

BATMAN™
A LEGEND HAS RETURNED.
BRUCE WAYNE™. The multi-millionaire head of the Wayne Foundation is an unassuming, quiet type of guy. However, when night falls and evil stalks the streets, he sheds his daytime persona and becomes the masked vigilante of *GOTHAM CITY™* - *BATMAN*.
Crusading against crime from the rooftops of the sickened city, his objective becomes the elimination of Gus Grissom's criminal empire; in particular, the conquest of *JACK NAPIER™*, the psychotic second-in-command.
Napier was the most cunning and sadistic force in Gotham anyway, but when an accident befell him, twisting him both physically and mentally, he became the ultimate criminal - *THE JOKER™*!
You control *BATMAN™* in five different scenarios as he is pitted against his malevolent nemesis in the life or death struggles that ensue.
THE ULTIMATE MOVIE INSPIRES THE ULTIMATE GAME...PLAY BATMAN.

LOADING

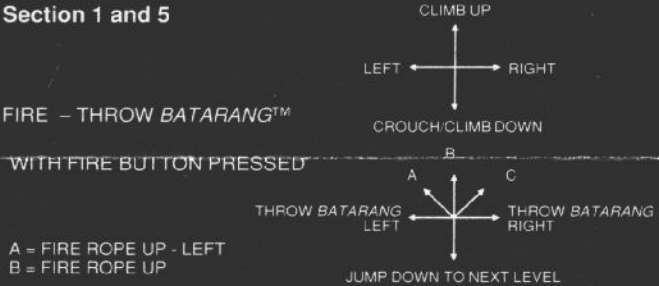
ATARI ST
Switch on the power to the computer and drive then insert disk one in drive one. This programme will load automatically. Follow on screen instructions.
NOTE: If you have two disk drives, insert Disk 1 in drive 1 and Disk 2 in Drive 2.
AMIGA
Insert Disk 1 into drive A then turn the computer on. Follow on screen instructions.
NOTE: If you have two disk drives, insert Disk 1 in drive 1 and Disk 2 in Drive 2.

CONTROLS

The game is controlled by joystick (port 2)

Keys
F1 - PAUSE ON/OFF
ESC - ABORT GAME (DURING PAUSE)
JOYSTICK

Section 1 and 5



Section 2 - BATMOBILE™
Joystick moves *BATMOBILE* in corresponding directions
FIRE: Releases 'batrope' (for turning corners)



SECTION 3 - BATCAVE™ & Chemical Analysis
Move the joystick left or right to select a cosmetic and press fire to enter it into the combination



STATUS AND SCORING

The panel shows present score, lives, time and *BATMAN*'s energy. *BATMAN*'s face represents full energy. *THE JOKER*'s face represents no energy. When *THE JOKER*'s face is fully visible then *BATMAN* will lose a life. If time runs out on any level *BATMAN* will lose a life.
A bonus will be awarded for completing each level.
The score is achieved on each level as follows:-

LEVELS 1 AND 5
Shooting *THE JOKER*'s henchmen
Jumping on top of or swinging into *THE JOKER*'s henchmen
Shooting *JACK NAPIER* (LEVEL 1)
Shooting *THE JOKER* (LEVEL 5)

LEVEL 2
Points are scored by progressing further along the road. A bonus is awarded on reaching the *BATCAVE* based on the amount of time remaining.
LEVEL 3
The score is based on the amount of time taken to find the correct combination.
LEVEL 4
Points are awarded for every balloon you cut free.
ENERGY IS REDUCED AS FOLLOWS:-
LEVELS 1 AND 5
Running into *THE JOKER*'s henchmen.
Standing under acid drops or in the way of bursts of gas from pipes.
Falling down too far.
Swinging on the rope into a wall.
Being hit by bullets and grenades.
Walking on spiked floors.

LEVEL 2
Hitting other cars
LEVEL 4
Hitting balloons instead of cutting ropes.
Allowing balloons to burst if you do not cut the ropes.

GAMEPLAY

Section 1 - Axis Chemical Plant
As *BRUCE WAYNE*, you overhear Commissioner Gordon telling the Mayor of an attack on the Axis Chemical Plant by *JACK NAPIER* and his henchmen. Acting swiftly, you don your black costume and make your way to the scene.
Once inside the factory, you must move towards the exit (and Napier) on the far right of the map. You will meet assorted criminals along the way, some of whom will attack you physically, some will shoot at you and some will throw grenades. Avoid, also, leaking chemical droplets and gas bursts at various points on your route. You can sustain a limited amount of hits as your body armour affords a certain degree of protection, but your energy can get depleted quite rapidly if you do not try to defend yourself.
Use the *BATARANG* to throw at your attackers, and your 'batrope' to access levels above, by shooting a grapnel device from your belt and reeling yourself up.
On the final screen of this level, you will confront Napier himself. If you defeat him, he will fall into a vat of toxic chemical waste which will disfigure his appearance and mind. You have created *THE JOKER*!

Section 2 - The Streets of GOTHAM CITY (1)
Having rescued Vicky Vale from the clutches of *THE JOKER* in the Flugelheim Museum, you must make good your escape in the *BATMOBILE*.
Racing at high speeds through the streets of *GOTHAM CITY*, you must avoid both *THE JOKER*'S vehicles and the police who have set up road blocks, as they are still unsure which side of the law you are on.
Your *BATMOBILE* is equipped with a sophisticated radar which will indicate the direction you must follow in order to escape safely. If you do not maintain a high speed, *THE JOKER* will catch you up and inflict damage upon the *BATMOBILE*, as will any collisions with other cars.
The *BATMOBILE* is also equipped with a rope and grapnel. If, whilst travelling a high speeds, you wish to make a fast turn, shoot the grapnel out at a lamppost on the street corner; if timed correctly, this will enable you to make the turn without speed loss.

Section 3 - The BATCAVE
The *JOKER* has invented a compound, 'Smilex' which, on contact, will kill its victims, leaving a deathly rictus grin on their faces. The *JOKER* has 'spiked' certain everyday consumables with elements from this compound which, when mixed together, forms Smilex.
Using the powerful computer in your *BATCAVE*, you must, in the time given, ascertain which three objects contain those elements. As you select any three, the display will indicate how many of those you have chosen correctly. You must, by process of elimination select the exact trio of elements before the time runs out.

Section 4 - The Streets of GOTHAM CITY (2)
THE JOKER'S deadliest scheme is now taking place at midnight on the Streets of *GOTHAM CITY*. By promising massive handouts of money to the people of Gotham, the streets are packed with masses of unsuspecting citizens. However, all is not as it seems, for the carnival-type parade contains a sinister secret.
Inside the dozens of bright balloons is enough Smilex gas to kill the entire population of *GOTHAM CITY*. These balloons are about to be leaked.....
You are piloting the *BATWING* and must cut through the mooring ropes of the balloons with the wings of the flying craft. If you miss any of them, they will self-destruct, sending clouds of gas into the crowds, similarly if you miss the rope and hit the balloon itself, the same will occur. If, however, you slice the rope, the balloon will float harmlessly away where the gas will dissipate into the atmosphere.

Section 5 - The Cathedral
Pursuing *THE JOKER* to Gotham Cathedral, you must negotiate the crumbling floors and avoid the rabid rats in order to confront, finally, *THE JOKER* on the roof. As in the Chemical Factory, you must use your *BATARANG* and 'batrope' to achieve this aim.
On the rooftop, you must defeat *THE JOKER*, or he will make his escape by helicopter and bring *GOTHAM CITY* to its knees.

<http://www.replacementdocs.com>



ocean is a registered trademark of Ocean Software Limited.

HINTS AND TIPS

LEVELS 1 AND 5
Master control of the 'batrope'.
Work out a quick route to the end.
Shoot on sight.
LEVEL 2
Don't bump into other cars.
Be as quick as possible.
When the arrow indicates a turn is ahead try and move to the side of the road.
LEVEL 3
Use your brain.
Be quick (you've only got one minute).
LEVEL 4
Cut ropes cleanly.
Don't hit the balloons.
Avoid the ground on hills.

BATMAN

Its program code and graphic representation are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All right are reserved worldwide.
THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ CAREFULLY THE INSTRUCTIONS FOR LOADING.
If for any reason you have difficulty in running the program and believe that the product is defective, please return it direct to:
Mr Yates, Ocean Software Limited, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.
Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.



**ATARI ST
CBM AMIGA**



TM & © 1989 DC Comics Inc.

CREDITS

BATWING AND BATMOBILE SECTIONS
Programming - Jon O'Brien
Graphics - William Harbison, John Palmer
CHEMICAL FACTORY AND CHURCH SECTIONS
Programming - Mike Lamb
Graphics - Dawn Drake/Robert Hemphill
BATCAVE SECTION
Programming - Alan Short
Graphics - John Palmer
Music by Jonathan Dunn
TM & © 1989 DC COMICS INC. All rights reserved.
© 1989 Ocean Software Limited
BATMAN, THE JOKER and all related characters, slogans and indicia are trademarks of DC COMICS INC. All rights reserved.



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 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 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 **BATMAN™** 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.

CHARGEMENT

ATARI ST

Mettez en marche l'ordinateur et le lecteur. Placez la DISQUETTE 1 dans le lecteur. Le chargement du jeu se fera automatiquement. Suivez les instructions sur l'écran. NOTE: Si vous avez deux lecteurs, placez la Disquette 1 dans le lecteur 1 et la Disquette 2 dans le lecteur 2.

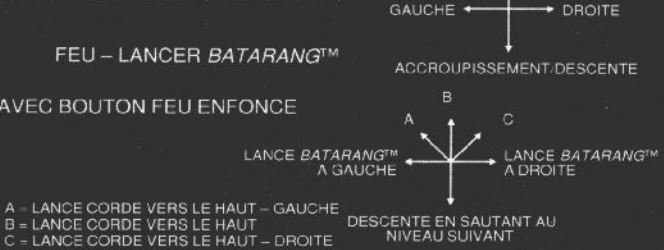
AMIGA
Placez la Disquette 1 dans le lecteur A et mettez en marche l'ordinateur. Suivez les instructions sur l'écran. NOTE: Si vous avez deux lecteurs, placez la Disquette 1 dans le lecteur 1 et la Disquette 2 dans le lecteur 2.

COMMANDES

Le jeu est contrôlé avec un levier (Port 2)

CLAVIER

F1 – MARCHÉ/ARRÊT PAUSE
ESC – ABANDON JEU (PENDANT PAUSE)



BATMAN™

EINE LEGENDE IST ZURÜCKGEKEHRT

BRUCE WAYNE™, der Multimillionär und Gründer der Wayne Stiftung ist ein bescheidener, stiller Mensch. Doch bricht die Nacht herein und das Böse beherrscht die Straßen, legt er seine normale Identität ab und wird zum maskierten Wächter von **GOTHAM CITY™**: **BATMAN**. In seinem Kampf gegen die Unterwelt der angeschlagenen Stadt ist sein vorrangiges Ziel, das kriminelle Imperium des Gus Grissom zu zerschlagen. Dafür muß er **JACK NAPIER™** besiegen, den psychotischen zweiten Mann des Imperiums. Napier war schon immer die verschlagenste und sadistischste Person in Gotham. Aber nach einem Unfall, bei dem er schwere körperliche und geistige Schäden davontrug, wurde er zum absoluten Verbrecher - dem **JOKER™!** Sie steuern **BATMAN** durch fünf verschiedenen Szenarios, in denen er seinen schlimmsten Feinden in einem Kampf um Leben und Tod widersteht muß. DAS ABSOLUTE SPIEL ZUM ABSOLUTEN FILM ... SPIEL ES ... BATMAN

LADENANWEISUNGEN

ATARI ST

Schalten Sie Ihren Computer und das Diskettenlaufwerk an, und legen Sie die Diskette 1 in das Laufwerk ein. Das Programm wird automatisch geladen und gestartet. Befolgen Sie die Anweisungen am Bildschirm. HINWEIS: Haben Sie zwei Laufwerke, legen Sie Diskette 1 in Laufwerk A und Diskette 2 in Laufwerk B.

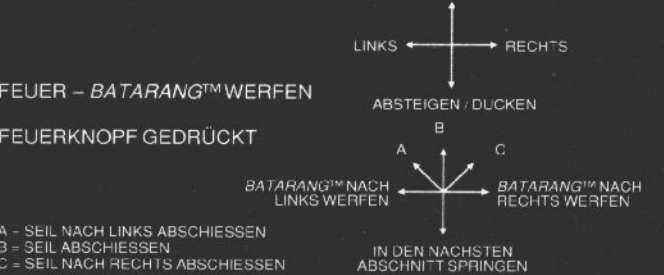
AMIGA

Legen Sie die Diskette 1 in Laufwerk A ein und schalten Sie den Computer an. Befolgen Sie die Anweisungen am Bildschirm. HINWEIS: Haben Sie zwei Laufwerke, legen Sie Diskette 1 in Laufwerk A und Diskette 2 in Laufwerk B.

STEUERUNG

Das Spiel wird mit einem Joystick im Port 2 gespielt. Joystick

Abschnitt 1 und 5



SECTION 2 – BATMOBILE™

Le levier déplace la **BATMOBILE** dans les directions correspondantes. FEU. Relâche la 'batrope' (pour les tournants)



SECTION 3 – ANALYSE CHIMIQUE – 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™



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. Si 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:-

NIVEAU 2

Elimination des acolytes du **JOKER**. En sautant sur les acolytes du **JOKER** ou en leur rentrant dedans. ELIMINATION DE **JACK NAPIER** (NIVEAU 1) ELIMINATION DU **JOKER** (NIVEAU 5) 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 les acolytes 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.

Abschnitt 2 - BATMOBIL™

Sie steuern das **BATMOBIL** mit dem Joystick.



FEUERKNOPF – 'Batseil' abfeuern (zum Abbiegen)

Abschnitt 3 - BATCAVE™ chemische Analyse

Drücken Sie den Joystick nach links und rechts, um eine Kosmetik auszuwählen. Mit dem Feuerknopf übernehmen Sie Ihre Wahl in die Mixtur.

Abschnitt 4 - BATWING™



ANZEIGEN und PUNKTEWERTUNG

Auf dem Bildschirm sehen Sie die erreichte Punktezahl, die verbleibenden Leben, die Zeituhr und **BATMAN**'S Energie. Das **BATMAN** Gesicht zeigt volle Energie an, das Gesicht des **JOKER** erscheint bei verbrauchter Energie. Ist das **JOKER** Gesicht vollständig sichtbar, oder die Zeituhr abgelaufen, verliert **BATMAN** ein Leben. Für jeden abgeschlossenen Abschnitt erhalten Sie einen Bonus. Die Punkte werden in den Abschnitten wie folgt errechnet:

Abschnitte 1 und 5

Helfer des **JOKER** vernichten
Helfer des **JOKER** vernichten
JACK NAPIER vernichten (Abschnitt 1)
Den **JOKER** vernichten (Abschnitt 5)

Abschnitt 2

Je weiter Sie auf der Straße vordringen, um so mehr Punkte erhalten Sie. Erreichen Sie das **BATCAVE**, bekommen Sie dafür einen Bonus, dessen Höhe von der verbliebenen Zeit abhängt.

Abschnitt 3

Die Punkte werden nach der Zeit berechnet, die Sie brauchen, um die richtige Mischung herauszufinden.

Abschnitt 4

Für jeden abgeschnittenen Ballon erhalten Sie Punkte. Energie wird wie folgt verbraucht:

Abschnitte 1 und 5

Kollisionen mit Helfern des **JOKER**. Unter auslaufender Säure oder im Strahl geborstener Gasleitungen stehen.

En touchant 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 si vous ne coupez pas 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 enflemez 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 Flughafen 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, 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.

Zu tief herunterfallen. Mit dem Seil in eine Wand schwingen. Von Geschossen und Granaten getroffen werden. Auf Nagelbrettern gehen.

Abschnitt 2

Zusammenstoße mit anderen Fahrzeugen.

Abschnitt 4

Anstelle der Seile die Ballons treffen. Wenn Ballons platzen, bevor das Seil zerschnitten ist.

DAS SPIEL

Abschnitt 1 - Axis Chemical Plant

Als **BRUCE WAYNE** hören Sie, wie Kommissar Gordon dem Bürgermeister berichtet, daß **JACK NAPIER** mit seinen Leuten die Axis Chemical Plant überfallen will. Sie reagieren sofort, ziehen Ihr schwarzes Kostüm über und machen sich auf den Weg. In der Fabrik müssen Sie zum Ausgang kommen, der ganz rechts auf der Karte ist. Dort ist auch Napier. Auf diesem Weg müssen Sie an verschiedenen Gangstern vorbei. Einige greifen Sie direkt an, andere schießen auf Sie und einige werfen mit Handgranaten. An einigen Stellen tropfen ätzende Flüssigkeiten auf den Weg oder strömt Gas aus geplatzten Leitungen. Auch diese Hindernisse müssen Sie umgehen. Durch Ihren Umhang sind Sie vor den Gefahren etwas geschützt, doch Ihr Energievorrat kann sehr schnell zur Naige gehen, wenn Sie sich nicht verteidigen. Vertreiben Sie die Angreifer mit dem **BATARANG** und versuchen Sie, mit dem **BATSEIL** in die oberen Etagen zu kommen. Schießen Sie dafür einen Enterhaken von Ihrem Gürtel ab und klettern Sie an dem Seil nach oben. Am Ende dieses Abschnittes stehen Sie Napier selbst gegenüber. Können Sie seinen Angriff abwehren, fällt er in einen Tank mit toxischer Flüssigkeit, die seine Erscheinung und sein Denken verändert. Sie haben den **JOKER** erschaffen!

Abschnitt 2 - Die Straßen von GOTHAM CITY (1)

Sie haben Vick Vale im Flughafen Museum aus den Klauen des **JOKER** befreit und müssen nun mit dem **BATMOBIL** entkommen. Mit höchster Geschwindigkeit donnern Sie durch die Straßen von **GOTHAM CITY**. Hinter Ihnen her sind die Fahrzeuge des **JOKER** und die Polizei, die noch immer nicht recht weiß, auf welcher Seite des Gesetzes Sie stehen, und darum Straßensperrn errichtet hat. Ihr **BATMOBIL** ist mit einem hochentwickelten Radarsystem ausgestattet, das Ihnen die Richtung anzeigt, in der Sie entkommen können. Wenn Sie nicht mit Vollgas fahren, holt der **JOKER** Sie ein und beschädigt das **BATMOBIL**, das auch bei Zusammenstößen mit anderen Fahrzeugen Schaden davonträgt. Zur Ausrüstung des **BATMOBIL**S gehören auch Seile und Enterhaken. Müssen Sie bei hoher Geschwindigkeit wenden oder abbiegen, schießen Sie im richtigen Moment einen Enterhaken auf den Mast einer Straßenlampe ab. Wenn alles klappt, werden Sie ohne Tempoverlust um die Kurve gerissen.

Abschnitt 3 - Das BATCAVE

Der **JOKER** hat ein Präparat entwickelt, "Smilex", das Menschen bei Kontakt schnell tötet und auf den Gesichtern der Opfer ein teuflisches Grinsen hinterläßt. Verschiedene Gebrauchsgüter des täglichen Lebens hat der **JOKER** mit den Komponenten "geimpft", aus deren Mischung Smilex entsteht. Mit den leistungsfähigen Computern Ihres **BATCAVE** müssen Sie innerhalb der vorgegebenen Zeit herausfinden, in welchen drei Objekten diese Komponenten enthalten sind. Sobald Sie drei Objekte ausgewählt haben, zeigt Ihnen der Computer an, wieviele davon richtig sind. Durch Austauschen einzelner Objekte müssen Sie die richtigen drei ermitteln, bevor die Zeit abläuft.

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 insoussonneux. 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.

BATMAN

Son programme et sa représentation graphique 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

Sections **BATWING** et **BATMOBILE**
Programmation – Jan O'Brien
Graphique de William Harbison, John Palmer
Sections **USINE CHIMIQUE** et **EGLISE**
Programmation – Mike Lamb
Graphique de Dawn Drake/Robert Hemphill
BATMAN, le **JOKER** et tous les personnages, slogans et insignes s'y rattachant sont des marques déposées de DC COMICS INC. Tous droits réservés.

Section **BATCAVE**
Programmation – Alan Short
Graphique de John Palmer
Musique de Jonathan Dunn
TM & © 1989 DC COMICS INC. Tous droits réservés.
© 1989 Ocean Software Limited

Abschnitt 4 - Die Straßen von GOTHAM CITY (2)

Der teuflischste Plan des **JOKER**S wird in den nächtlichen Straßen von **GOTHAM CITY** umgesetzt. Mit dem Versprechen, es gäbe viel Geld für jeden, sind die arglosen Bewohner der Stadt in Scharen auf die Straßen gelockt worden. Doch es ist nicht so fröhlich, wie es scheint - die Karnevalsparade birgt ein schreckliches Geheimnis. In den Dutzenden von großen Ballons ist genug Smilex Gas, um die gesamte Bevölkerung von **GOTHAM CITY** zu töten. Diese Ballons sind kurz vorm Platzen. Sie fliegen die **BATWING** und müssen mit den Flügeln des Flugzeugs die Halteseile der Ballons durchtrennen. Wenn welche übrigbleiben, oder Sie statt des Seil den Ballon treffen, platzt dieser und verströmt seinen Inhalt über die Leute. Die abgeschnittenen Ballons fliegen jedoch hoch in die Atmosphäre, wo sich das Gas gefahrlos verteilt. Falls der **JOKER** bemerkt, was Sie vorhaben, wird er seine Hubschrauber hinter Ihnen herschicken. Halten Sie sich von diesen Dingen in jedem Fall fern!

Abschnitt 5 - Die Kathedrale

Bei der Verfolgung des **JOKER**S in der Kathedrale von **GOTHAM CITY** müssen Sie auf die brüchigen Fußböden und die riesigen Ratten achten. Wehren Sie die Angreifer wieder mit dem **BATARANG** ab und klettern Sie am **BATSEIL** in die oberen Etagen. Auf dem Dach stehen Sie dann dem **JOKER** gegenüber und müssen ihn besiegen. Sonst entkommt er mit seinem Hubschrauber und zwingt **GOTHAM CITY** doch noch in die Knie.

TIPS und TRICKS

Abschnitte 1 und 5

Üben Sie den Umgang mit dem **BATSEIL**. Suchen Sie nach dem schnellsten Weg. Schießen Sie nach Sicht.

Abschnitt 2

Stoßen Sie nicht mit anderen Fahrzeugen zusammen. Fahren Sie so schnell wie möglich. Pfeile weisen auf Kurven hin - halten Sie sich dann am Straßenrand.

BATMAN

Programmecode und grafische Darstellung unterliegen dem Copyright von Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung von Ocean Software weder vervielfältigt noch verliehen oder in irgendeiner Form übertragen werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten.

DANKSAGUNGEN

Abschnitte **Batwing** und **Batmobil**
Programmierung: Jon O'Brien
Grafiken: William Harbison und John Palmer
Abschnitt **Batcave**
Programmierung: Alan Short
Grafiken: John Palmer
Musik: Jonathan Dunn
Deutsche Bearbeitung: AGD Hamburg, Gunnar Binder
TM & © 1989 DC COMICS INC. Alle Rechte vorbehalten
© 1989 Ocean Software Limited
BATMAN, **JOKER** und alle dazugehörenden Figuren, Slogans und Merkmale sind eingetragene Warenzeichen der DC COMICS INC. Alle Rechte vorbehalten.

Abschnitte **Chemische Fabrik** und **Kathedrale**
Programmierung: Mike Lamb
Grafiken: Dawn Drake und Robert Hemphill