

SUNSOFT®

for the Nintendo Entertainment System™

NES-B4-FRA-1

BATMAN™

INSTRUCTION
MANUAL



MERCI

Merci beaucoup d'avoir acheté la cartouche de jeu "BATMAN™" de SUNSOFT.
Veuillez lire attentivement ce manuel d'instruction avant de commencer à jouer.
Ceci vous permettra de mieux utiliser le jeu et d'en profiter davantage. Placez cette notice dans un endroit sûr.

PRECAUTIONS

Veillez à mettre l'unité hors tension avant d'introduire ou de retirer la cartouche de jeu.
Cette cartouche est un appareil de précision. Evitez de la soumettre à des températures extrêmes, ne la laissez pas tomber, évitez-lui les chocs et n'essayez pas de la démonter.
Ne touchez pas aux bornes. Conservez-les à l'abri de la poussière et de l'humidité qui pourraient endommager l'appareil.

TABLE DES MATIERES

Scénario du jeu
Liste des objectifs
Utilisation de la manette
Démonstrations inter-niveaux
Niveaux 1-5
Ennemis

Chefs ennemis
Armes
Accessoires de Bat
Mouvements de Batman
Affichage à l'écran
Vies de Batman
Résultats

SCENARIO DU JEU

Les habitants de GOTHAM CITY™ sont très occupés par la préparation du Festival du Bicentenaire. Hélas, il n'y a pas grand chose à célébrer. Le crime et la violence font rage dans la ville.

Il n'y a qu'un seul homme qui peut délivrer la ville des griffes abominables du JOKER™ : c'est BATMAN™ !

Avec votre aide le Croisé à la Cape (CAPED CRUSADER™) peut vaincre le JOKER et sauver tous les braves gens de GOTHAM CITY. BATMAN est équipé d'armes spéciales et sa force est acrobatique. Il doit détruire 15 types différents d'ennemis et leurs 5 Chefs tout en traversant 5 niveaux.

Finalelement BATMAN affronte LE JOKER dans un combat singulier! Mais qui va l'emporter? Tout cela dépend de vous!

LISTE DES OBJECTIFS

Niveau 1: GOTHAM CITY

- ▶ Dans la rue principale
- ▶ Gratte-ciel
- ▶ Devant la Mairie
- ▶ Vaincre Killer Moth

Démonstration inter-niveau

Niveau 2: Usine de produits chimiques AXIS

- ▶ Etage des déchets liquides
- ▶ Etage des installations électriques
- ▶ Etage du tapis roulant
- ▶ Poste de commandement
- ▶ Destruction du Système d'Intelligence des Machines

Démonstration inter-niveau



Niveau 3: Conduit souterrain

- ▶ Conduit souterrain I
- ▶ Conduit souterrain II
- ▶ Caverne souterraine
- ▶ Vaincre Electrocuter

Démonstration inter-niveau



Niveau 4: Laboratoire en ruines

- ▶ Laboratoire de recherche
- ▶ Réserve
- ▶ Usine de traitement thermique
- ▶ Destruction de Dual-Container Alarm

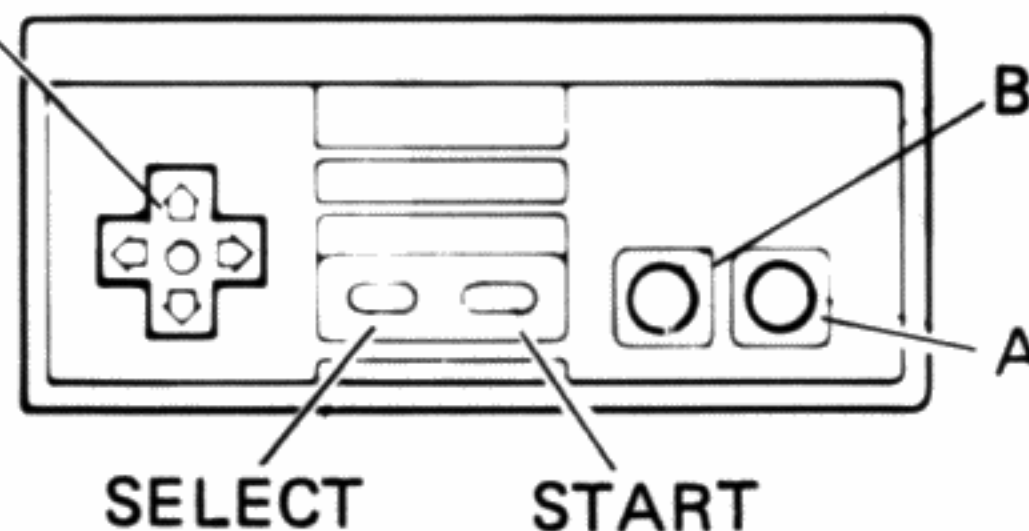
Démonstration inter-niveau

Niveau 5: Cathédrale

- ▶ Escalier
- ▶ Beffroi
- ▶ Vaincre Firebug
- ▶ Champ de la bataille finale entre BATMAN et LE JOKER

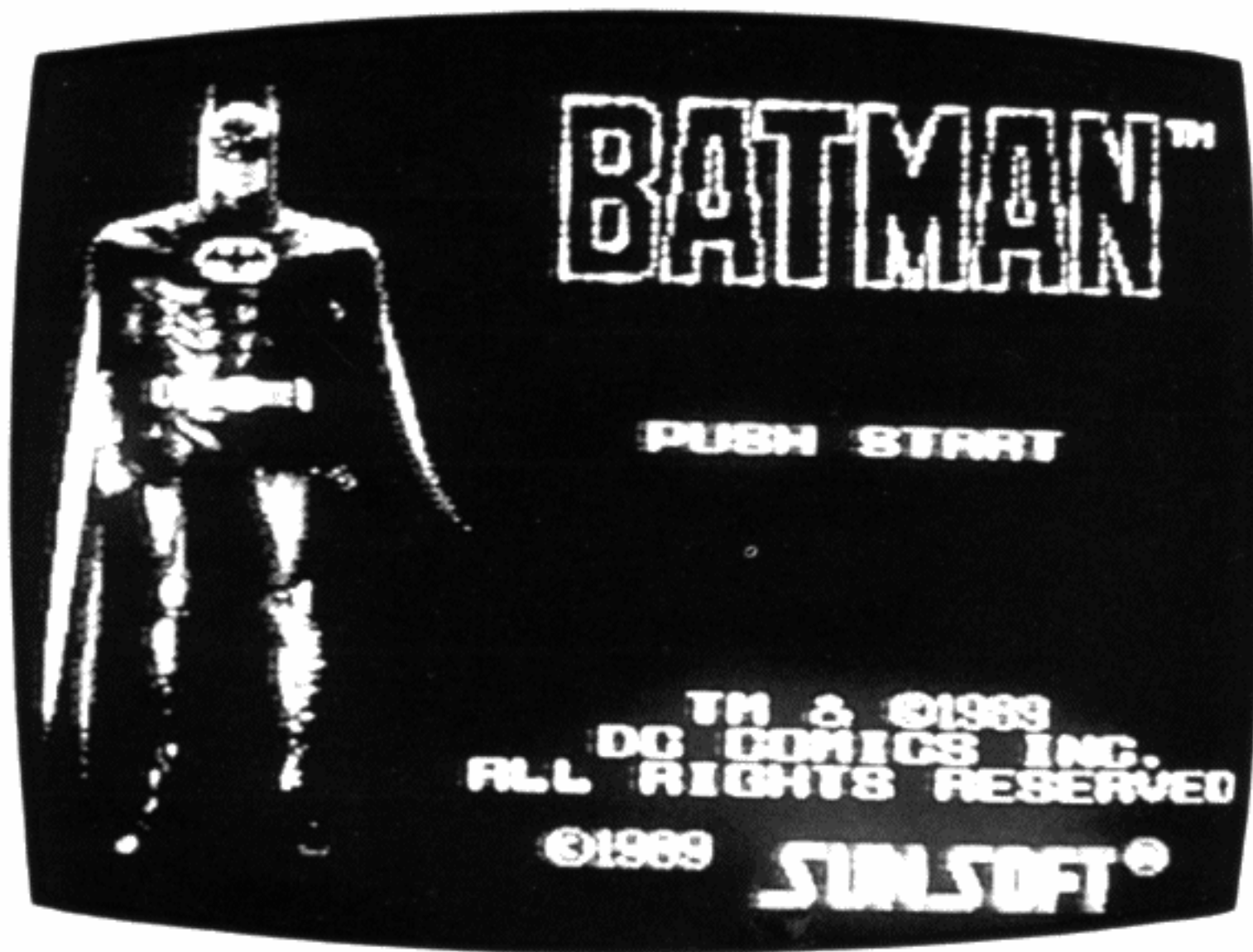
UTILISATION DE LA MANETTE

MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE



- Utiliser la manette 1 seulement
- A — Appuyer sur A pour sauter
- B — Appuyer sur B pour attaquer/tirer
- Start — Appuyer sur Start pour choisir votre arme préférée (mais seulement quand des armes optionnelles sont disponibles)
- Select — Appuyer sur Select pour faire une pause et indiquer les points marqués dans l'angle supérieur gauche de l'écran.
- Manette multidirectionnelle
 1. Appuyer de côté pour faire bouger BATMAN à gauche ou à droite
 2. Appuyer vers le bas pour faire agenouiller BATMAN
 3. Appuyer vers le haut ne provoque pas de mouvement

DEMONSTRATIONS INTER-NIVEAUX



Des démonstrations d'initiation ont lieu avant chacun des cinq niveaux. Elles ont pour but de vous familiariser avec le niveau auquel vous aller accéder.

NIVEAU 1 GOTHAM CITY

BATMAN commence son aventure à GOTHAM CITY. Pendant son enquête sur le scandale du gaz toxique "DDID", BATMAN se déplace dans la rue principale: elle est déserte et sans éclairage. Dans le secteur suivant, il trouve un centre commercial et des gratte-ciel. Il n'y a aucun signe de vie, seulement les carcasses d'acier des immeubles et l'armature d'acier d'une autoroute. Enfin BATMAN arrive à la Mairie, située en plein coeur de GOTHAM CITY, là où il doit battre Killer Moth, le chef ennemi, pour accéder au Niveau 2.

NIVEAU 2 L'USINE DE PRODUITS CHIMIQUES AXIS

Cachette du JOKER, l'usine de produits chimiques AXIS est le prochain challenge de BATMAN. Là, il lui faut traverser un étage de déchets liquides, atelier de traitement de déchets de produits chimiques; l'étage des Installations électriques, équipé de tous les tableaux électriques alimentant l'ensemble de l'usine; l'étage du tapis roulant servant au raffinement de produits chimiques; et enfin, détruire Nerve Center, le chef du niveau 2.

Dans cette zone, BATMAN doit déjouer des dispositifs de sécurité et détruire tout le SYSTEME D'INTELLIGENCE DES MACHINES.

NIVEAU 3

NIVEAU 4

CONDUIT SOUTERRAIN LE LABORATOIRE EN RUINES

Bien qu'ayant réussi à détruire l'usine des produits chimiques, BATMAN est pris dans un piège et tombe dans un conduit souterrain. Les conduits souterrains I et II forment un ensemble d'égouts desservant tout GOTHAM CITY. BATMAN doit y trouver une sortie secrète, la caverne souterraine.

L'eau qui passe dans ces conduits alimente une station hydroélectrique dans la caverne. Quand BATMAN trouve la sortie, il doit vaincre Electrocutioner qui l'attend, avant de passer au niveau 4.

Le Laboratoire en ruines, l'autre cachette du JOKER, est un laboratoire désert et contaminé. En pénétrant dans le laboratoire de recherche, BATMAN découvre un ensemble de formes de vies futuristes, créées par des manipulations génétiques.

NIVEAU 4

LE LABORATOIRE EN RUINES

L'endroit suivant où BATMAN effectue des recherches est la réserve, un entrepôt pratiquement vide contenant simplement du matériel de recherche et de laboratoire, des gaines de courant et des moteurs. Finalement, BATMAN arrive à l'usine de traitement thermique où une flamme terriblement chaude sert à traiter les déchets. Le Croisé à la Cape (CAPED CRUSADER) peut maintenant détruire le Chef Dual-Container Alarm et parvenir à sa destination finale.

NIVEAU 5

CATHEDRALE

L'émetteur secret conduit BATMAN vers son plus grand défi — la Cathédrale.

Après avoir gravi l'étroit et sombre escalier du beffroi, BATMAN est attaqué par Firebug (Le Pyromane), Chef du niveau 5 et fidèle garde du corps du JOKER. Ayant éliminé Firebug, il est accueilli par LE JOKER en personne, et livre sa dernière bataille.

ENNEMIS

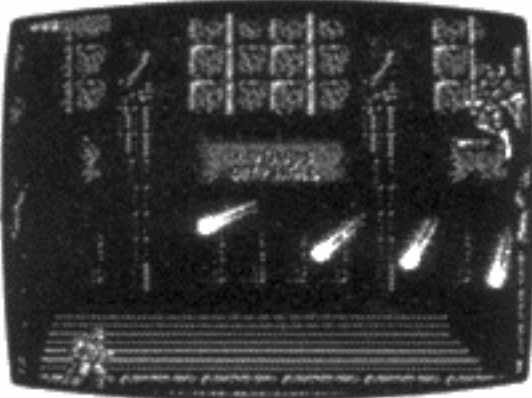
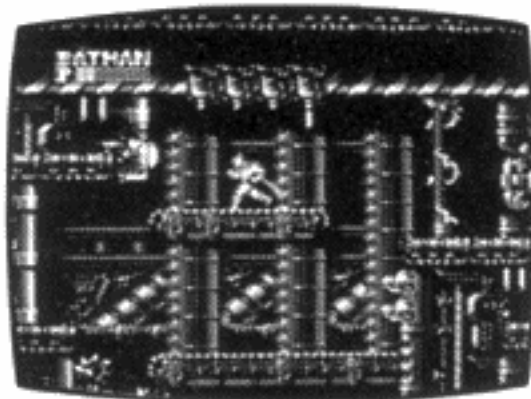
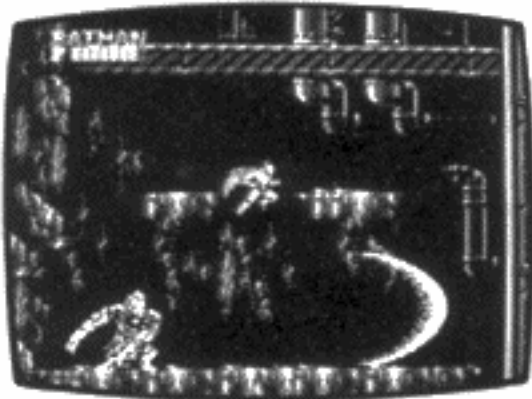
	Niveau	Rôle
Shakedown	1 & 2	Se lance contre BATMAN
Heatwave	1-5	Utilise un lance-flammes
K.G. Beast	1	Attaque à l'épée et avec des "Shuriken"
Enforcer	1	Vole avec un moteur-fusée et attaque à la mitrailleuse
Deadshot	1 & 2	Reste assis et tire sur BATMAN
Nightslayer	2 & 4	Se déplace lentement, mais sa griffe est acérée
Maxiezeus	4	Se rue sur BATMAN
Jader	3 & 4	JOKER a fabriqué cette arme biologique pour sauter sur BATMAN

ENNEMIS

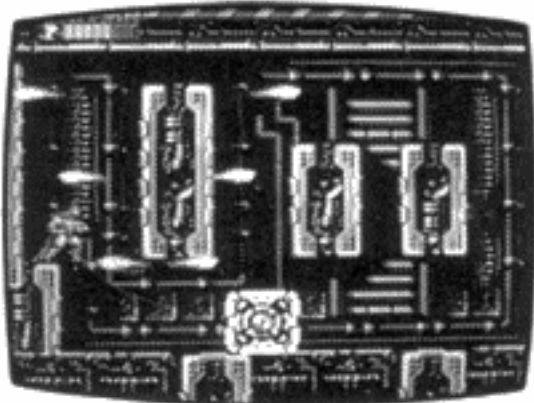
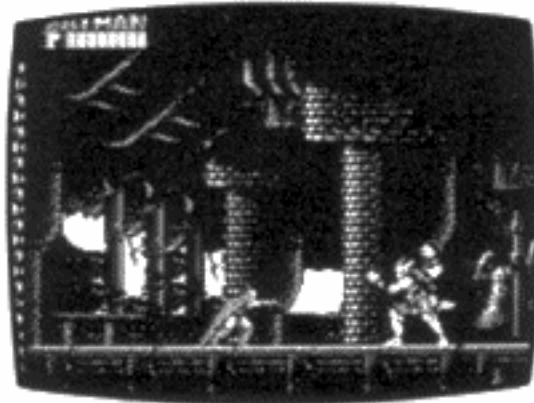
	Niveau	Rôle
Mobile Home Mine	1-4	Mine mobile
Mobile Tracker	1-5	Poursuit de plus en plus vite l'intrus
Javelin	2 & 5	Attaque avec une longue lance
Drop Claw	2-5	Accroché au plafond, il lance des bombes
Rail Runner	4	Bouge de gauche à droite sur un rail et attaque
EEV	3 & 5	Tire comme un canon
Gluk	2	Ce déchet industriel est un sous-produit du gaz toxique "DDID"



CHEFS ENNEMIS

Niveau	Chef	Rôle
1		LE JOKER a payé ce tueur pour attaquer BATMAN en lançant des boules de feu.
2		<p>3 objectifs:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Commande de courant électrique une fois détruite, le mouvement s'arrête et BATMAN peut se déplacer librement sur le pilier qui autrement bouge. 2. Un canon 3. Le Centre Nerveux est réveillé après la conquête des deux premiers objectifs.
3		Ce Chef est un homme électrique, le plus puissant guerrier au monde; il est capable de transmettre un rayon mortel "Agresseur Lunaire" (10 mégagiga volts) à partir de son bras.

CHEFS ENNEMIS

Niveau	Chef	Rôle
4	 Dual-Container Alarm	Ce Chef commande des véhicules à double conteneur capables de stopper tout intrus. En cas d'urgence, il est programmé pour déclencher des bombes incendiaires.
5	 Firebug	Le garde du corps en qui LE JOKER a le plus confiance a des raisons personnelles de se venger de BATMAN. Ce dernier a vaincu son frère, aussi Firebug ne reculera devant rien pour tuer BATMAN. Il peut émettre des boules de feu chauffées à 600 millions de degrés centigrades qui désintégreront tout ce qu'elles frappent. A part LE JOKER, c'est véritablement le plus puissant adversaire de BATMAN.



ARMES DE BATMAN

BATMAN dispose de son fameux coup de poing en toutes circonstances. Armes optionnelles à gagner.



Fusil à Harpon

Pour tirer de petites flèches acérées sur les ennemis



Batarang

Utilisé comme un boomerang, il est conçu pour être lancé contre l'ennemi et pour revenir à BATMAN



Dirk

Pour tirer dans trois directions différentes, pour battre des ennemis dispersés sur une vaste zone

ACCESOIRES DE BAT

Le joueur peut gagner chacun des trois accessoires suivants seulement après avoir vaincu un ennemi donné.



Bonus

Ajoute des points supplémentaires au résultat



Fléchette

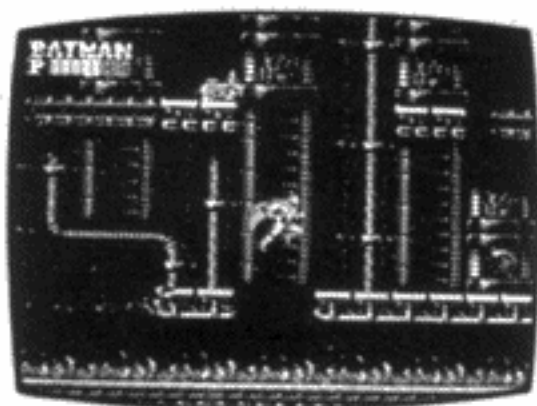
Chaque fléchette donne 10 fléchettes supplémentaires quand un certain ennemi a été battu — 1. Cette fléchette est la source offensive habituelle de BATMAN pour ses trois armes optionnelles. 2. Si BATMAN n'a pas cet accessoire, il ne peut pas utiliser ses armes. 3. La consommation de fléchettes varie en fonction de l'arme optionnelle utilisée par le joueur.



Coeur

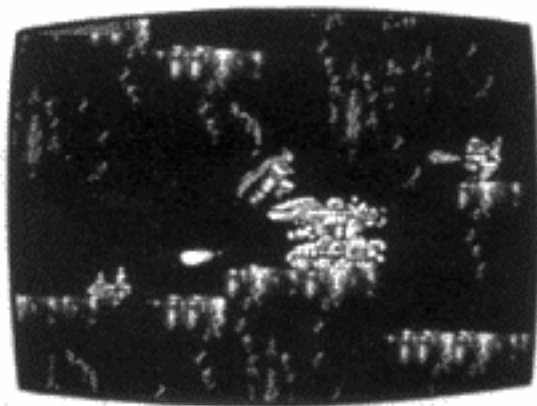
Cet accessoire peut régénérer un degré du potentiel de vies de BATMAN (voir la jauge de Potentiel de Vies dans "Potentiel de Vies" de BATMAN)

MOUVEMENTS DE BATMAN



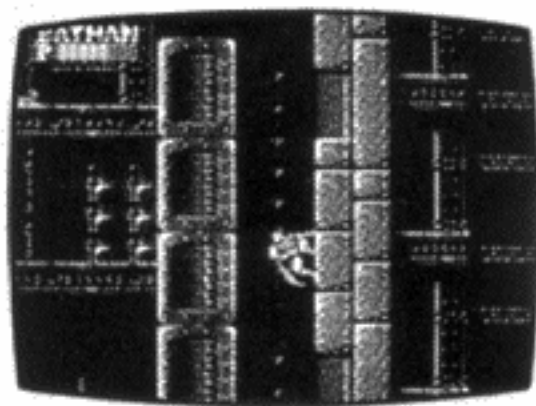
Saut normal

Appuyer sur le bouton "A"



Saut BATMAN

Appuyer sur le bouton "A" et le maintenir enfoncé



Saut du mur

Un saut spécialement haut! Appuyer sur le bouton "A" quand BATMAN est au milieu d'un saut normal et se trouve en contact avec un mur

AFFICHAGE A L'ECRAN

1. Un indicateur de déroulement de jeu est disposé sur deux lignes dans l'angle supérieur gauche de l'écran.

2. Cet indicateur montre:

- Ligne 1:
- ▶ Arme(s) optionnelle(s) et nombre de fléchettes disponibles
 - ▶ Quand seul le coup de poing est disponible, l'indicateur présente BATMAN en bleu
 - ▶ Appuyer sur START pour échanger les armes
 - ▶ Les armes optionnelles ne peuvent pas être utilisées sans fléchettes

Ligne 2: Potentiel de vies de BATMAN en huit degrés

ATTENTION

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

POTENTIEL DE VIES DE BATMAN

Le potentiel de vies de BATMAN apparaît sur la ligne inférieure de l'indicateur de déroulement de jeu. Il peut vivre 3 fois.

Chaque Vie comporte 8 degrés. Un degré est perdu chaque fois que BATMAN est blessé. Quand les huit degrés ont été perdus, BATMAN perd une de ses vies. Le nombre de vies disponibles et le nombre de points peuvent être visualisés en appuyant sur le bouton Pause.

BATMAN, LE JOKER et tous les personnages, phrases et signes sont les marques commerciales de DC Comics Inc © 1989

Tous droits réservés.



SUNSOFT®

for the Nintendo Entertainment System™

Watch for the best arcade titles from the best new
name in home entertainment software.

SUNSOFT.

SUNSOFT®

SUN ELECTRONICS CORPORATION

250, ASAHI, KOCHINO-CHO, KONAN-CITY, AICHI, 483, JAPAN.

PHONE: (0587) 55-2201

FAX: (0587) 55-3851

Sunsoft® is a registered trademark of SUN ELECTRONICS CORPORATION TM & © DC Comics, Inc. 1989. Nintendo® and Nintendo Entertainment System™ are trademarks of Nintendo.

1989 SUN ELECTRONICS CORPORATION

Printed in Japan

Imprime au japon