

A M S T R A D

AMSTRAD
AM 488

BATMAN

ERBE

BATMAN



ocean

© DC COMICS INC 1988

BATMAN, EL SUPERHEROE

SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE

El juego consiste en dos "tramas" que giran alrededor de los dos peores enemigos de Batman: El pingüino y el comodín.

La historia hasta ahora...

LA TRAMA DEL PINGÜINO

El pingüino, que acaba de salir de la cárcel, decide montar una fábrica de paraguas, pero, como las malas costumbres son difíciles de olvidar, esto es sólo una tapadera para el maligno plan que ha elucubrado, y que consiste en dominar el mundo por medio de su ejército de pingüinos robóticos.

Tú, como Batman, ¿serás capaz de destruir el ordenador central y parar esta terrible conspiración?

LA TRAMA DEL COMODIN

Robin ha desaparecido de forma misteriosa. La única pista que has podido encontrar es una "carta de la baraja", el señuelo del infame comodín. El terrible enemigo de Batman ha vuelto a aparecer.

Analizando la carta por ordenador verás que tiene un mensaje en clave:

"Robin se dirige a una **fiesta** peor que la muerte; la mecha está prendida, no pierdas tiempo, sigue a tu **nariz** y recuerda que no hay nada como estar en casa. ¡Boom, boom!

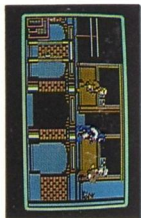
¿Puedes desvelar el misterio, salvar a Robin y derrotar al comodín? Se te está acabando el tiempo.

EL JUEGO

La presentación en pantalla simula una tira de comic donde aparecen Gotham City y sus habitantes.

El jugador, en el papel de Batman, tiene plena libertad

El superhéroe de los tebeos, Batman, irrumpie en tu ordenador en una explosiva aventura de arcade en la que te enfrentas a las fuerzas del mal en Gotham City. Los gráficos estilo cómic y la animación lo convierte en un juego innovador, que te proporcionará horas y horas de entretenimiento.

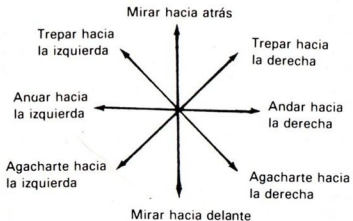


para moverse por los distintos escenarios, resolviendo puzzles por el camino. Debes tener cuidado y no "agotar" demasiado a Batman. Si pelea demasiado, su energía se puede reducir a niveles peligrosos.

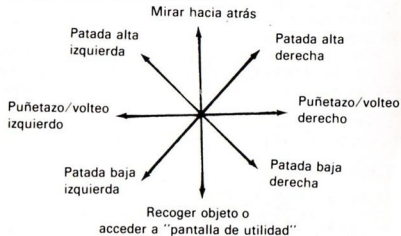
Sólo termina el juego cuando la aventura está completa o Batman no tiene suficiente energía para seguir.

CONTROLES

El jugador puede mover a Batman de muchas formas:
SIN APRETAR EL DISPARADOR.



PULSANDO EL DISPARADOR



PANTALLA DE UTILIDADES

Esta muestra todos los objetos que has cogido y también los iconos de control que se usan para manipularlos.

En esta pantalla también se muestra el nivel de energía de Batman y el porcentaje de conclusión de la misión.

| | |
|-------------------|----------------------|
| | Porcentaje del juego |
| Iconos de control | Objetos |
| Status de energía | Bat-cursor |

Ejemplo:

UTILIZANDO UN OBJETO

Mueve el "Bat-cursor" sobre el objeto y pulsa el disparador. Luego selecciona de la misma manera el icono "utilizar".

PISTAS Y SUGERENCIAS

- No comas demasiado
- Algunos objetos hacen más daño que beneficio.
- Agáchate para esquivar las balas.
- Nunca juzgues un libro por sus tapas (comodín).

CARGA

Spectrum: LOAD""ENTER.

Amstrad: CTRL + ENTER.

Commodore: Pulsa SHIFT y RUN/STOP, y luego PLAY en el reproductor.

© 1988 SPECIAL FX BY OCEAN

© D. C. COMICS INC. 1988

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

ERBE SOFTWARE, S. A.
Núñez Morgado, 11 - 28036 Madrid