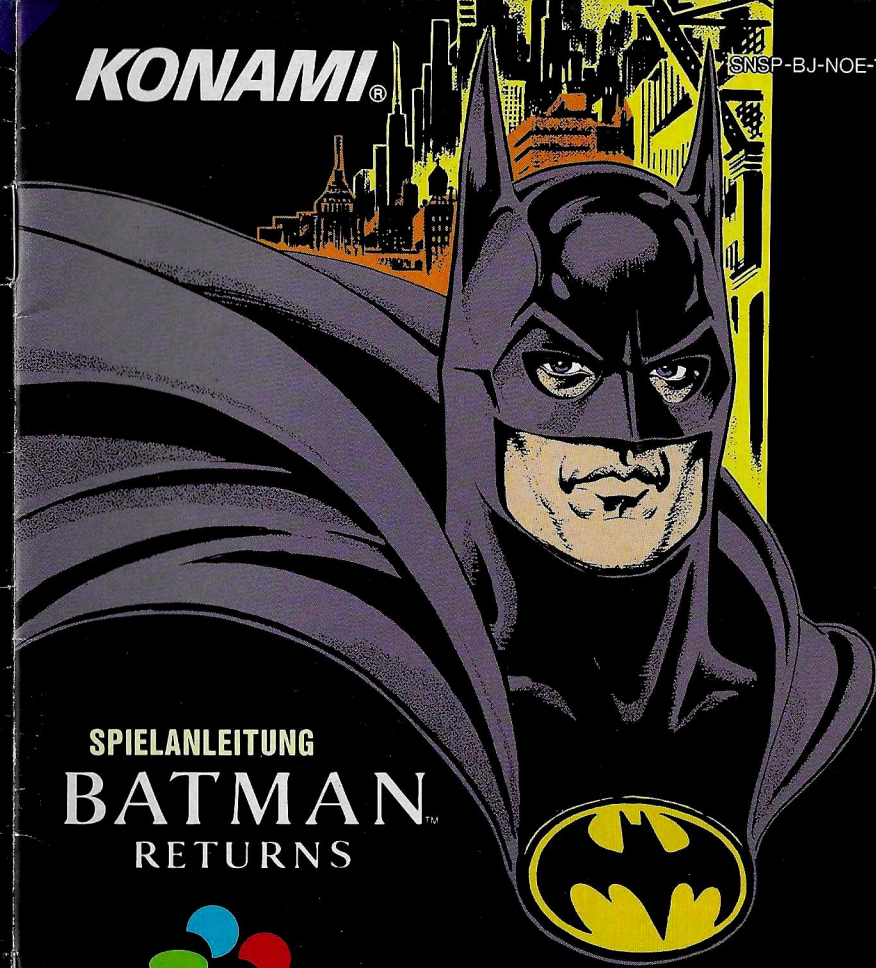


DISTRIBUTED BY KONAMI (DEUTSCHLAND) GMBH  
POSTFACH 560180  
60405 FRANKFURT  
GERMANY

**KONAMI**®

SNSP-BJ-NOE-1



SPIELANLEITUNG  
**BATMAN**<sup>TM</sup>  
RETURNS



BATMAN AND ALL RELATED ELEMENTS ARE THE PROPERTY OF  
DC COMICS INC., TM & ©1992 ALL RIGHTS RESERVED.  
KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD.  
© 1993 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

**KONAMI**®

**SUPER NINTENDO**<sup>TM</sup>  
ENTERTAINMENT SYSTEM  
PAL VERSION

PRINTED IN JAPAN

# KONAMI®



**DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DAß SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DAß ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAßT.**

LICENSED BY

**Nintendo®**

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

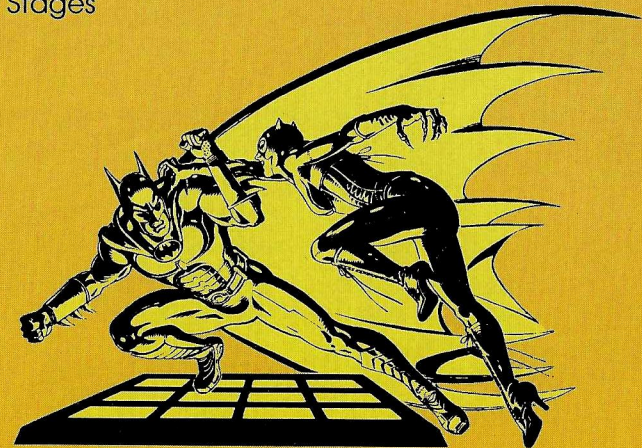
**HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!**

## GRATULATION!

Sie sind nun stolzer Besitzer des Spiels **Batman™ Returns** für das Super NES™. Sie können die Rolle des **Dunklen Ritters** übernehmen und versuchen, **Gotham City** vor der **Red Triangle Circus Gang** zu schützen. Der Spaß wäre aber nur halb so groß, wenn nicht hinter den Verbrechen dieser miesen Clowns die üblen Pläne von **Penguin** und **Catwoman** stehen würden.

## INHALTSÜBERSICHT

- 4.....Einleitung - Tumult auf dem **Gotham Plaza**
- 6.....Ihre Mission - sich aufs Spiel einstellen
- 7.....**Batman™ Returns** starten
- 8.....**Den Dunklen Ritter** führen - der Controller
- 9.....Die Gauner aufmischen
- 11.....Der Spiel-Screen
- 12.....Die Optionen
- 13.....Diese wundervollen Spielzeuge
- 15.....Die Stages



**G**otham City befindet sich mitten in den Weihnachtsfeierlichkeiten. Der Bürgermeister hält gerade seine alljährliche Rede, die dem Beleuchten des Weihnachtsbaumes auf dem **Gotham Plaza** vorangeht. Zur großen Überraschung der Menge erscheint plötzlich eine riesige Geschenkschachtel auf dem Platz. Als die Leute verstummen, springt die Schachtel mit ohrenbetäubendem Motorenlärm auf. Maskierte Motorradfahrer, flammenspeiende Clowns und messerwerfende Akrobaten stürmen die Menge und verbreiten Angst und Schrecken, wo kurz zuvor noch festliche Stimmung herrschte.

Polizeichef Gordon, der der Feier beiwohnt, setzt sich sofort mit der Zentrale in Verbindung: "Sendet das Signal! Wir brauchen **Batman**, schnell."

**E**inige Meilen entfernt, im stattlichen Wayne Manor, schaut der Millionär und Junggeselle Bruce Wayne von seinem Schreibtisch auf. Eine Anordnung von mechanischen Spiegeln hat das **Batsignal** erfaßt und durch das Fenster in Waynes Studierzimmer geleitet. In diesem Moment betritt sein treuer Butler **Alfred** den Raum. "Sir, soll ich alles vorbereiten?" fragt **Alfred**. Er kennt die Antwort bereits, denn sein Arbeitgeber hat den Ruf noch nie ignoriert.

"Ja, **Alfred**." Waynes Brauen ziehen sich nach unten, als er auf das riesige Aquarium in der Mitte des Zimmers zugeht. "Irgendeine Idee, was vor sich geht?" Er krempelt einen Ärmel hoch, steckt seinen Arm in das Fischbecken und drückt einen Knopf an einer Miniaturburg. Hinter ihm öffnet sich eine getarnte Tür, die einen Geheimgang freilegt.

Alfred folgt ihm durch die Tür. Sie gehen den Gang entlang, der im Batcave mündet. "Auf dem Gotham Plaza herrscht Aufruhr, Sir", antwortet Alfred.

Im Batcave nimmt Alfred hinter einer Reihe von Computer-Terminals Platz. Bruce Wayne aktiviert ein Bedienfeld neben einer großen Stahltür, die sich wenige Sekunden später öffnet. Innerhalb der Stahlkammer finden sich einige gepanzerte Batman-Anzüge und eine große Auswahl an High-Tech-Geräten. Wayne untersucht die Anzüge. "Wie ist die Lage, Alfred?" ruft er.

Auf den Monitoren hat Alfred eine Nachrichtensendung via Satellit eingefangen. Er sieht, wie die Schurken Panik unter den Bürgern verbreiten. "Zirka zwanzig Mann stark. Sie scheinen Zirkuskostüme zu tragen - keine Anzeichen von Panzerung. Sie sind bewaffnet mit Messern, Flammenwerfern und wahrscheinlich etlichen kleineren Waffen. Die meisten sind zu Fuß, einige aber auch motorisiert."

"Danke. Schalte auf das Batmobil, und halte mich auf dem laufenden." Er streift sich einen Anzug mit leichter Panzerung und guter Flexibilität über. "Ich werde den Plaza auf Straßenniveau von der Ostseite her betreten. Sollte eine andere Vorgehensweise notwendig werden, laß' es mich sofort wissen."

Während Bruce die Kapuze seines Anzugs überzieht, betätigt Alfred einen Knopf an einer Fernbedienung, der den Motor des Batmobils startet. Einen Augenblick später springt Batman hinter das Cockpit und rast davon, um Gotham City wieder einmal zu retten!

## Ihre Mission

**B**atman™ Returns ist ein Game für einen Spieler, das der Handlung des erfolgreichen Kinofilms folgt. Sie steuern den **Dunklen Ritter** und führen ihn im Kampf gegen die **Red Triangle Circus Gang**. Stellen Sie sich den Gefahren, und befreien Sie die **Eisprinzessin** aus den Krallen von **Catwoman**. Aber, seien Sie gewarnt! Sie ist ein verschlagenes Pelzwesen und eine erbarmungslose Kämpferin. Aber selbst wenn Sie Catwoman besiegen, haben Sie es immer noch mit **Penguin** und seiner Pinguin-Armee zu tun.

Das Spiel umfaßt sieben verschiedene Level voller Action. In den meisten Stages steuern Sie **Batman** während er zu Fuß durch die Stadt eilt. Setzen Sie Ihre Fäuste oder die diversen High-Tech-Geräte ein, um Ihre Gegner zu bezwingen. In einem Stage müssen Sie sogar das **Batmobil** durch die Straßen von **Gotham City** steuern.

Wählen Sie einen Schwierigkeitsgrad, der Ihrem Können entspricht. Fünf Level stehen zur Verfügung: EASY (Einfach), NORMAL, HARD, SPECIAL und MANIA (Extrem schwierig). Die Anzahl der Leben darf 3, 5 oder 7 betragen. Außerdem ist es möglich, die Tastenbelegung des Control Pads Ihren Wünschen anzupassen. Näheres hierzu finden Sie auf Seite 12.

## Batman™ Returns starten

**S**chalten Sie Ihr Super NES™ aus, und legen Sie das Spielmodul in das Gerät ein. Schalten Sie die Stromversorgung ein. Es erscheint der Game-Credits-Screen, gefolgt von einer Einleitung.

Wenn Sie bereit sind, drücken Sie die START-Taste. Das bringt Sie zum Spiel-Start-Screen. Drücken Sie das Control Pad nach oben oder unten, um entweder GAME START (Spiel beginnen) oder OPTIONS (Optionen) anzuwählen.

### Das Spiel beginnen

**I**m ersten Level des ersten Stage beginnen Sie Ihr Abenteuer in den Straßen von Gotham City. Die Besucher der Festlichkeit werden von der Red Triangle Circus Gang terrorisiert. Schalten Sie die Schurken aus, und bahnen Sie sich Ihren Weg zu dem Obergauner am Ende des Stages. Sie können eine Vielzahl von Kampfbewegungen und Waffen einsetzen, was an späterer Stelle noch erklärt wird.



# Den Dunklen Ritter steuern

## Der Controller (Grundeinstellung)

Control Pad... Alle Richtungsbewegungen - links, rechts, hoch und runter - für **Batman** und das **Batmobil**.

START ... Pause während des Spiels

SELECT ... Wechselt das gewählte Objekt

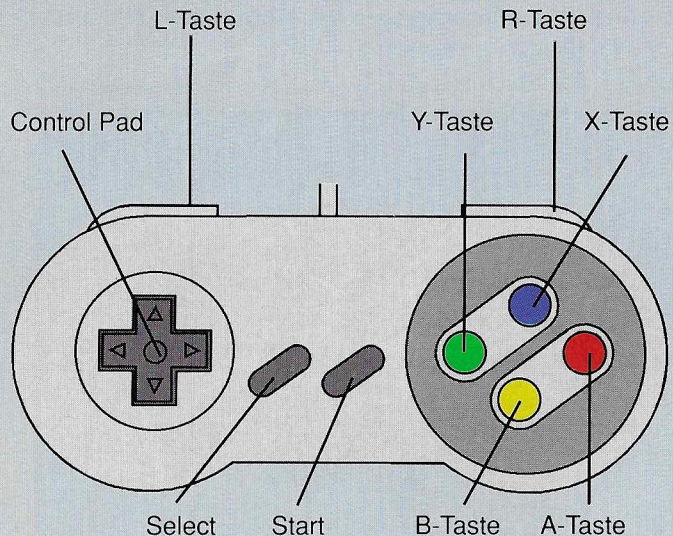
A-Taste ... Drücken, um gewähltes Objekt zu benutzen

B-Taste ... Springen

X-Taste ... Zusammen mit R-/L-Taste drücken, um Reagenzglas zu werfen

Y-Taste ... Angriff (**Batmobil** - Discs abfeuern)

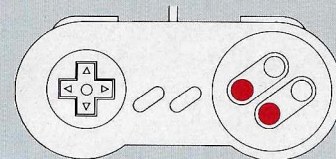
L- oder R-Taste ... Verteidigung



# Die Angriffsbewegungen

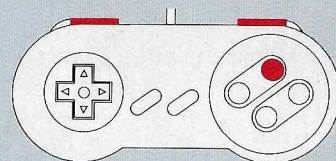
Die folgenden Tasten (schwarz hervorgehoben) werden benutzt, um **Batmans** spezielle Bewegungen auszuführen.

- **Der Schlag mit dem Umhang** - verletzt alle in der Nähe befindlichen Gegner.



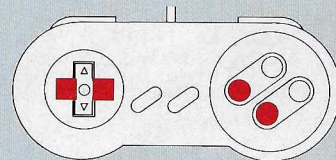
Die Y- und B-Taste gleichzeitig drücken.

- **Das Reagenzglas werfen** - bezwingt alle auf dem Screen befindlichen Feinde.



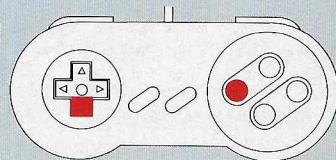
Halten Sie die R- oder L-Taste gedrückt, und betätigen Sie die X-Taste.

- **Fliegender Sprung-Kick** - ein ungeschütztes Ziel trägt erheblichen Schaden davon.



Drücken Sie B, um zu springen und dann - während Sie in der Luft sind - Y, um einen Kick auszuführen.

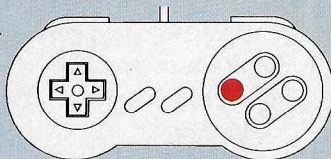
- **Flugangriff** - Angriff von oben!



Drücken Sie B, um zu springen und dann - während Sie in der Luft sind - das Control Pad nach unten und die Y-Taste, um Ihre Flügel auszubreiten und anzugreifen.

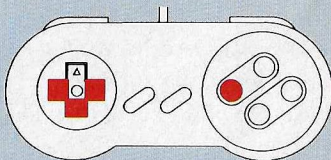
Sobald **Batman** einen Gauner am Kragen packt, kommt eine weitere Gruppe von Bewegungen ins Spiel. Um einen Kriminellen am Kragen zu packen, gehen Sie auf ihn/sie zu. Sobald Sie nahe genug sind, greift sich Batman den Gegner im Nacken.

- **Standard-Angriff** - Den Gegner festhalten und boxen.



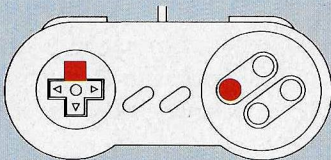
Nachdem Sie sich den Gegner gegriffen haben, betätigen Sie die Y-Taste.

- **Wurf über Kopf** - Den Gegner hochheben und zu Boden werfen.



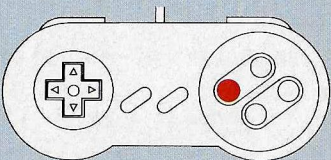
Das Control Pad nach links, rechts oder unten drücken und dann die Y-Taste betätigen.

- **Spezial-Wurf** - An manchen Orten können Sie den Gegner gegen ein Fenster, einen Zaun etc. werfen.



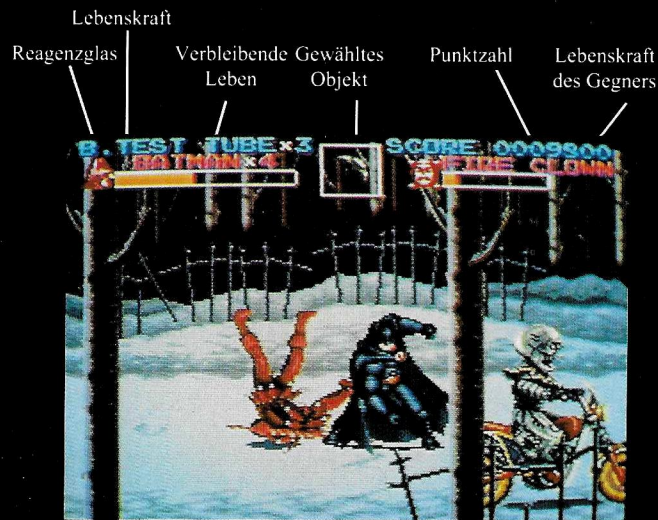
Nehmen Sie einen Gegner hoch, drücken Sie das Control Pad nach oben, und betätigen Sie dann die Y-Taste.

- **Doppel-Ramme** - Schwierig auszuführen, aber sehr wirkungsvoll. Tut gleich zwei miesen Typen verdammt weh.



Wenn Sie einen an der Angel haben, greifen Sie sich einen zweiten und drücken die Y-Taste.

## Der Spiel-Screen



Reagenzglas ... Verbleibende Anzahl

Lebenskraft ... Zeigt **Batmans** Gesundheitszustand. Ist die Anzeige leer, verliert er ein Leben.

Gewähltes Objekt ... Zeigt das gerade im Gebrauch befindliche Objekt. Das könnte z.B. der **Batarang** oder die Pfeilwaffe sein.

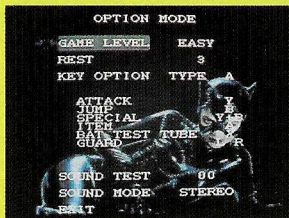
Punktzahl ... Die von Ihnen erreichte Punktzahl.

Verbleibende Leben ... Mit jedem Leben erhalten Sie eine neue Chance, **Gotham City** zu retten! Achten Sie gut auf Ihre Leben, denn wenn alle verbraucht sind, haben Sie ausgespielt.

## Die Optionen sind Euer

Sie können die Optionen vor Spielbeginn ändern. Wählen Sie den OPTIONS-Screen vor dem Spielstart, indem Sie das Control Pad nach oben bzw. unten drücken, so daß der Cursor auf OPTIONS zu stehen kommt. Betätigen Sie die START-TASTE, um den Options-Screen aufzurufen.

- **Game Level: EASY (einfach), NORMAL, HARD, SPECIAL, MANIA** (extrem schwierig) - Wählen Sie den Schwierigkeitsgrad, der Ihnen zusagt. Wird das Spiel in höheren Schwierigkeitsgraden gewonnen, kommt es zu unterschiedlichen Schlußsequenzen. Arbeiten Sie sich bis zum MANIA-Level hoch, um alle Endsequenzen zu sehen!
- **Rest: 3, 5, 7** - Wählen Sie die Anzahl der Leben, mit denen Sie Ihre Mission beginnen.
- **Key Option Type: A, B, C, D** - Wählen Sie eine der vier Controller-Konfigurationen.
- **Sound Test: 00 bis 19** - Wählen Sie ein Musikstück aus. Drücken Sie A, B, X oder Y, um den Sound zu hören.
- **Sound Mode: STEREO ODER MONAURAL** - Das Super NES benutzt immer Stereo-Sound. Sollte Ihr TV-Gerät nur für Mono-Betrieb ausgelegt sein, kommt der Sound lediglich über einen Kanal, wenn das AV-Kabel benutzt wird. In diesem Fall wählen Sie die Option **MONAURAL**. Dann werden der linke und rechte Kanal über einen Lautsprecher angesteuert.



## Diese wundervollen Spielzeuge

**B**atman hat einige nette Spezialgeräte in seinem Umhang - und seinem Utility-Gürtel. In den meisten Stages können Sie ein Objekt anwählen, um **Batman** in seinem Kampf gegen das Verbrechen zu unterstützen.

Die **Batarangs** sind moderne Versionen des alten Bumerangs. **Batman** wirft diese Waffen nach seinen Gegnern, wenn der **Batarang** als **GEWÄHLTES OBJEKT** angewählt wurde.

- Drücken Sie die SELECT-Taste, um den **Batarang** in dem Fenster **GEWÄHLTES OBJEKT (SELECT ITEM)** erscheinen zu lassen.
- Betätigen Sie die A-Taste, um den Batarang zu werfen.

**HINWEIS:** In einigen Stages ist die voreingestellte Angriffsmethode der **Batarang**. Hier brauchen Sie also nicht das Objekt zu wählen und die A-Taste zu drücken. Betätigen Sie einfach die Y-Taste, so als würden Sie ganz normal angreifen.

Die Pfeilwaffe (Spear Gun) verschießt einen Pfeil, an dem ein Seil befestigt ist. Dies erhöht **Batmans** Chancen enorm im Kampf gegen das Verbrechen. **Batman** kann diese Waffe horizontal oder in einem Winkel von 45 bzw. 90 Grad abfeuern (an bestimmten Orten).

- Machen Sie die Pfeilwaffe zum **GEWÄHLTEN OBJEKT**.
- Drücken Sie das Control Pad in die gewünschte Schußrichtung, und betätigen Sie die A-Taste.
- Der Pfeil bohrt sich, wenn möglich, in die Wand oder in die Decke. Betätigen Sie erneut die A-Taste, um das Seil aufzurollen und somit **Batman** vorwärts bzw. nach oben zu ziehen.
- Drücken Sie auf dem Controller nach unten, um das Seil loszulassen.
- In den meisten Fällen kann die Pfeilwaffe benutzt werden, um **Batman** zu helfen, seine Gegner zu rammen.

**Batman** trägt einige Reagenzgläser mit chemischen Explosivstoffen in seinem Utility-Gürtel. Diese Fläschchen erzeugen eine riesige Stichflamme und verletzen jeden Gegner, der sich in dem Gebiet aufhält. Die Anzahl der Gläser, die **Batman** bei sich trägt, wird in der oberen linken Ecke des Screens angezeigt.

- Um ein Reagenzglas zu werfen, drücken Sie die X-Taste gleichzeitig mit der R- oder L-Taste.



## Die Stages

### Stage 1 - Hinterhalt auf dem *Gotham Plaza*



### Stage 2 - Kampf in den Straßen von *Gotham City*



### Stage 3 - Auf Streife



### Stage 5 - Auf zum Batmobil!



### Stage 4 - Penguins Falle



### Stage 6 - Der Zirkuszug



