

BATMAN

Son code de programme et sa représentation graphique sont le copyright de la société Ocean Software Limited et ne peuvent ni être reproduits, ni mis en mémoire, ni loués ni diffusés sous n'importe quelle forme sans la permission écrite d'Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier.

COMMANDE

LE SYSTEME DE MENUS

Utilisez n'importe quelle touche sauf la touche ENTER ou SHIFT (décalage) pour déplacer le Bat-cursor (curseur de Batman). Utilisez ENTER pour sélectionner l'entrée indiquée par le Bat-cursor (curseur de Batman). Quand c'est approprié, retournez au menu principal en appuyant sur décalage.

Menu Principal

- (a) PLAY THE GAME (jouez le jeu). Ceci commencera soit un nouveau jeu ou bien, si un jeu ancien est en cours, ceci vous offrira la chance de le reprendre.
- (b) SELECT THE KEYS (sélectionnez les touches). Ceci vous permet de définir votre sélection personnelle du manche à balai/clavier.
- (c) ADJUST SOUND (réglez le son). Choix de trois niveaux de son.
- (d) CONTROL SENSITIVITY (contrôlez la sensibilité). Permet la sélection de réponse manche à balai/clavier.

Menu Clé

Il est important d'utiliser cette fonction convenablement. Prière de lire les suggestions sur l'écran du guide opérateur.

Etape (a) Déplacez le curseur pour mettre en vedette la commande requise, sur laquelle les touches doivent être changées.

Etape (b) Appuyez sur ENTER (remet à blanc toutes les touches courantes).

Etape (c) Appuyez sur toutes les touches requises pour la commande (celles-ci seront imprimées sur la ligne courante à mesure qu'elles sont appuyées). Si vous voulez utiliser la touche ENTER, appuyez-la d'abord.

N.B. Si vous appuyez accidentellement sur la mauvaise touche à ce point-là, allez à l'étape (d) et puis revenez à l'étape (b). (Ceci vous fait appuyer deux fois sur ENTER).

Etape (d) Quand toutes les touches sont sélectionnées, appuyez sur ENTER.

Etape (e) Si vous désirez changer plus de commandes, recommencez alors à l'étape (a), sinon appuyez sur SHIFT (décalage) et retournez au menu principal.

Menu de Son

Il y a trois niveaux distincts de son dans le jeu. Il s'agit-là de pistes sonores différentes, par contraste avec des volumes différents. On peut procéder à la sélection de:

Musique de fond et bruits de jeu

Bruits de jeu

Fonctionnement silencieux.

MENU DE SENSIBILITE DE COMMANDE

Celui-ci permet d'accroître l'adresse au jeu – la différence principale étant la manière par

laquelle la commande en diagonale est interprétée. La valeur défaut est la basse sensibilité et c'est celle qui est recommandée pour les débutants.

Les commandes défaut ont été définies comme suit:

Gauche	Curseur à gauche	Manche à balai à gauche
Droite	Curseur à droite	Manche à balai à droite
Vers le bas	Curseur vers le bas	Manche à balai vers le bas
Vers le haut	Curseur vers le haut	Manche à balai vers le haut
Bondissez	Espace ou copie	Manche à balai-feu
Portez	Espace	f, fEnter f6 f5 f4 f3 f2 f1 f0
Pause	Echappement	

Nota

Espace tel que définit comme Bondir et Porter, ceci permet que les deux actions soient faites par appui sur une seule touche.

On dispose de la possibilité d'abandon en appuyant sur PAUSE (pause). Le message écran sera alors affiché.

LE JEU

Le Caped Crusader™ se trouve dans les Batcaves (cavernes de Batman) sous Gotham City.™ Robin a été capturé par les adversaires de Batman, le Joker surtout, avec un peu d'aide astucieuse du Riddler. Le seul espoir de s'échapper est d'assembler le fidèle Batcraft (véhicule de Batman) dont les pièces sont éparpillées dans les catacombes mortelles au-dessous, et puis d'aller à toute vitesse à la rescousse de Robin.

Le Joker et le Riddler feront de leur mieux pour l'empêcher de délivrer Robin et mettront sur son passage toute une série d'acolytes mortels et d'obstacles mêlés qui mettront à l'épreuve ses capacités, physiques et mentales, pour réaliser sa tâche.

Le Joker et le Riddler n'apparaissent pas "en personne" dans le jeu, car Batman ne connaît leur image que trop bien. Batman ne connaît pas les acolytes qu'ils ont sélectionnés et ceci complique encore plus sa tâche.

Il se glisse dans son ancre le long du Batpole (mât de Batman) mais avant qu'il puisse partir, il doit recueillir son équipement, qui comprend ses Batboots (bottes de Batman), sa Batbelt (ceinture de Batman) et son Batbag (sac de Batman), dont il aura besoin pour faire face au défi qui l'attend. Tant qu'il n'a pas recueilli tous ces articles, il ne pourra pas commencer sa quête pour les pièces du Batcraft (véhicule de Batman).

Le Joker lancera toutes sortes de mécréants peu familiers contre Batman pendant qu'il cherche les morceaux du Batcraft (véhicule de Batman). Alors qu'il poursuit son chemin à travers toutes sortes de catacombes qui ne lui sont pas familières, au nombre d'environ 150, le Riddler lui offrira toutes sortes de devinettes et d'objets qui lui sont également peu familiers. Certains de ces objets devront être recueillis pour être utilisés pendant la mission, et certains autres objets s'avèreront fatals. Batman devra utiliser tout son talent de détective extraordinaire pour décider quels sont les objets qui doivent être recueillis et ceux dont il ne faut pas tenir compte pendant qu'il cherche le Batcraft (véhicule de Batman) et son but ultime de pouvoir délivrer Robin.

Une fois que les 7 pièces manquantes du Batcraft (véhicule de Batman) sont repérées

Batman devra alors chercher la plateforme de lancement sur laquelle il peut lancer les moteurs et commencer la délivrance. Pour aider Batman dans la plus redoutable des tâches qu'il doit accomplir, lors de ses déplacements, il pourra recueillir des pouvoirs supplémentaires. Ces pouvoirs ne durent pas toujours, mais ils fourniront une poussée temporaire d'énergie à Batman. Inutile de dire que le Riddler a compliqué encore plus les choses en plaçant des ressemblances indistinctes, et que, si celles-ci sont ramassées, elles annulent toutes les énergies supplémentaires que Batman a pu recueillir.

Batman peut soit augmenter ses vies, courir plus vite, bondir plus haut ou être entièrement protégé contre les acolytes du Joker. S'il recueille un objet placé par le Riddler, il perdra immédiatement ces capacités supplémentaires et devra de nouveau chercher pour les renouveler.

Le but du jeu est la réussite de l'assemblage du Batcraft (véhicule de Batman).

BAT EQUIPMENT (équipement de Batman)

Ces 4 éléments doivent être recueillis avant que Batman puisse commencer sa tâche. Ils sont indiqués en bas à droite de l'écran de jeu, et ils seront automatiquement mis en vedette quand ils ont été recueillis.

BATBOOTS (bottes de Batman) – Celles-ci permettent à Batman de bondir.

BATBAG (sac de Batman) – Celui-ci permet à Batman de ramasser et de porter les objets dans un endroit – Appuyez de nouveau sur Porter pour les laisser tomber.

(Nota: les articles ne peuvent pas être déplacés de l'endroit dans lequel ils étaient.)

BAT-THRUSTER (propulseur de Batman) – Celui-ci donne la commande horizontale à Batman quand il tombe, mais n'a aucun effet sur la vitesse de sa descente.

BATBELT (ceinture de Batman) – Celle-ci est un dispositif de faible gravité qui diminue de moitié la vitesse de la descente.

CAPACITES SUPPLEMENTAIRES

Batman peut recueillir des capacités supplémentaires au cours de son voyage.

Ces capacités ne sont pas éternelles mais elles aident Batman dans ses batailles avec les acolytes. L'état des capacités supplémentaires est affiché en bas à gauche de l'écran.

Il y a 4 capacités supplémentaires et une cinquième, une force de neutralisation, que Batman doit essayer d'éviter.

Vie supplémentaire – Ceci augmente le nombre de vies. (Le nombre total de vies est indiqué sous l'image du Batsign (insigne de Batman) en bas à gauche de l'écran.

Energie – Recueillir une de celles-ci permet à Batman de se déplacer à une vitesse grandement accrue pendant une courte durée de temps. Le nombre d'étapes à grande vitesse qui reste est indiqué sous l'image de l'éclair sur l'affichage d'état.

Boucliers – Ceux-ci rendent Batman invulnérable pendant une courte durée de temps. Le temps qui reste est indiqué sous l'image du bouclier.

Bonds – Ceux-ci permettent à Batman de bondir de deux fois la hauteur normale. Les bonds

Neutraliseurs – Ceux-ci doivent être évités. Recueillir un de ceux-ci annulera toutes les capacités supplémentaires de Batman.

BAT-SIGNALS (signaux de Batman)

Distribués en divers endroits se trouvent les Bat-Signals (signaux de Batman).

Touchez un de ceux-ci et il disparaît – pendant qu'il le fait, il met en mémoire l'état du jeu (nombre de vies qui restent, pièces du Batcraft (véhicule de Batman) qui ont été recueillies, etc... Ceci permet de reprendre le jeu en ce point (voir MAIN MENU – PLAY THE GAME (menu principal – jouez le jeu)) si vous perdez toutes vos vies – cette caractéristique est imbriquée de sorte que chaque fois qu'un Bat-Signal (signal de Batman) est repéré, l'état du jeu est mis en mémoire pour une utilisation future.

Le jeu se joue dans 150 chambres, distribuées sur 9 niveaux différents, et il est parfaitement possible d'établir la carte du jeu.

CONSEILS ET TUYAUX

- (1) Utiliser la barre d'espacement pour ramasser et bondir est une bonne idée (c'est-à-dire, de laisser cette sélection intacte sur les touches défaut). Laissez toutefois une touche pour porter seulement et laissez une autre touche pour bondir seulement.
par ex. Bouton Feu, Touche Copie – bondir seulement
Barre d'espacement – bondir et porter
f. f. Enter, f6, f5, f4, f3, f2, f1, f0 – porter seulement
- (2) Pour effectuer certains bonds, il faut se cramponner "au plus fin des fils" au bord de la Batcloak (cape de Batman) renforcée par carbone – il se peut que vous ayez besoin de pratique pour perfectionner ceci!
- (3) N'oubliez pas de ramasser les Bat-Signals (signaux de Batman) aux endroits stratégiques pendant le jeu, de sorte que si vous perdez toutes vos vies, vous pouvez recommencer en ce point (imbriqué chronologiquement).
- (4) Evitez de sélectionner Décalage comme touche de pause, car vous pouvez être en danger d'abandonner le jeu accidentellement.
- (5) Pour ramasser un objet, vous devez être au-dessus de celui-ci.
- (6) Différenciez entre ramasser et pousser (des objets spéciaux peuvent devoir être simplement touchés pour les pousser). Les sept parties du Batcraft (véhicule de Batman) doivent être poussées, par exemple, afin de les téléporter sur la plateforme de lancement.

BATMAN

Produit par Jon Woods

Programme conçu et écrit par Jon Ritman et Bernie Drummond.

© 1986 Ocean Software Limited



TM est une marque déposée d'Ocean Software Limited.

Batman, et tous les caractères, slogans, logos et signes y ayant trait sont des marques déposées de DC Comics Inc © 1986 DC Comics Inc. Tous droits réservés.

TM & © DC Comics Inc. 1986 All Rights Reserved.