



BATMAN QL

Este programa funciona en un Sincliar QL con al menos 640K, y controladora de disquetes Trump Card o similar para la versión de copia física en disco. También funciona en QL's FPGA como el core de Mister. Corre bajo ROMS JS y Minerva cualquier versión. El uso de una aceleradora Gold Card o Super Gold Card es recomendable para una experiencia de juego más fluida.

QIMSI Gold no esta soportado.

(Nota: No poseo ninguna QIMSI Gold para testear el correcto funcionamiento de las pulsaciones de teclado. En BatmanQL se usa solamente llamadas a la ROM para la lectura de teclado, así que en teoría debería de funcionar aunque no es así. Si alguien quisiera mandarme una QIMSI Gold para poder hacer los test, podría hacerlo compatible. Ni cabe mencionar que se devolvería una vez reaizado los tests.)

CARGA

1. Inserta tu disquete en la unidad flp1 , enciende el QL y presione F1/F2.
2. Usa la versión de fichero BatmanQL.win para el clon FPGA en Mister.
3. Debido a la variedad de configuraciones de hardware existentes, no puedo garantizar el correcto funcionamiento en todas ellas. Si observa cualquier mal comportamiento, pongase en contacto conmigo.

CONTROL

EL MENU DEL SISTEMA

Usa cuaquier tecla menos ENTER para mover el Bat-cursor. Usa ENTER para seleccionar la opción indicada por el Bat-cursor.

Menú Joystick (El menú del Joystick no esta disponible porque el juego utiliza el joystick de forma indistinta.)

Menú principal

- (a) PLAY THE GAME. Esto empieza un nuevo juego o un juego anterior que este en progreso
- (b) LIST THE KEYS. This permite listar las teclas que utiliza BatmanQL (no se puede redefinir).
- (c) ADJUST SOUND. Elige entre 3 modos de sonido.
- (d) SELECT IPC ROUTINE. Permite la selección de la rutina IPC para la generación del sonido (Rutina de ROM / Bat-rutina). El teclado siempre usa ROM.

NOTA

- (i) El Joystick usa el puerto 1.
- (ii) *Importante* la tecla Espacio esta definida como SALTAR-COGER, esto permite ambas acciones con una simple pulsacion de tecla y es esencial para control experto (Mire "Trucos y consejos").
- (iii) Se puede abortar el juego pulsando PAUSE y luego SHIFT. Aparecera un mensaje en pantalla para la confirmación.



THE GAME

El Cruzado Enmascarado™ se encuentra en las Batcuevas bajo Gotham City™. Robin ha sido capturado por los adversarios de Batman, principalmente el Joker, con algo de astuta ayuda del Acertijo. La única esperanza de escape es ensamblar el confiable Batmóvil, cuyas partes están esparcidas por las mortales catacumbas subterráneas, y luego partir rápidamente al rescate de Robin.

El Joker y el Acertijo harán todo lo posible por impedir que Batman rescate a Robin, colocando en su camino una variedad de letales secuaces y obstáculos confusos que pondrán a prueba todas sus habilidades, tanto físicas como mentales, para lograr su misión.



El Joker y el Acertijo no aparecen "en persona" en el juego, ya que Batman está demasiado familiarizado con sus imágenes. Los secuaces que han elegido son desconocidos para Batman, lo que complica aún más su tarea.

Desliza por el Batitubo hacia su guarida, pero antes de poder salir debe recolectar su equipo, que incluye las Boti-Botas, el Bati-Cinturón y la Bati-Bolsa, que necesitará para enfrentar el desafío que le espera. Hasta que haya reunido por completo estos objetos, no podrá comenzar la búsqueda de las piezas del Batmóvil.



El Joker lanzará todo tipo de villanos desconocidos contra Batman mientras este busca las piezas del Batmóvil. A medida que avanza por las distintas catacumbas desconocidas –unas 150 en total– el Acertijo le presentará muchos acertijos y objetos que también le resultan extraños. Algunos de estos objetos deberán ser recogidos para usarlos en la misión, mientras que otros resultarán fatales. Batman tendrá que usar todo su poder como superdetective para decidir qué objetos recoger y cuáles ignorar mientras busca el Batmóvil y el objetivo final: poder rescatar a Robin.

Una vez que se localicen las 7 partes perdidas del Batmóvil, Batman tendrá que buscar la plataforma de lanzamiento, donde podrá encender los motores y comenzar el rescate. Para ayudarlo en esta difícil misión, podrá recoger poderes extra durante su viaje. Estos poderes no son permanentes, pero le darán un impulso temporal de energía. No hace falta decir que el Acertijo ha complicado aún más las cosas colocando imitaciones indistinguibles que, si se recogen, anularán cualquier poder adicional que Batman haya logrado conseguir.



Batman podrá aumentar sus vidas, correr más rápido, saltar más alto o estar completamente protegido de los secuaces del Joker. Si recoge un objeto colocado por el Acertijo, perderá inmediatamente todos estos poderes extra y tendrá que buscar nuevamente para recuperarlos.

El objetivo del juego es ensamblar exitosamente el Batmóvil.



BAT EQUIPO

Debes recoger estos 4 objetos antes de que Batman pueda comenzar su misión. Están indicados en la esquina inferior derecha de la pantalla de juego y se resaltarán automáticamente al recogerlos.



BATBOOTS - Permite a Batman saltar.



BATBAG - Esto permite a Batman recoger y transportar objetos en una ubicación. Presiona "Transportar" de nuevo para soltarlos. (Nota: Hay objetos que no se pueden mover de la ubicación original).



BAT-THRUSTER - Esto le permite a Batman tener control horizontal al caer, pero no afecta la velocidad de su descenso.



BATBELT - Este es un dispositivo de baja gravedad que reduce a la mitad la velocidad de descenso..

PODERES EXTRA

Batman puede conseguir poderes adicionales durante su viaje. Estos poderes no son eternos, pero le ayudarán a luchar contra los secuaces. El estado de los poderes adicionales se muestra en la esquina inferior izquierda de la pantalla.

Hay cuatro poderes adicionales y un quinto poder neutralizador que Batman debe intentar evitar.



VIDA EXTRA - Esto aumenta el número de vidas. (El número total de vidas se indica bajo el icono de la Batiseña en la esquina inferior izquierda de la pantalla).



ENERGÍA - Conseguir uno de estos le permite a Batman viajar a una velocidad considerablemente mayor durante un breve periodo. El número de pasos de alta velocidad restantes se indica bajo el icono del rayo en la pantalla de estado.



ESCUDO - Estos hacen a Batman invulnerable por un corto tiempo. El tiempo restante se indica bajo el icono del escudo.



SALTOS - Estos permiten a Batman saltar el doble de su altura normal. Los saltos restantes se indican bajo el icono del resorte.

NEUTRALIZER - Deben evitarse. Recoger uno de estos cancelará todos los poderes adicionales de Batman.

BAT-SEÑALES

Las Batiseñales están distribuidas en varios lugares.



Al tocar una, desaparecerá. Al hacerlo, se guardará el estado de la partida (número de vidas restantes, piezas de Batcraft recogidas, etc.). Esto permite reiniciar el juego en este punto (ver MENÚ PRINCIPAL - JUGAR) si se pierden todas las vidas. Esta función está anidada, por lo que cada vez que se encuentra una Batiseñal, el estado de la partida se guarda para su uso posterior.

El juego se desarrolla en más de 150 habitaciones repartidas en 9 niveles diferentes y es perfectamente mapeable.

TRUCOS Y CONSEJOS

-
- (1) Es una buena idea utilizar la barra espaciadora tanto para recoger como para saltar.
 - (2) Para realizar ciertos saltos, es necesario colgarse del borde de la Batcapa Reforzada con Carbono. ¡Quizás necesites práctica para perfeccionar esta habilidad!
 - (3) Recuerda recoger las Batiseñales en puntos estratégicos durante el juego para que, si pierdes todas las vidas, puedas reiniciar en ese punto (ordenadas cronológicamente).
 - (4) Para recoger un objeto es necesario estar encima de él.
 - (6) Distingue entre recoger y empujar (los objetos especiales solo tienen que tocarse para empujarlos). Por ejemplo, las siete partes de la Batcraft deben empujarse para teletransportarse a la plataforma de lanzamiento.

BATMAN

Este software ha sido cuidadosamente desarrollado y fabricado con los más altos estándares de calidad. Lea atentamente las instrucciones de carga.

Programa diseñado y escrito por Jon Ritman y Bernie Drummond
(C) 1986 Ocean Software Limited.

Reescrito para el código Motorola 68k y coloreado por Joan Gayon (c) 2025.

Ocean™ es una marca registrada de Ocean Software Limited. Batman y todos los personajes, eslóganes, logotipos e indicios relacionados son marcas registradas de DC Comics Inc. (C) 1986 DC Comics Inc. Todos los derechos reservados.

Este producto solo contiene la versión en disquete. Para la versión digital, descárguela desde la página web.

Por favor, permanezca atento a los futuros lanzamientos.

