

# BATMAN™

## THE CAPED CRUSADER

Ceci est un jeu d'aventure d'arcade avec "passage à tabac" sous-entendu. Le jeu consiste de deux "complots" tournant autour des plus mortels ennemis. Batman, Le Pingouin et Le Joker. Chaque complot est joué de manière similaire – bien que les lieux et problèmes divers que vous affronterez varieront. Le point sur les intrigues.

### LE COMLOT DU PINGOUIN – "UN OISEAU EN MAIN"

Etant sorti de prison, le Pingouin décide de monter une usine de fabrication de parapluie près de sa villa de Gotham City, mais bien sûr il est difficile de ce défaire de mauvaises habitudes et ceci n'est qu'une couverture pour son plan ingénieux qui consiste à se rendre maître du monde en utilisant une armée de pingouins-robots.

En tant que Batman pouvez-vous détruire l'ordinateur central de contrôle qui est caché et arrêter cette conspiration maléfique ?

### LE COMPOT DU JOKER

Robin a mystérieusement disparu le seul indice trouvé, est une simple "carte à jouer" la signature de l'infâme "Joker". L'ennemi de Batman par excellence est de retour. Après un examen minutieux l'ordinateur de Batman révèle un message secret dissimulé sur l'autre face de la carte. Robin est en route pour une fête pire que la mort, la mèche est allumée – aussi ne perdez pas de temps, suivez votre flair et souvenez vous qu'il n'y a rien de tel que son chez soit Boum ! Boum !

Pouvez-vous résoudre le mystère, sauver Robin et vaincre le joker ? Le temps passe inexorablement.

### LE JEU

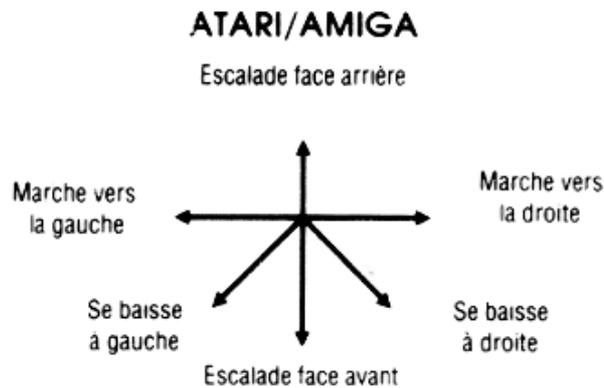
La présentation sur écran simule une bande dessinée de Gotham City et tous ses personnages apparaissant sur des "panneaux recouverts multiples". Tout texte (c'est-à-dire les indices, description etc.) est affiché dans des cases à légende dans "l'image" appropriée.

Le joueur étant Batman, a une liberté totale de mouvement et d'interaction avec les nombreuses locations, résolvant les problèmes au fil de sa route. Il faut faire attention à ne pas "surmener" Batman – trop de bagarres et son endurance pourrait être réduite dans des proportions alarmantes.

Le jeu est fini seulement lorsque l'aventure est terminée ou que Batman n'a plus assez d'énergie pour continuer.

## LES CONTROLES

Le joueur peut faire agir Batman selon une grande variété de manœuvres



## L'ECRAN D'UTILITE

En tirant vers le bas et en appuyant sur "feu" Batman entrera dans l'écran d'utilité.

Ceci affiche tous les objets que vous avez "ramassé" ainsi que les "icônes" de contrôle utilisées pour la manipulation des objets.

Note – divers aspects des affichages et effets sonores du jeu peuvent être modifiés à présent pour satisfaire les exigences du joueur.

Les barres de la situation énergétique de Batman et le pourcentage d'exécution du complot sont aussi affichés sur cet écran.

Pourcentage de jeu

Objets portés

Icônes de contrôle

Curseur – Batman

Barre de situation énergétique

## EXEMPLE D'UTILISATION D'UN OBJET

En déplaçant le curseur "Batman" sur l'objet et en appuyant sur "feu" puis en sélectionnant l'icône "utilisation" de la même manière, l'objet en question sera utilisé.

C'est-à-dire      nourriture consommée (énergie augmentée)

La clé ouvre une porte fermée

Une fléchette est lancée

## CONSEILS UTILES

1 ne mangez pas trop

2 certains objets font plus de mal que de bien

3 continuez à vous baisser pour esquiver les balles

4 ne jugez aucun livre par sa couverture (complot du Joker)

## BATMAN LE CHAMPION A LA CAPE

Le programme informatique, les représentations graphiques et les maquettes de ce jeu sont la propriété d'Ocean Software Limited et il est formellement interdit de les reproduire, mettre en mémoire, louer ou diffuser sous une forme quelconque sans l'autorisation écrite d'Ocean Software Limited.  
Tous droits réservés dans le monde entier.

BATMAN et tous ses personnages, slogans, logos, et signes relatifs sont des marques déposées de DC Comics Inc.

© 1988 DC Comics INC. Tous droits réservés.

## ATARI ST

Programmed by Keith Robinson  
Graphics by Andy Rixon  
Game design by Jonathan Smith  
Produced by DC Ward and PJ Finnegan  
© 1988 Spécial FX by OCEAN SOFTWARE Limited  
© DC Comics Inc 1988

## AMIGA

Programmed by Keith Robinson 1 Frank Robinson  
Graphics by Andy Rixon  
Game design by Jonathan Smith  
Produced by DC Ward and PJ Finnegan  
© 1988 Spécial FX by OCEAN SOFTWARE Limited  
© DC Comics Inc 1988