

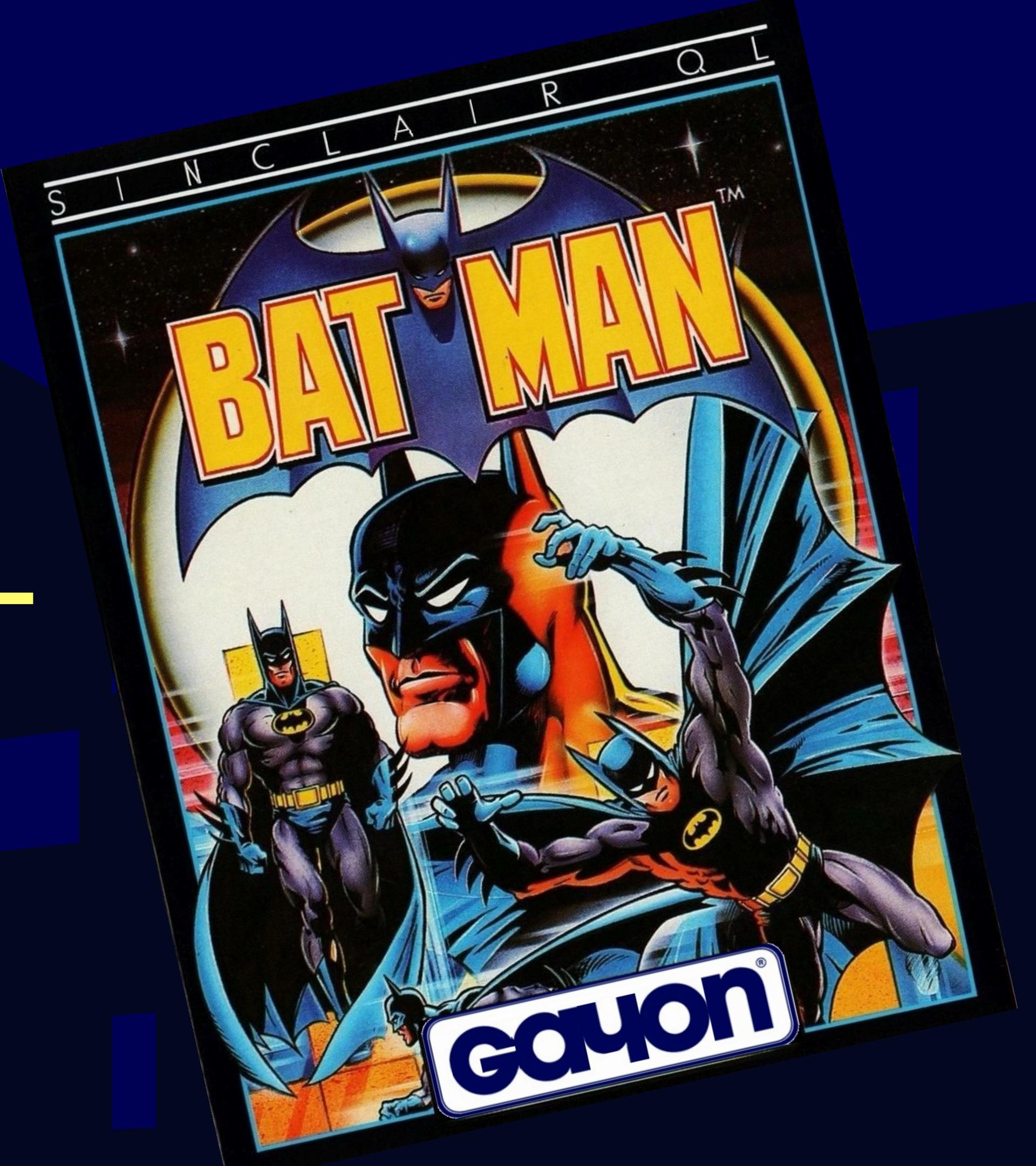


BATMAN Sinclair QL



Javier Guerra (Badaman)

Majadas de Tietar, 17-05-2025





Sinclair QL

- Características
- NO es un Spectrum
- Clive no quería juegos
- Pero... (Jugabilidad)





Batman (1986)

Sinclair QL

- Programación: **Jon Ritman**, gráficos: **Bernie Drummond**. (Ocean Software)
- Perspectiva isométrica (técnica **Filmation**)
- Versiones para ZX Spectrum, MSX, Amstrad CPC y Amstrad PCW
- Estilo de otros juegos popularizados por el sello “Ultimate play the game” como **Knight Lore** (1984) y **Alien 8** (1985). Luego **La Abadía del Crimen** (1987)





El remake



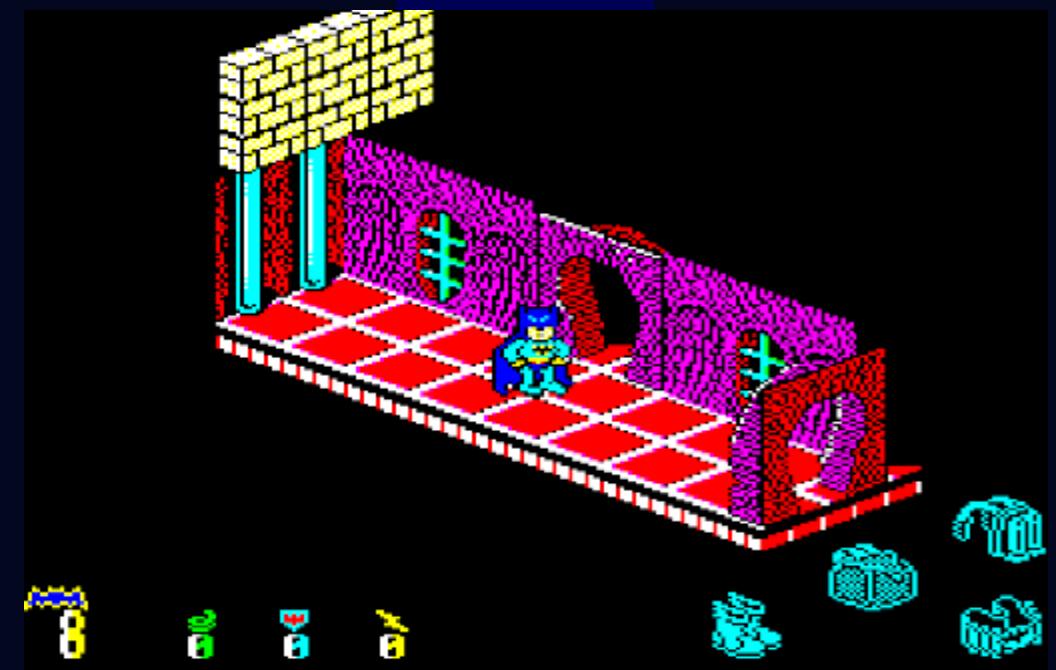
- Joan Gayón

- ¿Por qué un remake para Sinclair QL?
 - El reto: una demo isométrica
 - ¿Cómo se verá sin limitaciones color clash?
 - Conocer la programación en QL.



Desafíos

- Los Sprites: espacio vs. velocidad
Sprites distintos para cada posición
- Ordenación del espacio isométrico
- La rutina de teclado
- El entorno de desarrollo
- El tiempo de desarrollo





Logros

- Rutina de recorte (clipping)
- Vistosidad y jugabilidad
- Terminar el juego





Reviews

- Amigawave
- Indie Retro News
- El Mundo del Spectrum
- Computer Emuzone
- Spectrum Computing
- El Spectrumero Javi Ortiz
- Retroinvaders

Lanzamiento: 10-05-2025

- Perfect Pixel (idpixel.ru)
- Vintage is the new old (vitno.org)
- spectrumandtronews.es
- Modern Retro Gaming News
- De Vuego
- Retro8bitshop
- Planeta Sinclair



Criticas



La mejor versión de
Batman para cualquier
máquina retro

iEspectacular!

El mejor juego
de todos los tiempos
para Sinclair QL





Alcance

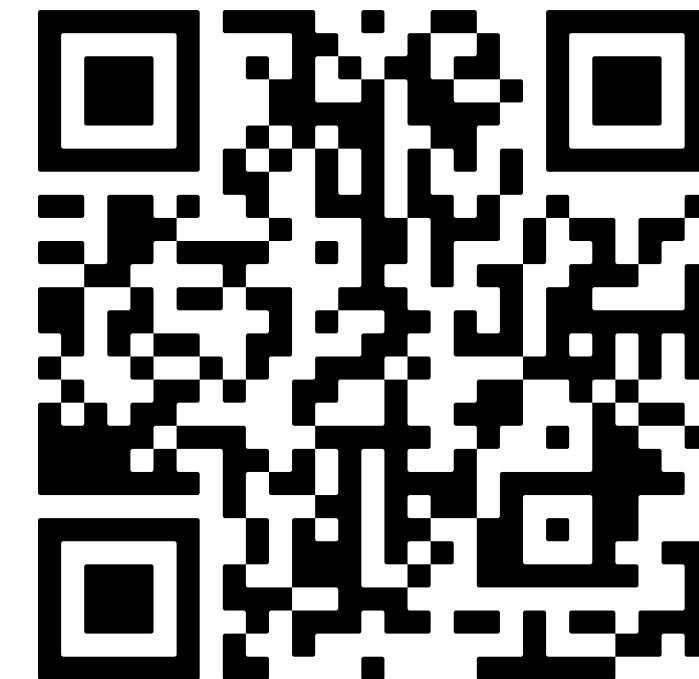
- +1.200 visitas al Blog y la web
- +700 descargas
- +3.300 visitas a los posts en foros retro
- Visitas recibidas desde 42 países
- Web multi-idioma responsive





Descarga

- Versiones
- Etiqueta
- Manual



Descarga <https://badared.com/badaman/ql/batman>

J Gracias!

