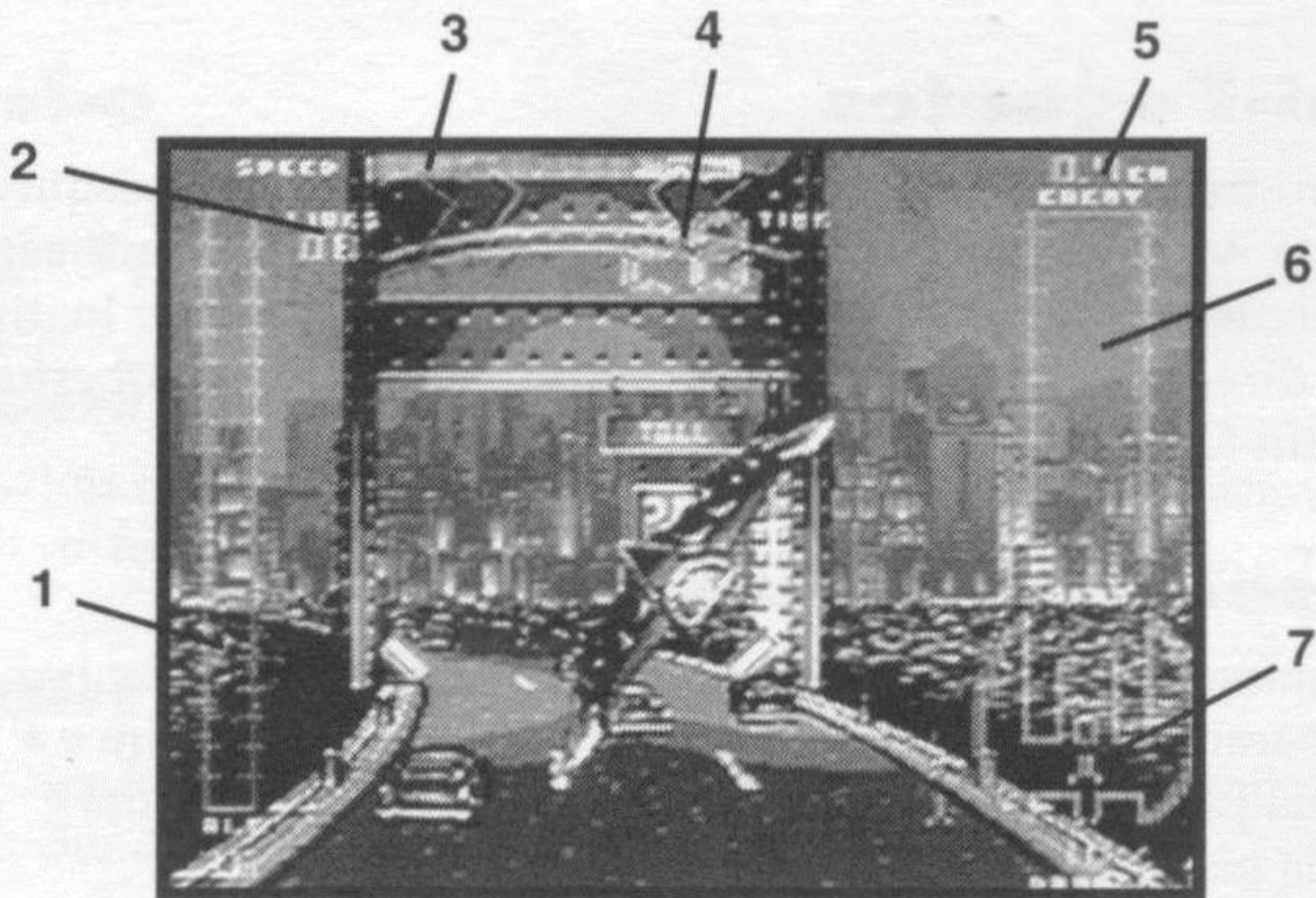


- Mergulhar.....Segure o **Botão D** para cima.
- Subir.....Segure o **Botão D** para baixo.
- Virar.....Segure o **Botão D** para a esquerda/direita.
- Atirar mísseis teleguiados.....Pressione o **Botão A** por duas vezes (a primeira para trancar a mira e a segunda para atirar) depois de coletar o item do Míssil Teleguiado.
- Atirar bombas.....Pressione e segure o **Botão A** depois de ter coletado um item de Bomba.
- Ligar o turboPressione duas vezes e segure o **Botão B** depois de coletar um item de Turbo.
- Atirar mini-foguetes.....Pressione o **Botão C**.
- Pular o vídeo; pausar/continuarPressione o **Botão Início**.

NOTA:

Veja a página 9 para obter maiores detalhes sobre os itens.

O MOSTRADOR DO BAT-WING



O Mostrador do Bat-Wing é muito parecido com o do Batmóvel, com pequenas diferenças:

1. Altitude

A altitude do Bat-Wing em relação ao nível do mar. As barras subirão conforme a aeronave for subindo.

2. Vidas

3. Velocidade

A velocidade do Bat-Wing. A barra verde crescerá juntamente com a velocidade.

4. Tempo da Fase

5. Distância do Chefão

6. Radar do Inimigo

7. Status

ARMAS

Mini-Foguetes

Os mini-foguetes atiram para a frente alternando entre a esquerda e a direita. Você poderá dar até 10 tiros antes de precisar recarregar, o que acontecerá automaticamente enquanto a arma estiver inativa. Vire a direção para mirar o seu tiro. Aumente a carga e cobertura dos mini-foguetes coletando itens.

Mísseis Teleguiados

Esses mísseis teleguiados são muito eficientes, depois de mirar é só disparar! Pressione o **Botão A** uma vez para fixar a mira e a segunda para disparar. Colete itens para carregar esta arma e torná-la mais efetiva.

Bombas

As bombas explodem os seus alvos e todos os inimigos que estiverem em volta. Pressione e mantenha pressionado o **Botão A** por, aproximadamente, 2 segundos para detonar. Colete itens para aumentar o seu suprimento destas armas devastadoras.

ITENS

Turbo

Equipe o Batmóvel com a força turbo. Pressione duas vezes e segure o **Botão B** para ativar e usar o turbo.

Mini-Foguetes 2X Poder

Atira dois foguetes por lado a cada aperto de Botão. Duplicará o seu poder de fogo para um total de 20 tiros antes de ter que recarregar.

Mini-Foguetes 3X Poder

Atira três foguetes por lado a cada aperto de Botão. Multiplicará o seu poder de fogo para 30 tiros antes de ter que recarregar.

Spray

Atira mini-foguetes em tiros triplos da frente e de ambos os lados do seu veículo.

Mísseis Teleguiados

Carrega o lança-mísseis do seu veículo.

Radar Lock-On

Acelera os tiros de mini-foguetes e mísseis teleguiados, travando o radar mais rapidamente no alvo inimigo.

Bombas

Aumenta o seu suprimento destas armas.

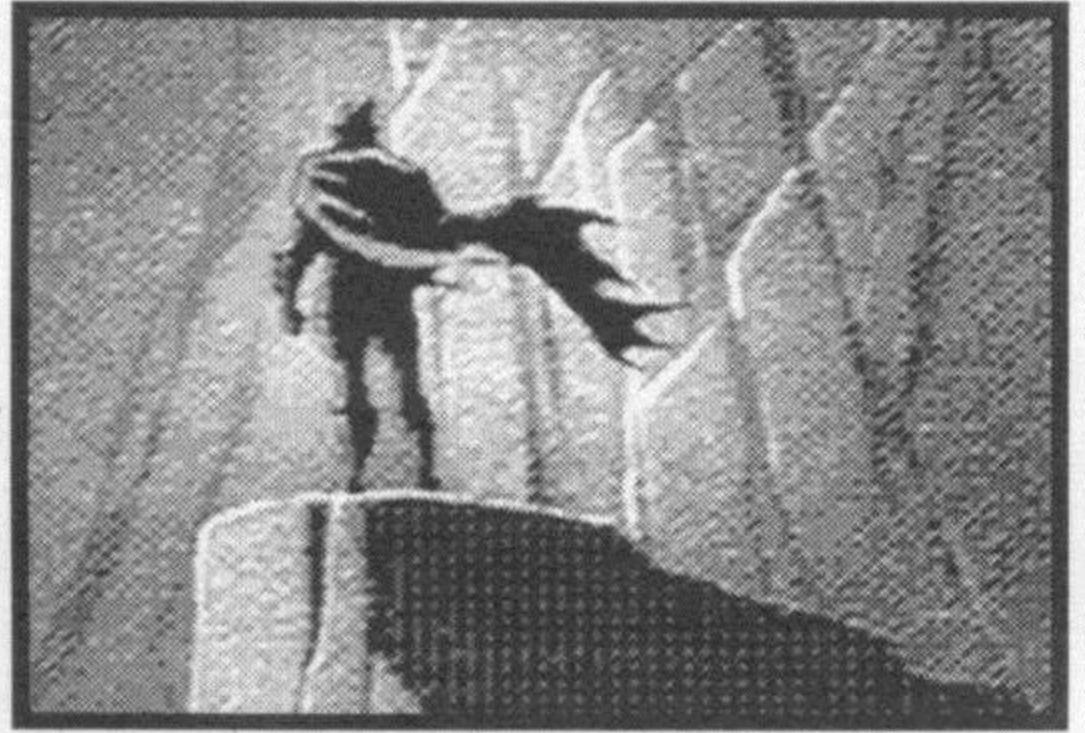
Batman™

Ganha uma vida extra.



FASE 1: ERVA VENENOSA™ EM CENA!

Chamando todos os carros!
Assalto em andamento no Banco Central de Gotham City™. Erva Venenosa™ foi identificada como a assaltante. Seus comparsas, liderados por Lily™ e Violeta™ estão bloqueando os acessos ao banco com veículos armados. O trânsito da cidade torna muito perigosa uma perseguição policial normal. Chamando o Batmóvel...



- Atenda o chamado! Termine a fase antes de acabar o tempo. (A fase irá durar 90 segundos, sendo contados a partir de 1.30).
- Passe sobre os itens de Turbo para mantê-lo estocado.
- Desvie dos veículos de passeio. As batidas irão danificar o Batmóvel e diminuir a sua velocidade.
- Se você bater em muitos carros civis, a polícia irá formar um bloqueio e você perderá uma vida.
- Dirija nas calçadas para evitar o trânsito. Faróis e escadas causam poucos danos, mas hidrantes danificam seriamente o Batmóvel.
- Dirija na velocidade máxima, evitando os carros, até alcançar Lily™ e Violeta™ viajando em carros supervelozes. Assim que você alcançar as garotas, o seu bando sairá atrás de você em pequenos carros. Destrua todos eles!
- Lily™ e Violeta™ atirarão cogumelos, abóboras e plantas carnívoras de seus velozes carros. Cuidado. As abóboras pequenas poderão ser destruídas com foguetes, mas as grandes são resistentes a tudo exceto aos mísseis!
- Livre-se das plantas e vegetais para alcançar as comparsas de Erva Venenosa™ e por um fim às suas carreiras de criminosas!

FASE 2: A FUGA DE ERVA VENENOSA™!

Alguém precisa deter Erva Venenosa™ antes que ela escape com os fundos de Gotham City™. Apenas um defensor do crime é capaz de cumprir esta missão ...Batman™!



- Dirija o mais rápido que puder para alcançar Erva Venenosa™!
- Use todas as armas e truques à sua disposição. Esta fase só irá acabar quando você derrotar Erva Venenosa™ ou o Batmóvel ser totalmente destruído.
- Prepare-se! O carro de Erva Venenosa™ está carregado de armas biológicas. Se você acha que vai ser fácil, espere só até tentar desviar das árvores de crescimento rápido!
- Erva Venenosa™ atirárá árvores de crescimento rápido como obstáculos! As árvores cairão e o esmagarão se você diminuir a velocidade. Atire nos galhos das árvores azuis piscando. Desvie das árvores caídas, você não poderá destruí-las.
- Controle com perícia os Botões para evitar derrapadas e rodadas nas ruas inundadas.

FASE 3: A VEZ DO CHARADA™!

O Charada™ sequestrou o Comissário Gordon™ e o mantém refém na Fábrica de Brinquedos de Gotham City™. O homem das mil charadas sabe que Batman™ virá atrás do Comissário sem demora. Para brincar um pouco, ele espalhou brinquedos especiais por todo o



caminho até a Fábrica de Brinquedos de Gotham City™ - o caminho que Batman™ terá que percorrer para resgatar o Comissário!

- Limpe as estradas! Esta fase de corrida combina velocidade, estratégia e habilidade na direção. Você deverá evitar as 18 curvas do Charada™ enquanto elas tentam esmagar o Batmóvel. Destrua todos os terríveis brinquedos do Charada™ para passar de fase.
- Procure por itens de arma e lembre-se de passar sobre eles para aumentar a sua munição. Você irá precisar deles.
- Os comparsas do Charada™ estarão dirigindo velhos carrinhos dos anos 50. Quando aqueles porta-malas se abrem você nunca sabe o que pode sair de lá de dentro.
- Granadas voam na direção do Batmóvel e explodem com o impacto.
- Carros de brinquedo atacam diretamente ou espalharão minas que explodirão com o impacto.
- Helicópteros farão vôos rasantes no caminho do Batmóvel e o bombardearão com tiros.
- Enormes brinquedos infláveis flutuarão por aí e depois estourarão, danificando o Batmóvel.

FASE 4: O JOGO DO CHARADA™!

O Charada™ atraiu o Batmóvel para um tabuleiro virtual. Xadrez, Gamão, Jogo da Velha... as regras são as mesmas para todos os jogos: evitar e destruir as peças que se levantam rapidamente!



- Peças que se movem bloquearão o Batmóvel em todas as direções. Habilidade para guiar e reflexos rápidos valerão mais do que a velocidade!
- A melhor forma de passar por esta fase é destruir tudo o que aparecer na sua frente para abrir caminho. Lembre-se de pegar os itens de armas especiais no começo da fase.

AS ARMAS VIRTUAIS DO BATMAN™

As defesas do Batmóvel se transformarão em armas virtuais nesta fase (Jogo do Charada™). Elas serão controladas como as armas normais. Lembre-se de recolher os seus itens especiais:

Turbo Virtual

Arme o Batmóvel com a força turbo virtual.

2X Tiro de Míssil Virtual

Atire dois mísseis por lado cada vez que pressionar o Botão.

3X Tiro de Míssil Virtual

Atire três mísseis por lado cada vez que pressionar o Botão.

Spray Virtual

Dispare mísseis virtuais em sprays triplos pela frente e por ambos os lados do veículo.

Radar Lock-On virtual

Acelere os seus tiros de mísseis virtuais trancando o alvo mais rápido.

TECTOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS



CONHEÇA O AMAZONAS