



TM

SPECTRUM · AMSTRAD · COMMODORE



TM & © 1984 DC Comics Inc.

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 toîts 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 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.

COMMODORE CHARGEMENT

Placez la cassette dans votre magnétophone Commodore, coté imprimé vers le haut et vérifiez qu'elle est complètement rebobinée. Assurez-vous que tous les fils sont connectés. Appuyez simultanément sur la touche SHIFT et sur la touche RUN/STOP. Suivez les instructions affichées à l'écran - APPUYEZ SUR PLAY SUR LE MAGNETOPHONE. Ce programme se chargera automatiquement. Pour le chargement du C128, tapez GO 64(RETURN), puis suivez les instructions du C64.

DISQUETTE

Sélectionnez mode 64. Mettez le lecteur de disquette sur la position marche. Placez le programme dans le lecteur, label vers le haut, tapez LOAD "*" ,8,1 (RETURN), l'écran d'introduction apparaîtra et le jeu se chargera automatiquement.

Le chargement s'effectue en un certain nombre de parties, suivez les instructions à l'écran.

COMMANDES

LE JEU SE JOUE A L'AIDE DU LEVIER UNIQUEMENT
CLAVIER

F1 = MUSIQUE
F3 = EFFETS SONORES SEULEMENT F5 = PAUSE
F7 = REPRISE
RUN/STOP = ABANDON DU JEU

AMSTRAD

CHARGEMENT

Cassette - CPC 464

Placez la cassette rembobinée dans le magnétophone, tapez RUN" et appuyez ensuite sur la touche ENTER/RETURN. Suivez les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si votre équipement comprend un lecteur de disquette, tapez 1 TAPE puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN. Ensuite, tapez RUN" puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN.
(On obtient le symbole | en maintenant la touche shift et en appuyant sur la touche @).

Cassette - CPC 664 et 6128

Connectez un magnétophone à cassette adapté en vous assurant que les bons fils sont raccordés comme indiqué dans le Manuel d'Instruction de l'Utilisateur. Placez la cassette rembobinée dans le magnétophone et tapez |TAPE puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN. Tapez ensuite RUN", puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN et suivez les instructions telles qu'elles apparaissent sur l'écran.

DISQUETTE - CPC 464

Placez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez |DISC et appuyez sur ENTER/RETURN afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur. Maintenant tapez RUN"DISC et appuyez sur ENTER/RETURN, le jeu se chargera automatiquement.

DISQUETTE CPC664 et 6128

Placez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez |DISC et appuyez sur ENTER/RETURN afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur. Maintenant tapez RUN"DISC et appuyez sur ENTER/RETURN, le jeu se chargera automatiquement.

ATTENTION - Le chargement de ce jeu s'effectue en un certain nombre de parties, suivez les instructions à l'écran.

Le jeu se joue avec le levier ou le clavier.

Le clavier peut être redéfini.

TOUCHES PRE-DEFINIES

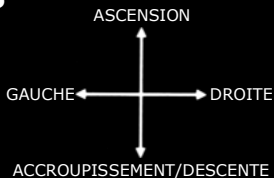
Q = HAUT

A = BAS

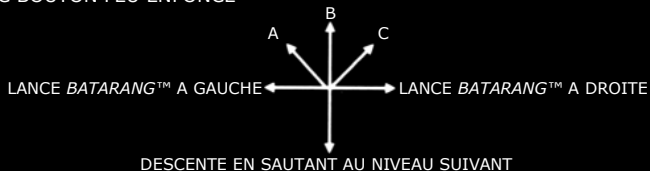
K = GAUCHE
L = DROITE
BARRE D'ESPACEMENT = FEU
S = PAUSE

LEVIER - TOUS FORMATS

SECTION 1 ET 5



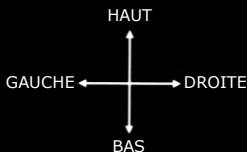
FEU - LANCE *BATARANG*TM
AVEC BOUTON FEU ENFONCE



A = LANCE CORDE VERS LE HAUT - GAUCHE
B = LANCE CORDE VERS LE HAUT
C = LANCE CORDE VERS LE HAUT - DROITE

SECTION 2 - *BATMOBILE*TM

Le levier déplace la *BATMOBILE* 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.
UTILISATEURS SPECTRUM ET AMSTRAD: SI LA *BATMOBILE* DEPASSE UN VIRAGE, VOUS POUVEZ REVENIR EN ARRIERE EN APPUYANT SUR FEU ET GAUCHE.

SECTION 3 - ANALYSE CHIMIQUE DE LA *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*™

DEPLACE *BATWING* VERS LA GAUCHE

DEPLACE *BATWING* VERS L'ARRIERE ← → DEPLACE *BATWING* VERS L'AVANT

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:

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 enfillez 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.

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 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

COMMODORE

Programmeur - Zach Townsend Graphique de Andrew Sleigh

SPECTRUM ET AMSTRAD

Programme de Mike Lamb

Graphique de Dawn Drake

Musique et effets spéciaux de Matthew Cannon

SPECTRUM, AMSTRAD et COMMODORE

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

© 1989 Ocean 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 réservés.





ENGLISH



FRANÇAIS



DEUTSCH



ITALIANO

ocean is a registered trademark of Ocean Software Limited.