

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 widerstehen muß.

DAS ABSOLUTE SPIEL ZUM ABSOLUTEN FILM ... SPIEL ES ... BATMAN

COMMODORE

Das Spiel wird mit einem Joystick gespielt.

BEFEHLSTASTEN

F1 = Musik an

F3 = Nur Geräusche

F5 = Pause

F7 = Weiterspielen

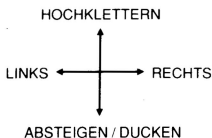
RUN/STOP = Spiel abbrechen

STEUERUNG ATARI ST / AMIGA

Das Spiel wird mit einem Joystick im Port 2 gespielt.

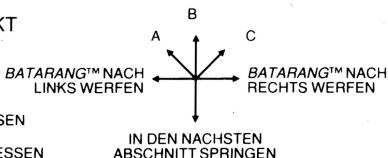
Joystick

Abschnitt 1 und 5



FEUER – BATARANG™ WERFEN

FEUERKNOPF GEDRÜCKT



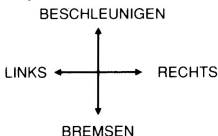
A = SEIL NACH LINKS ABSCHIESSEN

B = SEIL ABSCHIESSEN

C = SEIL NACH RECHTS ABSCHIESSEN

Abschnitt 2 - BATMOBIL™

Sie steuern das BATMOBIL mit dem Joystick.



FEUERKNOPF – 'Batseil' abfeuern (zum Abbiegen)

Abschnitt 3 - BATCAVE™ chemische Analyse

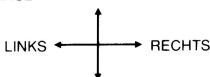
Drücken Sie den Joystick nach links und rechts, um eine Kosmetik auszuwählen. Mit dem Feuerknopf übernehmen Sie Ihre Wahl in die Mixtur.

Abschnitt 4 - BATWING™

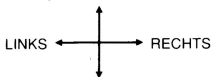
NASE NACH UNTEN DRÜCKEN

FEUERKNOPF GEDRÜCKT:

BESCHLEUNIGEN



NASE HOCZIEHEN



BREMSEN

ANZEIGEN und PUNKTEWERTUNG

Auf dem Bildschirm sehen Sie die erreichte Punktezahl, die verbleibenden Leben, die Zeituhr und BATMANS Energie. Das BATMAN

Gesicht zeigt volle Energie an, das Gesicht des JOKERS 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 JOKERS vernichten

Helfer des JOKERS 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 JOKERS. Unter auslaufender Säure oder im Strahl geborstener Gasleitungen stehen.

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

Abschnitt 2

Zusammenstöße 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 Neige 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 Flügelheim Museum aus den Klauen des *JOKERS* 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 Straßensperren 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 Schäden davonträgt. Zur Ausrüstung des *BATMOBILS* gehören auch Seile und Enterhaken. Müssen Sie bei hoher Geschwindigkeit wenden oder abbiegen, schießen Sie im richtigen Moment einen Enterhaken an 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.

Abschnitt 4 - Die Straßen von GOTHAM CITY (2)

Der teuflischste Plan des *JOKERS* 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 *JOKERS* 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

Programcode 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.

Abschnitt 3

Benutzen Sie Ihren Verstand.

Sie müssen schnell sein (Sie haben nur eine Minute Zeit).

Abschnitt 4

Trennen Sie die Seile sauber durch.

Treffen Sie nicht die Ballons.

Vermeiden Sie Bodenkontakt an Hügeln.

Abschnitte Chemische Fabrik und Kathedrale

Programmierung: Mike Lamb

Grafiken: Dawn Drake und Robert Hemphill

Commodore

Programmierung: Zach Townsend

Grafiken: Andrew Sleight