

BATMAN™

LA LEGENDE EST DE RETOUR

BRUCE WAYNE™, Le directeur multi-millionnaire de la Fondation Wayne est un type plutôt tranquille et modeste. Mais quand la nuit tombe et que les rues deviennent mal-famées, il abandonne son personnage de jour et devient le gardien masqué de **GOTHAM CITY™** – **BATMAN**.

Des toits de cette ville opprimée, il part en croisade contre le crime et se fixe pour objectif l'élimination de l'empire du crime de Gus Grissom et plus spécialement la défaite de **JACK NAPIER™**, le commandant en second psychotique.

Napier représentait de toute façon la force la plus sournoise et sadique de Gotham, mais quand un accident le frappa, le déformant à la fois sur le plan physique et moral, il devint le pire des criminels – le **JOKER™**!

Vous contrôlez **BATMAN™** dans 5 scénarios différents dans lesquels il affronte ses ennemis malveillants dans le combat à la vie à la mort qui s'en suit.

ET VOICI POUR VOUS LE DERNIER JEU INSPIRE DU TOUT DERNIER FILM ... VOICI **BATMAN**.

COMMANDES

Le jeu est contrôlé avec un levier (Port 2)

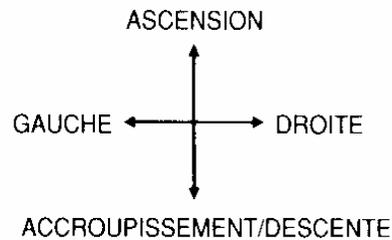
CLAVIER

F1 – MARCHÉ/ARRET PAUSE
ESC – ABANDON JEU (PENDANT PAUSE)

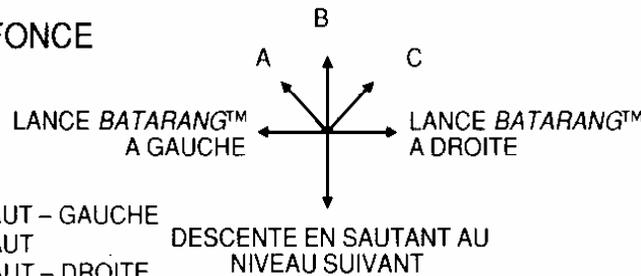
FEU – LANCER **BATARANG™**

LEVIER

SECTIONS 1 ET 5



AVEC BOUTON FEU ENFONCE



A = LANCE CORDE VERS LE HAUT – GAUCHE

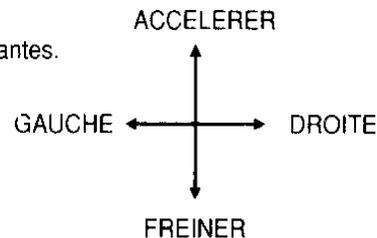
B = LANCE CORDE VERS LE HAUT

C = LANCE CORDE VERS LE HAUT – DROITE

SECTION 2 – **BATMOBILE™**

Le levier déplace la **BATMOBILE** dans les directions correspondantes.

FEU: Relâche la 'batrope' (pour les tournants)



SECTION 3 – ANALYSE CHIMIQUE – **BATCAVE™**

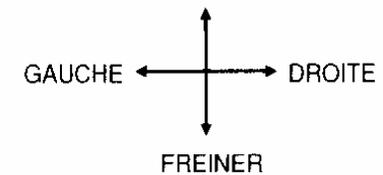
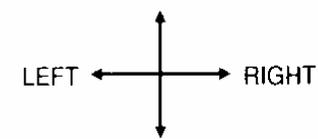
Pour sélectionner un produit cosmétique, déplacer le levier vers la gauche ou la droite et appuyer sur feu pour le faire entrer dans la combinaison.

SECTION 4 – **BATWING™**

POUSER: NEZ VERS LE BAS

AVEC LE BOUTON
FEU PRESSE:

ACCELERER



TIREZ: NEZ VERS LE HAUT

STATUT ET SCORE

Le panneau indique le score du moment, les vies, le temps et le niveau d'énergie de **BATMAN**. Le visage de **BATMAN** représente le plein d'énergie, le visage du **JOKER** représente l'absence d'énergie. Quand le visage du **JOKER** est entièrement visible, **BATMAN** perd une vie. S'il se trouve à cours de temps à un niveau quelconque, **BATMAN** perdra aussi une vie.

Un bonus est accordé chaque fois que l'on termine un niveau. On obtient le score à chaque niveau de la façon suivante:-

NIVEAU 2

Elimination des acolytes du **JOKER**

En sautant sur les acolytes du **JOKER** ou en leur rentrant dedans.

ELIMINATION DE **JACK NAPIER** (NIVEAU 1)

ELIMINATION DU **JOKER** (NIVEAU 5)

Les points sont obtenus en progressant sur la route. Quand on atteint la **BATCAVE**, on obtient un bonus basé sur la quantité de temps restante.

NIVEAU 3

Le score est basé sur la quantité de temps employée pour trouver la combinaison correcte.

NIVEAU 4

Chaque ballon libéré vous permet d'obtenir des points.

L'ENERGIE EST REDUITE DE LA FAÇON SUIVANTE:-

NIVEAU 1 et 5

En tombant sur les acolytes du **JOKER**.

En vous trouvant sous des gouttes d'acide ou pris dans des bouffées de gaz s'échappant de tuyaux.

En tombant trop bas.

en rentrant dans un mur quand vous vous balancez au bout de la corde.

En étant touché par des balles ou des grenades.

En marchant sur des terrains garnis de pointes.

NIVEAU 2

En heurtant d'autres voitures.

NIVEAU 4

En touchant les ballons au lieu de couper les cordes.

En laissant les ballons éclater si vous ne coupez pas les cordes.

LE JEU

Section 1 – Usine Chimique de l'Axe

Etant *BRUCE WAYNE*, vous entendez Gordon parler au Maire de *JACK NAPIER* et de son acolyte attaquant l'Usine Chimique de l'Axe. Passant rapidement à l'action, vous enfiler votre costume noir et vous allez sur les lieux de l'action. Une fois à l'intérieur de l'usine, vous devez vous diriger vers la sortie (et Napier) tout à droite de la carte. Sur votre chemin, vous serez confronté à toutes sortes de criminels; certains vous attaqueront physiquement, certains vous tireront dessus et d'autres vous enverront des grenades. Essayez aussi d'éviter les gouttes chimiques et les bouffées de gaz que vous trouverez à différents endroits sur votre route. Vous pouvez tolérer un nombre de coups limité car l'armure de votre corps vous donne un certain degré de protection, mais votre énergie peut diminuer rapidement si vous n'essayez pas de vous défendre vous-même.

Lancez le *BATARANG* sur vos attaquants et utilisez la batcorde pour atteindre les niveaux supérieurs en jetant un grappin et en vous hissant le long de la corde.

Sur l'écran final de ce niveau, vous affronterez Napier lui-même. Si vous le battez, il tombera dans un fût de déchets chimiques toxiques qui transformeront son apparence et son esprit. Vous venez de créer le Joker!

Section 2 – Les Rues de GOTHAM CITY (1)

Après avoir sauvé Vicky Vale des griffes du *JOKER* dans le Flugelheim Museum, vous devez réussir à vous échapper dans la *BATMOBILE*.

En parcourant à une vitesse folle les rues de *GOTHAM CITY*, vous devez à la fois éviter les véhicules du *JOKER* et la police qui a établi des barrages car ils ne savent pas encore vraiment de quel côté de la loi vous vous trouvez.

Votre *BATMOBILE* est équipée d'un radar très perfectionné qui vous indique la direction à suivre afin de vous échapper de façon sûre. Si vous ne gardez pas une vitesse élevée, le *JOKER* vous rattrapera et endommagera votre *BATMOBILE* comme le fera d'ailleurs n'importe quelle collision avec d'autres voitures.

La *BATMOBILE* est aussi munie d'une corde et d'un grappin. Si vous souhaitez effectuer un virage rapide quand vous roulez à grande vitesse, lancez le grappin sur un lampadaire au coin de la rue; si vous le faites au bon moment, cela vous permettra de prendre le tournant sans perdre de vitesse.

Section 3 – La BATCAVE

Le *JOKER* a inventé un composé – le "Smilex" – qui lorsqu'il touche ses victimes, les tue en laissant sur leur visage un rictus de mort. Le *JOKER* a "corsé" certains produits de consommation courante avec des éléments de ce composé. C'est grâce à ce mélange qu'il obtient de "Smilex".

A l'aide des puissants ordinateurs de votre *BATCAVE* et dans le temps imparti, vous devez identifier les trois objets qui contiennent ces éléments. Lorsque vous choisissez un groupe quelconque de trois éléments. Lorsque vous choisissez un groupe quelconque de trois éléments. Lorsque vous choisissez un groupe quelconque de trois éléments, le visuel vous indique le nombre de choix corrects que vous avez effectués. Par procédé d'élimination, vous devez choisir le triplet exact d'objet avant que le temps ne s'écoule.

Section 4 – Les Rues de GOTHAM CITY (2)

Un des plans les plus terribles du *JOKER* est maintenant en train de se dérouler à minuit dans les Rues de *GOTHAM CITY*. En promettant d'énormes sommes d'argent aux habitants de Gotham, les rues se sont remplies de masses de gens insoupçonneux. Mais les apparences sont

trompeuses car, derrière la parade qui ressemble à celle d'un carnaval, se cache un sinistre secret.

A l'intérieur des douzaines de ballons colorés, il y a suffisamment de gaz *Smilex* pour tuer la population entière de *GOTHAM CITY*. Ces ballons sont sur le point d'être lâchés

Vous pilotez le *BATWING* et vous devez couper les cordes retenant les ballons avec les ailes de l'engin volant. Si vous ratez l'un d'entre eux, ils s'autodétruiront en envoyant des nuages de gaz sur la foule; il en sera de même si vous ratez la corde et touchez le ballon lui-même. Par contre si vous tranchez la corde, le ballon s'envolera sans danger et le gaz se dissipera dans l'atmosphère. Enfin, quand le *JOKER* se rendra compte de votre intervention, il enverra certains de ses hélicoptères pour la faire échouer. Vous devez absolument les éviter.

Section 5 – La Cathédrale

En poursuivant le *JOKER* dans la Cathédrale de Gotham, vous devez vous frayer un chemin sur les planchers qui s'effondrent et éviter les rats enragés afin de pouvoir enfin affronter le *JOKER* sur le toit. Comme dans l'Usine Chimique, il vous faut utiliser votre *BATARANG* et la 'batrope' pour y parvenir.

Sur le toit, vous devez triompher du Joker ou bien il s'échappera en hélicoptère et asservira *GOTHAM CITY*.

CONSEILS UTILES

NIVEAUX 1 ET 5

Apprenez à maîtriser le maniement de la batcorde.

Trouvez un itinéraire rapide vers la fin.

Tirez à vue.

NIVEAU 2

N'entrez pas en collision avec d'autres voitures.

Soyez aussi rapide que possible.

Quand une flèche indique que vous arrivez à un tournant, essayez de vous placer sur le côté de la route.

BATMAN

Son programme et sa représentation graphique sont la propriété de Ocean Software Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier.

GENERIQUE

Sections BATWING et BATMOBILE

Programmation – Jon O'Brien

Graphique de William Harbison, John Palmer

Sections USINE CHIMIQUE et EGLISE

Programmation – Mike Lamb

Graphique de Dawn Drake/Rober Hemphill

BATMAN, le *JOKER* et tous les personnages, slogans et insignes s'y rattachant sont des marques déposées de DC COMICS INC. Tous droits réservés.

Section BATCAVE

Programmation – Alan Short

Graphique de John Palmer

Musique de Jonathan Dunn

TM & © 1989 DC COMICS INC. Tous droits réservés.

© 1989 Ocean Software Limited