

# BATMAN

## SPECTRUM

### \* CARGA:

Escribe LOAD "" y pulsa ENTER. Este programa funciona en el Spectrum 48K, el Spectrum+ y el Spectrum 128K. Si usas el 128, el programa lo sabrá y podrás beneficiarte de un sonido muy mejorado.

### \* CONTROLES

MENÚS.- Usa cualquier tecla salvo ENTER o SHIFT para mover el cursor Bat. Usa ENTER para confirmar la selección hecha con el cursor. Cuando proceda, vuelve al menú principal pulsando SHIFT.

Menú de Joystick.- Sólo hay una oportunidad para usarlo.

- a) KEYS/KEY JOYSTICK. Usa esta opción para el teclado, el Interface II y el joystick tipo cursor.
- b) KEMPSTON JOYSTICK. Sólo Kempston Portal 31.
- c) FULLER JOYSTICK. Sólo Fuller Portal 71.

Menú Principal.-

- a) PLAY THE GAME (JUGAR). Esto te permite comenzar una nueva partida o si hay una partida en curso, volver a jugar dicha partida.
- b) SELECT THE KEYS (SELECCIONAR LAS TECLAS). Te permite seleccionar tus teclas preferidas o el tipo de joystick.
- c) ADJUST SOUND (AJUSTAR SONIDO). Elige entre tres niveles de volumen.
- d) CONTROL SENSITIVITY (CONTROLAR SENSIBILIDAD). Te permite ajustar el nivel de sensibilidad del teclado o el joystick.

Menú de Teclas.- Es importante usar esta opción correctamente. Sigue atentamente las indicaciones de la pantalla.

Paso a) Mueve el cursor hasta la altura del control en el que deseas cambiar las teclas.

Paso b) Pulsa ENTER. Esto borra todas las teclas actuales.

Paso c) Pulsa las teclas que quieras poner; irán apareciendo en pantalla. Si quieres usar la tecla ENTER púlsala primero.

NOTA: si pulsas accidentalmente una tecla equivocada, sigue hasta el paso d) y luego vuelve al b). Es decir, pulsa ENTER dos veces.

Paso d) Cuando hayas seleccionado todas las teclas, pulsa ENTER.

Paso e) Si quieres cambiar más controles, vuelve al paso a), si no, pulsa SHIFT y volverás al Menú Principal.

Menú de Sonido.- Hay tres niveles distintos de volumen en este juego.

Son bandas sonoras distintas, más que cambios de volumen. Puedes elegir entre:

- Ruido de fondo y sonido del juego.
- Sonido del juego.
- Silencio.

### \* MENÚS DE CONTROL DE SENSIBILIDAD

Esto te permitirá; ir aumentando tu habilidad en el control de los mandos. La diferencia estriba en cómo se interpreta el movimiento diagonal. El nivel que elige el ordenador automáticamente es Bajo, y es el que se recomienda para empezar. Los controles iniciales son los siguientes:

IZQUIERDA O 6 Joystick izquierda  
DERECHA P 7 Joystick derecha  
ARRIBA Q 9 Joystick arriba  
ABAJO A 8 Joystick abajo  
SALTO SPACE, SYMBOL,  
SHIFT, M, N, B, O  
LLEVAR SPACE, CAPS,  
SHIFT, Z, X, C, V  
PAUSA 1

## NOTAS:

1. Los controles del joystick usan el portal seleccionado en el menú.
2. Importante: SPACE sirve para SALTO y LLEVAR. Esto permite hacer ambas cosas con una sola pulsación de la tecla.
3. Se puede cancelar la partida en curso usando PAUSA, y siguiendo las instrucciones para volver al comienzo del juego, o seguir la partida.

## \* EL JUEGO

Batman está en las Bati-cuevas debajo de Gotham City. Robin ha sido capturado por los enemigos de Batman, sobre todo el Joker, ayudado por Riddler. La única posibilidad de escapar es ensamblar el Batmóvil, cuyas piezas se hayan dispersas por las catacumbas, y salir en él para rescatar a Robin.

El Joker y el Riddler harán todo lo que puedan para evitar que Batman rescate a Robin, y le pondrán por el camino varios matones y obstáculos que harán que Batman necesite de todos sus poderes mentales y físicos para completar su misión.

El Joker y el Riddler no aparecen en el juego -en persona-, ya que Batman les conoce de sobra. A los que no conoce son a los matones, lo que le causará grandes dificultades.

Baja por el Batipalo hacia su guarida, pero antes de marcharse debe recoger su equipo, que incluye Batibotas, Baticinturón y Batibolso, que necesitará para enfrentarse con sus enemigos. Hasta que haya recogido todos estos artículos, no podrá empezar a buscar las piezas del Batmóvil.

El Joker enviará a todo tipo de malvados desconocidos contra Batman, mientras éste busca las piezas de su vehículo. Al ir pasando por las 150 catacumbas, también se encontrará; con acertijos y objetos que le serán igualmente desconocidos. Algunos de estos objetos los necesitará para usarlos en su misión, pero otros le resultarán mortales. Batman tendrá que usar todos sus poderes de deducción para decidir cuáles objetos debe coger y cuáles no tocar.

Una vez que haya localizado las siete piezas del Batmóvil, Batman tendrá que buscar la rampa de lanzamiento, donde podrá poner los motores en marcha y partir en su misión de rescate. Para ayudar a Batman en sus tareas más difíciles, durante sus viajes podrá recoger poderes extraordinarios. Estos poderes no son infinitos, pero le darán a Batman la energía suficiente durante un rato. Ni que decir tiene que Riddler ha puesto las cosas aún más difíciles, colocando imitaciones de los poderes que tienen el efecto totalmente opuesto, es decir, que si Batman los coge, perderá todas las energías extra que haya podido recoger anteriormente. Batman puede incrementar el número de vidas, correr más deprisa, saltar más alto, o defenderse totalmente del ataque de los matones. Si cogiera un artículo de los puestos por el Riddler, perderá todos esos poderes extraordinarios, y tendrá que buscarlos de nuevo.

El objetivo del juego es ensamblar el Batmóvil con éxito.

## \* EQUIPO BATMAN

Estos cuatro artículos deben ser recogidos antes de empezar Batman su tarea. Se verán en la parte inferior derecha de la pantalla, y se verán más iluminados cuando se recojan.

**BATIBOTAS:** Le permiten saltar a Batman.

**BATIBOLSO:** Permite a Batman recoger y llevar artículos. Pulsa LLEVAR de nuevo para soltarlos. Nota: No se pueden sacar los artículos del sitio en que se encontraron.

**BATIMOTOR:** Le permite a Batman tener control horizontal al moverse, pero no afecta para nada a la velocidad de caída.

**BATICINTURÓN:** Reduce a la mitad la velocidad de las caídas.

#### \* PODERES EXTRAORDINARIOS

Batman puede recoger estos poderes durante sus viajes. No duran para siempre, pero le ayudarán a Batman en sus peleas con los matones. Se puede ver la situación de estos poderes en la parte inferior izquierda de la pantalla. Hay cuatro poderes que debe recoger, y un quinto que neutraliza los demás.

**VIDA EXTRA:** Incrementa el número de vidas. (El número total de vidas se ve debajo del símbolo de Batman en la parte inferior izquierda de la pantalla).

**ENERGÍA:** Si coge uno de estos, Batman podrá viajar a una velocidad muy superior a la habitual durante un rato. El número de pasos de alta velocidad que quedan se ve debajo del dibujo de un rayo.

**PANTALLAS:** Estas le hacen invulnerable durante un cierto tiempo. El tiempo que queda hasta que se agoten se ve debajo del dibujo de la pantalla.

**SALTO:** Permite que Batman salte al doble de la altura normal. Los saltos que quedan se pueden ver debajo del dibujo del muelle.

**NEUTRALIZADOR:** Evítalos a toda costa. Si coges uno de estos, todos los poderes extra de Batman se esfumarán.

#### \* BATISEÑALES

En varias posiciones se encuentran las Batiseñales. Tócalas y desaparecerán. Al hacerlo, se grabará la situación de la partida (cuántas vidas quedan, piezas recogidas, etc.) Esto te permitirá volver a tu partida más adelante en el mismo punto si perdieras todas tus vidas. Las señales están hechas de tal manera que cada vez que localices una, la partida queda grabada para su uso en el futuro.

La partida cubre 150 habitaciones en 9 niveles y se puede hacer un mapa sin mayor dificultad.

#### \* SUGERENCIAS

1) Usa el espaciador tanto para coger como para saltar (deja esta tecla sin modificar al principio). Pero deja una tecla sólo para llevar, y otra sólo para saltar. Por ejemplo:

Disparo, N, M, B, O, Y, SYMBOL SHIFT - Salto solo.

Espaciador - Salto y llevar.

CAPS SHIFT, Z, X, C, V - Llevar solo.

2) Para ciertos saltos, será necesario estar en el mismísimo borde de la Baticapa; sin duda necesitarás practicar.

3) Acuérdate de recoger las Batiseñales según las encuentras, para que si pierdes todas tus vidas puedas volver a la última señal recogida.

4) No escojas SHIFT como tecla de pausa (ni BREAK en el 128K), puesto que no sería difícil que abortaras accidentalmente la partida.

5) Para recoger un objeto debes estar encima de él.

6) Ojo a la diferencia entre coger y empujar. Ciertos objetos habrá que empujarlos, por ejemplo las piezas del Batmóvil.

(c) 1986 Ocean Software Limited.

ERBE SOFTWARE, S.A.

Núñez Mordago, 11 - 28036 Madrid