

## BATMAN, THE CAPE CRUSADER

This is an 'arcade adventure' game with 'beat-em up' overtones. The game consists of two 'plots' revolving around Batman's deadliest enemies — The Penguin and The Joker. Each plot is played in a similar fashion — though the various locations and problems encountered will vary.

The stories so far...

### THE PENGUIN PLOT — "A BIRD IN THE HAND"

The Penguin, having been released from jail, decides to set up an umbrella production factory, near his Gotham City mansion, but, of course old habits die hard and this is but a cover up for his ingenious plan to take over the world using an army of robotic penguins!

As Batman can you close down the hidden master control computer and stop this evil conspiracy?

### THE JOKER PLOT — "A FETE WORSE THAN DEATH"

Robin has mysteriously disappeared — the only clue found is a single "playing card" the call sign of the infamous 'Joker'! Batman's arch enemy has returned.

On close examination the Batcomputer reveals a secret message hidden on the flip side of the card...

"Robin heads for a late worse than death, the fuse is lit — so don't waste time, follow your nose and remember, there's no place like home! Boom! Boom!"

Can you uncover the mystery, save Robin and defeat the Joker? Time is running out.

### SPECTRUM LOADING

1. Place the cassette in your recorder ensuring that it is fully rewound.

2. Ensure that the MIC socket is disconnected and that the volume and tone controls are set to the appropriate levels.

3. If the computer is a Spectrum 48K or a Spectrum + Type LOAD" (ENTER). (Note there is no space between the two quotes). The " is obtained by pressing the SYMBOL SHIFT and 4 keys simultaneously.

4. Press PLAY on your recorder and the game will load automatically. If you have any problems try adjusting the volume and tone control and consulting Chapter 6 of the Spectrum manual.

5. If the computer is a Spectrum 128K then follow the loading instructions on-screen or in the accompanying manual.

**SPECTRUM +3 DISK**  
Set up system and switch on as described in your instructions manual. Insert disk and press ENTER to choose 'LOADER' option. This program will then load automatically.

### AMSTRAD LOADING

#### CPC 464

Place the rewound cassette in the cassette deck, type RUN" and then press ENTER key. Follow the instructions as they appear on screen. If there is a disk drive attached then type |TAPE then press ENTER key. Then type RUN" and press ENTER key.

(The | symbol is obtained by holding shift and pressing the @ key).

#### CPC 664 and 6128

Connect a suitable cassette tape recorder ensuring that the correct leads are attached as defined in the User Instruction Booklet. Place the rewound tape in the cassette recorder and type |TAPE then press RETURN key. Then type RUN" and press RETURN key and follow the instructions as they appear on screen.

#### DISK — CPC 464

Insert the program disk into the drive with the A side facing upward. Type |DISC and press ENTER to make sure the machine can access the disk drive. Now type RUN" DISC and press ENTER the game will now load automatically.

#### DISK — CPC 664 and 6128

Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type |DISC and press RETURN to make sure the machine can access the disk drive. Now type RUN" DISC and press RETURN the game will now load automatically.

### COMMODORE LOADING

Switch on the power to the computer and disk drive and then insert the disk into the drive. This program will then load automatically.

### GAMEPLAY

The presentation on screen simulates a comic strip with Gotham City and all its characters appearing in 'multiple overlaid panels'. Any text (i.e. clues, descriptions, etc) is displayed in caption boxes in the appropriate 'frame'.

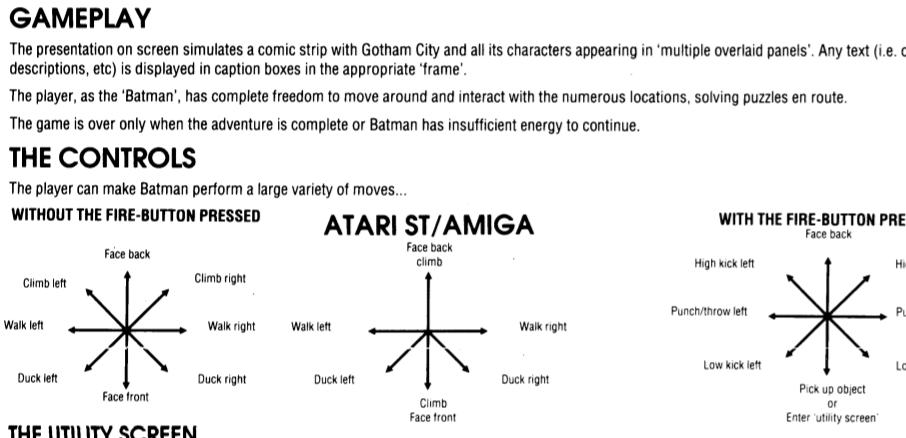
The player, as the 'Batman', has complete freedom to move around and interact with the numerous locations, solving puzzles en route.

The game is over only when the adventure is complete or Batman has insufficient energy to continue.

### THE CONTROLS

The player can make Batman perform a large variety of moves...

#### WITHOUT THE FIRE-BUTTON PRESSED



### THE UTILITY SCREEN

By 'pulling down' and pressing 'fire' Batman will enter the utility screen.

This displays all the objects you have 'picked up' and also the control 'icons' which are used to manipulate them.

**Note** — various aspects of the game's displays and sound effects may also be changed at this point to suit the requirements of the player.

Batman's energy status bars and the 'plot completion percentage' are also displayed on this screen.

Game percentage

Objects carried

Control icons

Bat-cursor

Energy status bars

#### EXAMPLE — UTILISING AN OBJECT

By moving the 'Bat-cursor' onto the object and pressing 'fire', then selecting the 'utilise' icon in the same manner, that object will be used.

i.e.: Food eaten (energy increased)  
Key opened locked  
Dart is thrown

### HINTS AND TIPS

1. Don't eat too much too soon.

2. Some objects do more damage than good.

3. Keep ducking, to avoid bullets.

4. Never judge a book by its cover (Joker's plot)

### BATMAN THE CAPE CRUSADER

Its program code, and Computerised 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 rights reserved worldwide.

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ CAREFULLY THE INSTRUCTIONS FOR LOADING.

If you are in any doubt as to whether you have successfully loaded the program and believe that the product is defective, please return it direct to: Mr Yates, Ocean Software Limited, 5 Central Street, Maidenhead, 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.

BATMAN, and all characters, slogans, logos, and related indicia are trademarks of DC Comics Inc. All Rights Reserved.

### BATMAN, LE CHAMPION A CAPE

Ceci est un jeu "d'aventure d'arcade" avec "passage à tabac" sous-entendue. Le jeu consiste de deux "complots" tournant autour des plus mortels ennemis de Batman — Le Pingouin et le Joker. Chaque complot est joué de manière similaire — bien que les lieux et problèmes divers que vous affronterez varieront.

Le point sur les intrigues...

### LE COMPLÔT DU PINGOUIN — "UN OISEAU EN MAIN"

Etant sorti de prison, le Pingouin décide de monter une usine de fabrication de parapluies près de sa villa de Gotham City, mais bien sûr, il est difficile de se défaire de mauvaises habitudes et ceci n'est qu'une couverture pour son plan ingénieux qui consiste à se rendre maître du monde en utilisant une armée de pingouins-robots!

En tant que "Batman", pouvez-vous détruire l'ordinateur central de contrôle qui est caché et arrêter cette conspiration maléfique?

### LE COMPLÔT DU JOKER — "UNE FÊTE PIRE QUE LA MORT"

Robin a mystérieusement disparu — le seul indice trouvé est une simple "carte à jouer", la signature de l'infâme "Joker"! L'ennemi de Batman par excellence est de retour. Après une examen minutieux, l'ordinateur de Batman révèle un message secret dissimulé sur l'autre face de la carte... Robin est en route pour une fête pire que la mort, la mèche est allumée — aussi ne perdez pas de temps, suivez votre flair et souvenez vous qu'il n'y a rien de tel que son chez-soi! Boom! Boom!

Pouvez-vous résoudre le mystère, sauvez Robin et vaincre le Joker? Le temps passe inexorablement.

### CHARGEMENT — COMMODORE

Mettez la cassette dans votre magnétophone Commodore, côté imprimer sur le dessus, tout en s'assurant qu'elle est bien réembobinée au début. Vérifier que tous les fils sont bien branchés. Appuyer simultanément sur la touche SHIFT et sur la touche RUN/STOP. Suivre les instructions affichées sur l'écran — Appuyer sur la touche PLAY de votre magnétophone. Ce programme se chargera automatiquement. Pour charger un C64, taper GO 64(RETUR), puis suivre les mêmes instructions que pour le C64.

### DISQUETTE

Selectionner mode 64. Mettre le lecteur de disquette sur la position marche, placez le programme dans le lecteur, label vers le haut. Taper LOAD\*\*\*.1 (RETURN), l'écran d'introduction apparaîtra et le programme se chargera automatiquement. Suivre les instructions affichées sur l'écran.

### CHARGEMENT — AMSTRAD

**CPC 464**  
Mettre la cassette dans le lecteur de cassettes, taper RUN" puis appuyer sur la touche ENTER. Suivre les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si tout équipement comprend également un lecteur de disque, taper alors |TAPE puis appuyer sur la touche ENTER. Ensuite, taper RUN" et appuyer sur la touche ENTER, suivre les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran.

### DISQUETTE — CPC 464

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

### DISQUETTE — CPC 664 et 6128

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

### ATARI ST/AMIGA

Brancher l'ordinateur à l'ordinateur à disquettes, puis insérez la disquette dans le lecteur. Le programme se chargera automatiquement.

### JEU

La présentation sur écran simule une bande dessinée de Gotham City et tous ses personnages apparaissant sur des "panneaux recouverts multiples". Tout

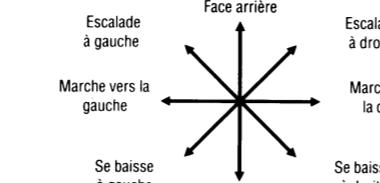
texte (c'est à dire les indices, descriptions, etc.) est affiché dans des cases à légende dans "l'image" appropriée.  
Le joueur, étant Batman, a une liberté totale de mouvement et d'interaction avec les nombreuses locations, résolvant les problèmes au fil de sa route. Il faut faire attention à ne pas "surmerer" Batman — trop de bagarres et son endurance pourrait être réduite dans des proportions alarmantes.

Le jeu est fini seulement lorsque l'aventure est terminée ou que Batman n'a plus assez d'énergie pour continuer.

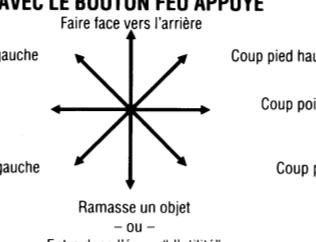
### LES CONTROLES

Le joueur peut faire agir Batman selon une grande variété de manœuvres...

#### SANS LE BOUTON FEU APPUYE...



#### AVEC LE BOUTON FEU APPUYE



### L'ECRAN D'UTILITE

EN "trair vers le bas" et en appuyant sur "feu", Batman entrera dans l'écran d'utilité.

Ceci affiche tous les objets que vous avez "ramassé" ainsi que les "icônes" de contrôle utilisées pour la manipulation des objets.

Note — divers aspects des affichages et effets sonores du jeu peuvent également être modifiés à présent pour satisfaire les exigences du joueur.

Les barres de la situation énergétique de Batman et le "pourcentage d'exécution du complot" sont aussi affichés sur cet écran.

### POURCENTAGE DE JEU

Pourcentage de jeu

Objets portés

Icônes de contrôles

Curseur-Batman

Barres de situation énergétique

### EXEMPLE

#### UTILISATION D'UN OBJET

En déplaçant le "curseur-Batman" sur l'objet et en appuyant sur "feu", Batman entrera dans l'écran d'utilité.

Ceci affiche tous les objets que vous avez "ramassé" ainsi que les "icônes" de contrôle utilisées pour la manipulation des objets.

Note — divers aspects des affichages et effets sonores du jeu peuvent également être modifiés à présent pour satisfaire les exigences du joueur.

Les barres de la situation énergétique de Batman et le "pourcentage d'exécution du complot" sont aussi affichés sur cet écran.

### POURCENTAGE D'EXECUTION DU COMPLÔT

Pourcentage de jeu

Objets portés

Icônes de contrôles

Curseur-Batman

Barres de situation énergétique

### COMPLÔT

#### EXEMPLE

#### UTILISATION D'UN OBJET

En déplaçant le "curseur-Batman" sur l'objet et en appuyant sur "feu", Batman entrera dans l'écran d'utilité.

Ceci affiche tous les objets que vous avez "ramassé" ainsi que les "icônes" de contrôle utilisées pour la manipulation des objets.

Note — divers aspects des affichages et effets sonores du jeu peuvent également être modifiés à présent pour satisfaire les exigences du joueur.

Les barres de la situation énergétique de Batman et le "pourcentage d'exécution du complot" sont aussi affichés sur cet écran.

### POURCENTAGE D'EXECUTION DU COMPLÔT

Pourcentage de jeu

Objets portés