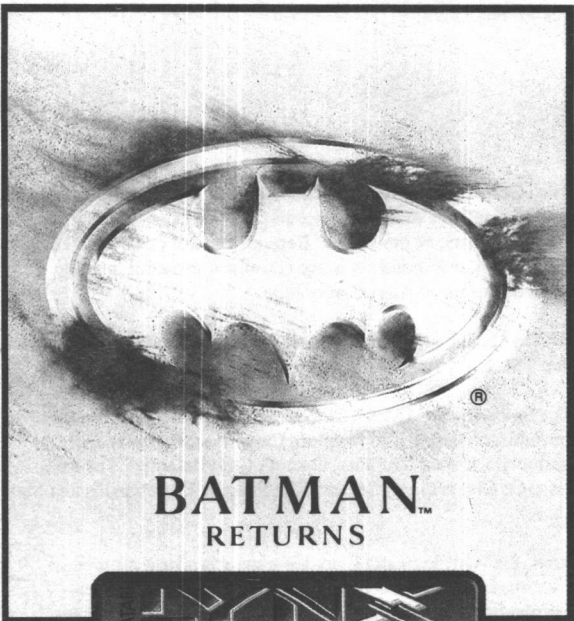


GAME MANUAL
MANUEL DE JEU
GEBRUIKERSHAND-
LEIDING

MANUALE GIOCO
MANUAL DEL JUEGO
SPIELHANDBUCH



BATMAN™
RETURNS




ATARI®

BATMAN IS TERUG

Oswald Cobblepot, beter bekend als *De Penguin*, heeft zojuist een puinhoop gemaakt van het stedelijk kerstgala in *Gotham City*. Samen met *Catwoman* terroriseren ze nu de hele stad. *Bruce Wayne* verandert daarom meteen in de wereldberoemde superheld *Batman!* Hij laat zijn *Batmobile* loeien en zet meteen op topsnelheid de achtervolging in op zijn levensgevaarlijke vijanden. Zal hij op tijd komen?

Spel beginnen

1. Plaats de spelkaart *Batman Returns* in de Lynx.
2. Schakel de Lynx-computer in.
3. Het startscherm van *Batman Returns* verschijnt.
4. Druk op A of B. Dan volgt het scherm *Wave Description*. Wacht een paar seconden en druk nog een keer op A of B om het spel te starten.

Spel spelen

Batman Returns is een avontuurlijk actiespel waarin jij de held in de cape de weg wijst door *Gotham*. Samen met hem probeer je *De Penguin* te verslaan en *Catwoman*.

Gebruik de joystick om je door *Gotham* te verplaatsen. Druk de joystick naar onderen om *Batman* te laten duiken. Druk links of rechts op de joystick om linksaf of rechtsaf te slaan. Met knop A gebruikt *Batman* het op dat moment actieve wapen. (Je kiest een

wapen met Option 1.) Met knop B laat je *Batman* een sprong maken. Tijdens het spel moet je soms tegelijk op de joypad en op een knop drukken.

Linksboven in het scherm is aangegeven welk wapen op dit moment gekozen is. Als *Batman* een ander wapen dan alleen zijn vuisten heeft, dan verandert het wapensymbool als je Option 1 indrukt. Rechtsboven verschijnt de score. Een balk onderin het scherm toont de gezondheidstoestand van *Batman* (Scherm 1). (Schermnummers in deze tekst verwijzen naar het Schermenoverzicht achterin deze handleiding.)

Elke keer dat *Batman* door een wapen of een vijand wordt getroffen neemt zijn gezondheid af. Als die gezondheid "op is," dan is zijn leven afgelopen en tegelijk ook het spel!

Tijdens het spel kunt u via Option 2 de muziek in- en uitschakelen.

Tijdens de strijd moet *Batman* steeds de volgende energiebronnen in de gaten houden:

Health: gezondheid van *Batman* stijgt met 25%.

Batarang: *Batman* krijgt 10 Batarangs (Scherm 2).

Acid Vial: *Batman* krijgt 7 flesjes met een dodelijk zuur.

Batman kan niet zonder deze extra middelen. Zonder Batarangs en het zuur moet *Batman* het alleen met zijn vuisten tegen gevaarlijke tegenstanders opnemen.

Het spel bestaat uit vier Waves. Elke wave is moeilijker dan de voorgaande.

WAVE 1: het circus van de rode driehoek™

De Penguin-bende "*Red Triangle Circus*" heeft de mooie de *ijsprinses* ontvoerd en plundert het *Gotham Plaza*. Een fraaie manier om kerstmis te verzieken! *Batman*, de grote held, stormt binnen en neemt het in zijn eentje op tegen de *Red Triangle Circus Gang* (Scherm 3). Alleen een flinke verzameling wapens en flitsende reacties kunnen verhinderen dat hij door de krachtige vijanden in de pan wordt gehakt. Kan hij de bende verslaan, dan moet *Batman De Penguin* in zijn *Duck Vehicle* ontmoeten.

WAVE 2: Batman tegen de autoriteiten

Selina Kyle is in werkelijkheid *Catwoman* en werkt samen met *De Penguin*! Zij houdt zich schuil op de hoogste gebouwen in *Gotham City*. Alleen *Batman* kan haar stoppen, maar dat is niet makkelijk. *De Penguin* heeft de autoriteiten wijsgemaakt dat *Batman* de *ijsprinses* heeft vermoord, zodat de politie hem nu op de hielen zit (Scherm 4). De politie zal alles doen om te zorgen dat *Batman* zijn strijd meteen moet staken. En reken maar dat *Catwoman* de zaken niet makkelijker zal maken!

Batman achtervolgt *Catwoman* van dak naar dak en moet nu ook nog tegen de politie vechten. Als hij te veel schoten afvuurt of uitglijdt en van een hoog gebouw valt, dan blijft hij alleen maar een historische held en is het spel voorbij. Als *Batman* lang genoeg kan overleven om haar in de val te lokken, dan zal *Catwoman* op leven en dood vechten om te ontsnappen. Zij is een tegenstander van formaat, even snel en behendig als een kat.

WAVE 3: onder Gotham City

De Penguin is nu echt diep gezonken. Hij is het riool-onder *Gotham City* ingedoken. *Batman* moet nu achter zijn waggelende vijand aan door het riool snellen. Bovendien heeft *De Penguin* zijn grote verzameling van gehersenspoelde vogels losgelaten, de *Penguin Commandos*. Hij wil de stad vernietigen. Die vogels zijn wel klein, maar ze delen rake klappen uit (je kunt gerust van dodelijke projectielen spreken). (Scherm 5.)

Alsof het nog niet erg genoeg is, heeft *Max Shreck* het riool van *Gotham City* gebruikt als privé stortplaats voor giftig afval. *Batman* moet de *Penguin Commandos* opruimen en tegelijk projectielen en radioactief materiaal omzeilen bij zijn zoektocht naar het hoofdkwartier. En als hij daar ooit aankomt, dan zal hij pas ECHT zijn handen vol hebben!

WAVE 4: Batman ontdekt een koele wereld

Na een lange en verraderlijke tocht heeft *Batman* eindelijk de ijskoude schuilplaats van *De Penguin* ontdekt. Een gevaarlijk plekje, met ijs, water en een rottende pier. Elke volgende stap die *Batman* doet, kan zijn laatste zijn. Natuurlijk wordt *De Penguins* verblijf stevig bewaakt. *Penguin Commandos* en *Emperor Penguins* verdedigen de schuilplaats van hun meester tot de dood (Scherm 6). Verslaan zij *Batman* of valt die in het ijskoude water, dan eindigt de strijd plotseling en tamelijk onplezierig. Ook het spel is dan meteen afgelopen.

Kan *Batman* de bewakers verslaan, dan komt hij tegenover zijn

gevaarlijkste vijand te staan: *De Penguin* hoogst persoonlijk!

Batman krijgt echter niet alleen met *De Penguin* zelf te maken. Hij moet ook nog *Max Shreck* redden door het uitschakelen van de katrol waarmee de kooi van *Shreck* in een poel met giftig afval zakt. Lukt dat, dan is meteen het koelsysteem van *De Penguin* buiten werking. Door de stijgende temperatuur wordt *De Penguin* verzwakt. Lukt het *Shreck* te redden en *De Penguin* te verslaan, dan bewijst *Batman* dat hij echt de grootste superheld ter wereld is. Maar nog belangrijker is dat hij dan ook de stad *Gotham* redt!

Strategie

Reageer snel. Je moet heel snel kunnen springen, vechten en schieten terwijl je steeds wordt aangevallen door verschillende vijanden tegelijk.

Blijf uit de buurt van rijdende motoren.

Let op extra energiebronnen. Die zijn niet altijd makkelijk te zien, maar zonder die extra energie kun je nooit winnen.

Let op vergif. De verpakking ziet er aardig uit, maar de inhoud is meestal niet echt aantrekkelijk!

Score

Je krijgt punten voor het vernietigen van vijanden. Hoe gevaarlijker

die voor *Batman* zijn, hoe meer punten je verdient:

<i>Vijand:</i>	<i>Punten:</i>
<i>Thin Clown</i>	800
<i>Fat Clown</i>	400
<i>The Strongman</i>	500
<i>Motorcycle Bikers</i>	2000
<i>Knifethrower Dame</i>	200
<i>Organ Grinder</i>	700
<i>Cops</i>	300-400
<i>Penguin Commando</i>	1000
<i>Emperor Penguin</i>	1500
<i>Duck Vehicle</i>	10 000
<i>Catwoman</i>	20 000
<i>The Penguin</i>	50 000

Atari Corporation kan onmogelijk de juistheid van deze informatie garanderen na de datum van publikatie. Atari is niet aansprakelijk voor wijzigingen, fouten of weglatingen. Vermenigvuldiging van dit document of een deel daarvan is verboden zonder uitdrukkelijke schriftelijke toestemming van Atari Corporation.

BATMAN en alle daarin gebruikte namen zijn eigendom van DC Comics Inc. (TM) en (C) 1992 Alle rechten voorbehouden.

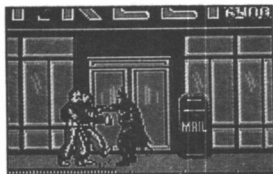
Atari, het Atari-logo en Lynx zijn handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van Atari Corporation. (C) 1992 Atari Corp., Sunnyvale, CA 94089-1302. Alle rechten voorbehouden.



Screen 1



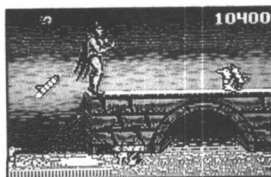
Screen 2



Screen 3



Screen 4



Screen 5



Screen 6

Programmed by: Eric Ginner
Jerome Strach

Art and Animation by: Susan G. McBride
Eric "Coyote" Elliott
Melody Rondeau
Robb Mariani
Phil Temple
Eric Blumrich

Sound and Music by: Bob Vieira

Produced by: John Skruch



Copyright 1992, Atari Corporation
Sunnyvale, CA 94089-1302
All rights reserved.

C398105-101 Rev. A
Printed in Taiwan.