

INSTRUCTION BOOKLET

<http://www.emulation64.fr>

Traduit en Français par BFrancois

BATMAN BEYOND

RETURN OF THE JOKER



TABLE DES MATIERES

MISE EN ROUTE	3
LA MANETTE N64	4
L'HISTOIRE	5
CONFIGURATION DU JEU	6
LES COMBINAISONS	7
LES GADGETS	9
LES ARMES	11
LES OBJETS	12
LES ENNEMIS	15

MISE EN ROUTE

La manette Nintendo 64 a un stick qui utilise un système analogique qui lit les angles et la direction de ses mouvements.

Cela permet un contrôle plus précis qui n'est pas possible avec la croix directionnelle.

Lorsque vous allumez la console, ne touchez pas au stick analogique et laissez-le dans sa position neutre.

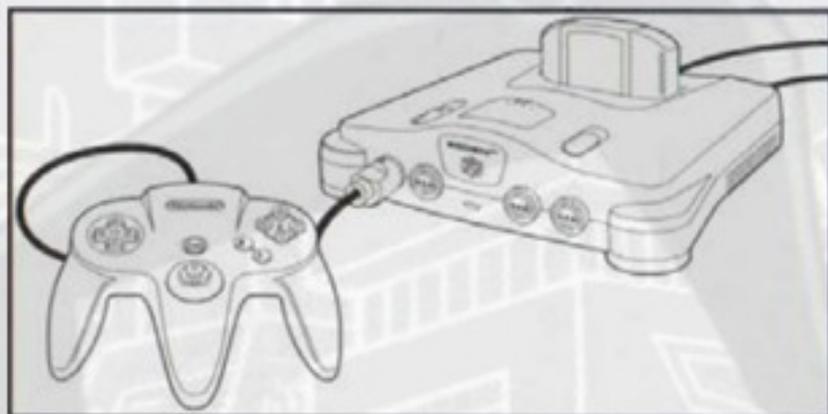


Si vous orientez le stick analogique vers une direction lorsque vous allumez la console, cette position sera considérée comme neutre. Cela causera des problèmes de direction dans le jeu.



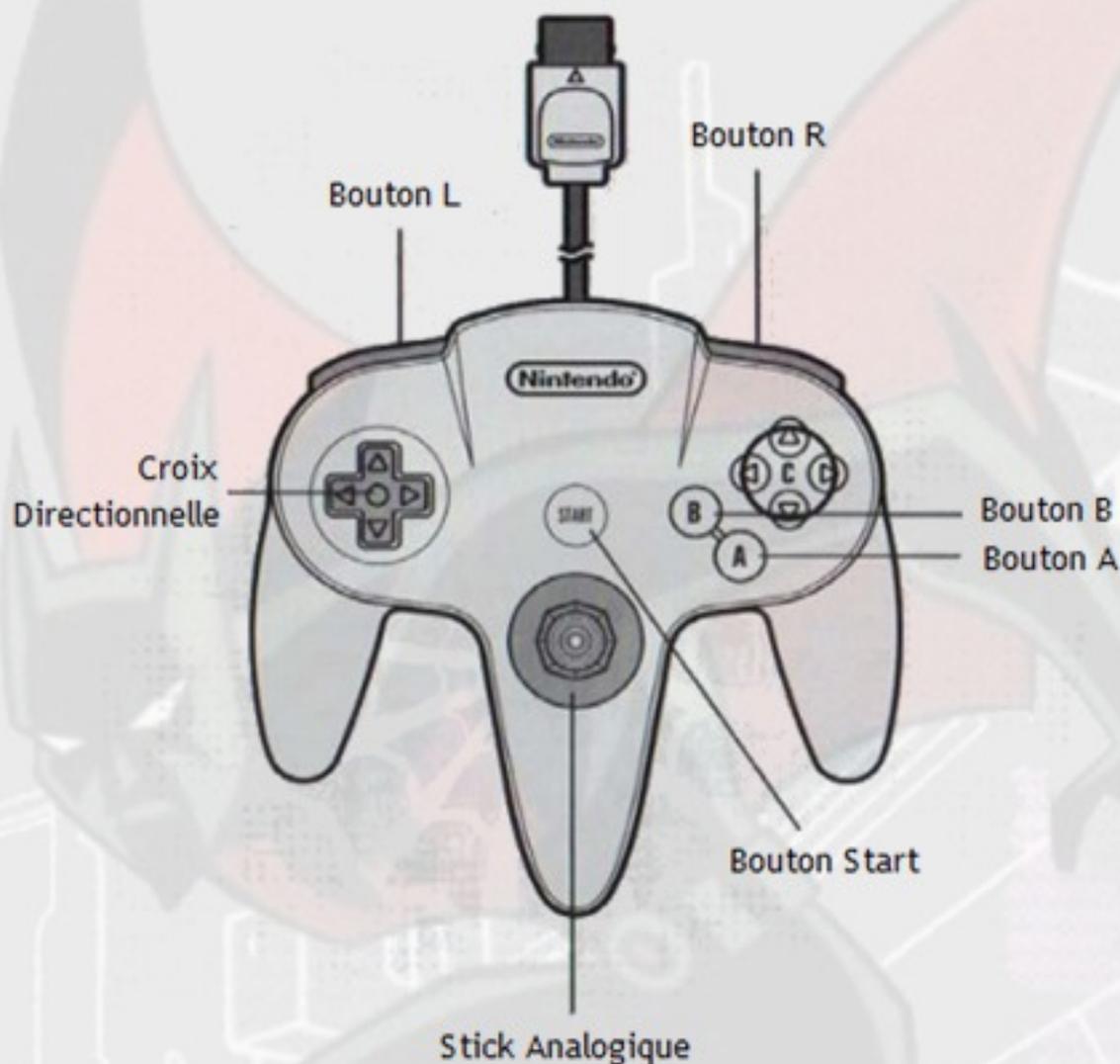
Pour réinitialiser la position neutre du stick analogique une fois le jeu lancé, appuyez sur le bouton Start tout en maintenant les boutons L et R enfoncés.

Le stick analogique est un instrument de précision, faites en sorte de ne pas y renverser de liquide ou d'y placer des objets étrangers.



LA MANETTE N64

Vous ne pourrez pas combattre le crime si vous ne savez pas comment esquiver un coup de poing et en donner quelques-uns vous-même. Voici les principales commandes :



- **Start :** Mettre le Jeu en Pause
- **Bouton L :** Bloquer (avec costume défensif)
- **Bouton R :** Sauter
- **Bouton A :** Coup de pied / Utiliser une clé
- **Bouton B :** Coup de poing / Utiliser une clé / Ecouter aux portes
- **Bouton Z :** Bloquer (avec costume défensif)
- **C-Haut :** Mode furtif
- **C-Bas :** S'accroupir
- **C-Gauche :** Utiliser objet sélectionné
- **C-Droite :** Choisir un objet
- **Stick Analog. :** Déplacer Batman
- **Croix direct. :** Déplacer Batman

L'HISTOIRE

Au milieu du 21^e siècle, Bruce Wayne est fatigué de la lutte contre le crime et la dernière intervention publique de Batman remonte à plus de 20 ans.

Mais le mal ne se repose jamais à Gotham City. Maintenant, un gang de rue menaçant connu sous le nom de "Jokerz" terrorise des citoyens innocents.

Mais lorsque les Jokerz volent plusieurs systèmes informatiques pour obtenir des composants de haute technologie, Wayne soupçonne que quelqu'un d'autre est derrière tout ça.

Wayne accepte à contrecœur de laisser son nouveau jeune protégé Terry McGinnis, le nouveau Batman Beyond, enquêter sur le récent chaos.

McGinnis est à peine sur l'affaire lorsque Wayne est presque tué par le Joker lors d'une assemblée des actionnaires de Wayne Enterprises.

Comment le Joker, le clown prince du crime apparemment immortel, pourrait-il être encore vivant et plus fort que jamais ?

Le secret réside dans ce qui s'est passé la nuit où Batman a combattu le Joker pour la dernière fois.

C'est maintenant à vous de le découvrir et de venger votre mentor avant que le dernier rire du Joker ne vous tombe dessus...

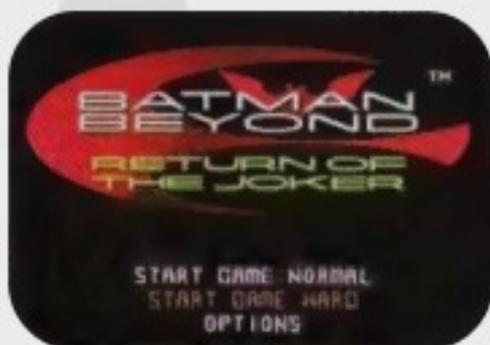


Emulation64.fr

CONFIGURATION DU JEU

Batman Beyond: The Return of The Joker vous donne la liberté de personnaliser le jeu en fonction de votre niveau.

Difficulté



Le jeu propose 2 niveaux de difficulté : Normal et Difficile (Hard).
A départ, il est conseillé de jouer en mode Normal.

Options



Personnalisez votre façon de combattre le crime !
Ecoutez les musiques, et réglez la luminosité de l'écran et la sensibilité du Stick Analogique.

Configuration des boutons



Modifiez la configuration des boutons à l'aide de cette fonction.
Appuyez sur le bouton A pour sélectionner une commande, choisissez le nouveau bouton, puis appuyez sur le bouton A pour confirmer.

LES COMBINAISONS



Choisissez parmi 4 combinaisons au début de chaque niveau : standard, offensive, défensive et agilité.

Pour commencer, il est conseillé de prendre la combinaison Standard ou défensive.

Combinaison Standard

- **Utiliser le NunChaku :**
Maintenez C-Gauche pour charger, puis relacher pour attaquer.
- **Utiliser un objet :**
Appuyez sur le bouton B ou C-Gauche lorsqu'un objet est sélectionné.

Combinaison Offensive (Offensive)

- **Coup de pied en sautant :**
Appuyez sur le Bouton C-Gauche
- **Coup de pied tournant :**
Appuyez sur le Bouton C-Bas lorsque un ennemi ou une cible est proche de Batman.

Combinaison Défensive (Defensive)

- **Courrier avec un bouclier :**
Appuyez sur le Bouton C-Gauche en vous déplaçant.
- **Bloquer :**
Appuyez sur le Bouton C-Gauche.
- **S'accroupir et Bloquer :**
Appuyez sur le Bouton C-Bas.

LES COMBINAISONS (Suite)

Combinaison Agilité (Nimble)

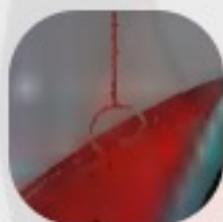
- **Roulade vers l'avant :**
Appuyez sur le Bouton C-Gauche en vous déplaçant.
- **Roulade de côté :**
Appuyez sur le Bouton C-Gauche.
- **Double saut :**
Appuyez sur le Bouton R deux fois.
- **Glissade :**
Appuyez sur le Bouton R en vous déplaçant.
- **Coup de pied en sautant :**
Appuyez sur le Bouton A en vous déplaçant.

LES GADGETS

La dernière technologie ne vous servira à rien si vous ne savez pas comment l'utiliser.

Voici les secrets futuristes de la Batcave :

Ailes (Flight)



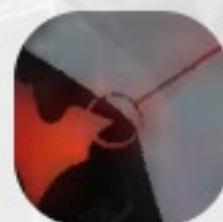
Les ailes rétractables du costume Agile (Nimble) permettent à Batman de survoler temporairement des obstacles.

Récepteur Radio (Radio Receiver)



Un implant de récepteur radio présent dans tous les costumes donne à Terry la possibilité de rester en contact avec Bruce Wayne.

Amplification Neuromusculaire (Neuralmuscular Amp.)



C'est la raison pour laquelle le Chevalier Noir gagne toujours.

Sa combinaison spéciale magnifie son pouvoir naturel !

Dispositif de sécurité (Built-in Failsafe Device)



Dans le cas peu probable où une combinaison tombait entre de mauvaises mains, le porteur de la combinaison serait paralysé.

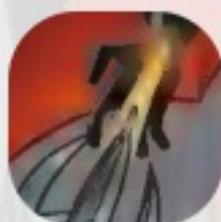
LES GADGETS (Suite)

Détecteur (Shotgun Microphone)



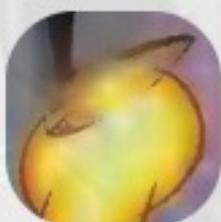
Les récepteurs radio sensibles présents dans les gants capteront les sons distants. C'est un excellent outil pour localiser les ennemis derrière des portes fermées.

Armements spéciaux (Special Armaments)



Selon la combinaison que vous avez sélectionné, vous trouverez des Batgadgets spéciaux qui se détachent des poignets. Vous constaterez que la combinaison standard porte le plus d'équipement.

Bottes Fusées (Boot Jets)



Des propulseurs de fusée dans vos bottes. Après les avoir trouvées, appuyez sur le Bouton A Pour les activer.

LES ARMES

Vous ne pouvez utiliser que les armes que Bruce a équipées dans votre combinaison.

Vous pourrez trouver des armes cachées dans les niveaux du jeu.

NunChaku Magnétique (Magnetic Nun Chaku)



Une arme d'arts martiaux électrifiée. Utilisez-le pour des coups rapides et rapides, ou chargez-le en maintenant le bouton C -Guche enfoncé.

Entre les mains d'un maître, le NunChaku Magnétique est imbattable.

Disque Explosif (Dark Knight Discus)



Arme à distance explosive, elle est idéale pour toucher des ennemis éloignés.

Si vous n'en avez plus, vous pourrez en trouver d'autres dans les niveaux.

Bâton (Dark Knight Staff)



Un bâton long et puissant renforcé par des lames tranchantes en forme de chauve-souris aux deux extrémités.

S'il est utilisé correctement, il neutralisera simultanément les ennemis devant vous et derrière vous.

Boucliers (Dark Knight Shields)



Les boucliers ne sont équipés que sur la combinaison défensive.

Pour attaquer avec les boucliers, appuyez sur le Bouton C-Gauche tout en vous déplaçant vers votre cible.

LES OBJETS

Bruce Wayne sait qu'un bon combattant du crime est ingénieux. Vous apprendrez cela en trouvant et en utilisant les nombreux objets cachés du jeu.

Combinaison Offensive (Affensive Suit)



Change votre combinaison actuelle pour une combinaison offensive. L'amplification neuromusculaire permet de casser facilement les boîtes en acier.

Combinaison Défensive (Defense Suit)



Change votre combinaison actuelle pour une combinaison défensive. Un excellent objet à utiliser si vous vous battez contre un groupe coriace.

Combinaison Agile (Nimble Suit)



Change votre combinaison actuelle pour une combinaison agilité. Optez pour cette combinaison lorsque vous savez que vous allez devoir faire des sauts difficiles dans le niveau.

Vie Supplémentaire (1-Up)



Ajoute une vie à Batman. Cet objet se trouve souvent dans des pièces cachées.

LES OBJETS (Suite)

Boomerang Supplémentaire (Increased Discus)



Réapprovisionne votre réserve de Disques.
Gardez à l'esprit que votre combinaison ne peut en transporter que 10.
Utilisez-les à bon escient.

Récupération Santé (HP Recovery)



Permet de récupérer une partie de votre barre de vie ou de restaurer toute votre barre de vie.
Vous pouvez généralement trouver ces objets dans des boîtes ou dans des pièces cachées.

Clé (Key)



Utilisez-les pour déverrouiller les portes des niveaux.
Vous trouverez généralement une clé sur l'ennemi le plus coriace.

Boîtes (Boxes)



- **Boîtes R&D (R&D Box) :**
Ces boîtes sont très faciles à casser, bien que la plupart n'aient rien à l'intérieur.

LES OBJETS (Suite)



- **Boîtes de construction (Wayne Building Box) :**
Ces boîtes sont très faciles à casser, bien que la plupart n'aient rien à l'intérieur.



- **Boîtes de construction renforcées (Reinforced Wayne Building Box) :**
La seule façon de casser ces boîtes est d'utiliser la puissance de la combinaison offensive.



- **Boîtes de l'Asile (Asylum Box) :**
Ces vieilles boîtes sont très faciles à casser d'un coup de pied ou de poing.



- **Boîtes de l'usine à Bonbon (Candy Factory Box) :**
La plupart de ces boîtes aux couleurs vives peuvent être facilement brisées avec plusieurs coups de pied ou de poing bien placés.

LES ENNEMIS

La plupart des voleurs présentés ici ont déjà un casier judiciaire chargé. La police s'occupera des Jokerz après les avoir assommés.

Coe



Un crétin souriant avec un casier judiciaire. Se déplace et pense très lentement. Les flics débutants abattent ces perdants quotidiennement.

Happy



Ce n'est pas une flèche. La seule chose qu'il a appris avant de quitter son cours de mathématiques, c'est qu'il y a une certaine sécurité à être en grand nombre.

Voyou 3



Beaucoup de muscle mais rien dans la tête. Ses réactions lentes jouent en votre faveur.

Voyou 4



Vous le trouverez dans la fabrique à Bonbons. Neutralisez-le pendant qu'il fait une pause entre ses tirs de lance-flammes.

LES ENNEMIS (Suite)

Voyou 5



Il a l'air maigre, mais ce dingue a un vilain coup de pied.
Essayez de l'éviter en sautant et neutralisez-le avec une série d'attaques bien ciblées avec vos disques.

Robot 1



Un robot de sécurité de Wayne Entreprise. Reprogrammées par le Jokerz, ces menaces mécaniques ne sont rien de plus que des voyous qui flottent dans les airs.

Robot 2



Un robot de travail reprogrammé. Profitez de sa vitesse lente pour vous positionner derrière lui, puis donner-lui plusieurs coups de pied.

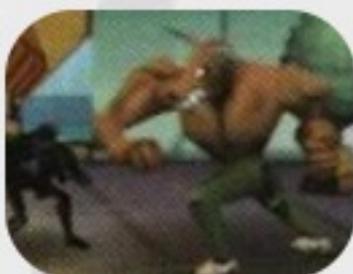
Robot 3



Ce robot de sécurité a été reprogrammé pour éradiquer tout ce qui ressemble vaguement à une chauve-souris. Arrêtez-le avec vos disques ou avec plusieurs coups de pied.

LES ENNEMIS (Suite)

Mutant 1



Il faut un esprit malade pour créer génétiquement un minotaure. Ce taureau sauvage chargera n'importe quelle cible lente. Faites aussi attention à ses coups de poing.

Mutant 2



Ce lycanthrope a une morsure qui est bien pire que son aboiement. Apprenez à ce mauvais chien qui est le maître avec un ou deux coups de pied.

Mutant 3



Cette bête génétiquement modifiée dégage un gaz toxique créé à l'intérieur de son système respiratoire. Il possède un uppercut dévastateur.

Bonk



Cette menace aux orteils d'acier déclenche une attaque sismique qui peut vous emporter. Frappez Bonk pendant qu'il se déplace, puis sautez loin pour éviter ses attaques.

LES ENNEMIS (Suite)

Robot de Sécurité



Le summum de la sécurité high-tech de Wayne Enterprises.
Évitez ses bombes en vous déplaçant constamment.

Opérateur de Grue



Cet employé mécontent devrait prendre sa retraite.
Évitez la chute de la cargaison en vous déplaçant autant que possible.
Frappez-le et fuyez aussi loin que possible.