

BATMAN

AMSTRAD

CARGA:

Encender el ordenador, insertar el disco en el drive A (el superior), y el juego se cargará automáticamente.

Si estás en modalidad CPM, pon el disco en el drive A, pulsa SHIFT, EXTRA, y EXIT simultáneamente, y el juego cargará solo.

C O N T R O L E S

MENU

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.

Menu Principal

- (a) PLAY THE GAME (JUGAR). Esto te permite comenzar una partida nueva, o si hay una partida en curso, volver a dicha partida.
- (b) SELECT THE KEYS (SELECCIONA 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 joystick.

Menu 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, que 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 mas controles, vuelve al paso a); si no, pulsa SHIFT, y volverás al Menu Principal.

Menu de Sonido

Hay tres niveles distintos de volumen en este juego. Son bandas sonoras distintas, mas que cambios de volumen. Puedes elegir entre:

Ruido de fondo y sonido del juego

Sonido del juego

Silencio

MENU DE CONTROL DE SENSIBILIDAD

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

IZQUIERDA	Cursor izquierda	("1" en el teclado numérico)
DERECHA	Cursor derecha	("3" en el teclado numérico)
ABAJO	Cursor abajo	("." en el teclado numérico)
ARRIBA	Cursor arriba	("5" en el teclado numérico)
SALTO	SPACE, ALT, "2"	("2" en el teclado numérico)
LLEVAR	EXIT, PTR, ALT, «--»	(un "--" en una caja)
PAUSA	STOP	

NOTA: ALT es tanto Saltar como Llevar. Esto permite hacer las dos cosas con una pulsación de tecla. Si pulsas PAUSE, anularás la partida en curso.

EL JUEGO

Batman está en las Bati-Cuevas debajo de Gotham City. Robin ha sido capturado por los enemigos de Batman, sobretodo el Joker, ayudado por el Riddler. La única posibilidad de escapar es ensamblar el Baticraft, cuyas piezas se hallan dispersadas 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 todos sus poderes mentales y físicos para complementar su misión.

El Joker y el Riddler no aparecen en el juego "en persona", ya que el 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 no haya recogido todos estos artículos, no podrá empezar a buscar las piezas del Baticraft.

El Joker enviará todo tipo de malvados desconocidos contra Batman, mientras este 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 cuales objetos debe coger y cuales no tocar.

Una vez que haya localizado las siete piezas del Baticraft, 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 aun 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 ha podido recoger anteriormente. Batman puede incrementar el número de vidas, correr más deprisa,

saltar mas alto, o defenderse totalmente del ataque de los matones. Si cogiera un articulo de los puestos por el Riddler, perderá todosos estos poderes extraordinarios, y tendrá que buscarlos de nuevo.

El objeto del juego es ensamblar el Baticraft con éxito.

EQUIPO BATMAN

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

BATIBOTAS - Le permiten saltar a Batman.

BATIBOLSO Permite a Batman recoger y llevar articulos. Pulsa LLEVAR de nuevo para soltarlos. **NOTA:** No se pueden sacar los articulos 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 la caída.

BATICINTURON - Reduce a la mitad la velocidad de las caidas.

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).

ENERGIA - 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 (cuantas vidas quedan, las piezas recogidas, etc.) Esto te permitirá volver a tu partida mas 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 solo para llevar, y otra solo para saltar. Por ejemplo:

Disparo,COPY	— Salto solo
Espaciador	— Salto y llevar
f,fEnter, f6,f5,f4,f3,f2,f1,O	— Llevar solo

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

- 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, 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 **Baticraft**.

© 1986 Ocean Software Limited

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa sin la autorización expresa escrita de **ERBE Software, S.A.**

ERBE SOFTWARE, S.A.
Santa Engracia, 17 - 28010 Madrid