



ocean

TM & © 1964 DC Comics Inc.

BATMAN™

LA LEGENDE EST DE RETOUR

BRUCE WAYNE™, Le directeur multimillionnaire de la Fondation Wayne est un type plutôt tranquille et modeste. Mais quand la nuit tombe et que les rues deviennent malfamées, 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 surnoise 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 le **CAPED CRUSADER™** 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.

PREPARATION/CHARGEMENT

Préparez la machine, introduisez votre palette de jeu et votre cartouche ROM comme expliqué dans le manuel de l'utilisateur de votre ordinateur. Le jeu se charge ensuite automatiquement.

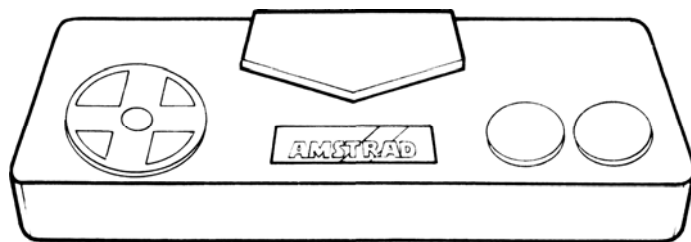
COMMANDES

Vous pouvez contrôler le jeu à l'aide de la palette.

464/6128+- Vous pouvez également utiliser une manette ou le clavier.

Les mouvements de direction ci-dessous sont applicables à la palette aussi bien qu'à la manette de jeu. Vous pouvez utiliser l'un ou l'autre des boutons de feu de la palette pendant tout le jeu.

Le clavier peut être redéfini.



COMMANDES

TOUCHES PRE-DEFINIES

Q = HAUT

A = BAS

K = GAUCHE

L

BARRE D'ESPACEMENT

S

=

=

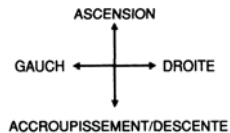
=

DROITE

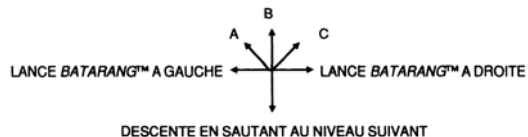
FEU

PAUSE

LEVIER SECTION 1 ET 5



FEU - LANCE *BATARANG*TM AVEC BOUTON FEU ENFONCE



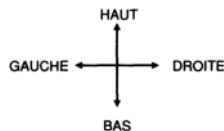
A = LANCE CORDE VERS LE HAUT - GAUCHE

B = LANCE CORDE VERS LE HAUT

C = LANCE CORDE VERS LE HAUT - DROITE

SECTION 2 - BATMOBILE™

BATMOBILE se déplace dans les directions correspondantes.



FEU - Lance BATCORDE vers le haut. Si la BATMOBILE passe près d'un lampadaire, la corde s'enroulera autour de celui-ci et la BATMOBILE prendra le virage au coin de la rue.

FEU ET HAUT - Si la BATMOBILE se trouve près d'un tournant, elle tournera sans utiliser la BATCORDE.

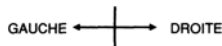
ATTENTION: L'utilisation de la BATCORDE permet de prendre le virage plus rapidement.

La BATMOBILE ne prendra le virage que si elle se trouve près de celui-ci.

SI LA BATMOBILE DEPASSE UN VIRAGE, VOUS POUVEZ REVENIR EN ARRIERE EN APPUYANT SUR FEU ET GAUCHE.

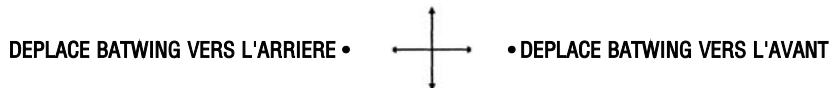
SECTION 3 - ANALYSE CHIMIQUE DE LA BATCA VE™

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™

• DEPLACE BATWING VERS



DEPLACE BATWING VERS LA DROITE

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:-

NIVEAUX 1 ET 5

ELIMINATION DE L'ACOLYTE DU JOKER

ELIMINATION DE JACK NAPIER (NIVEAU 1)

ELIMINATION DU JOKER (NIVEAU 5)

NIVEAU 2

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 un policier ou sur l'acolyte 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 avant que vous n'ayez coupé 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 enflez 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 Muséum, 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 est dans le temps imparti, vous devez identifier les trois objets qui contiennent ces 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.

NIVEAU 3

Utilisez vos méninges.

Soyez rapide (vous n'avez qu'une minute).

NIVEAU 4

Coupez les cordes de façon nette.

Ne touchez pas les ballons.

BATMAN

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

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

© 1990 Océan Software Limited

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