

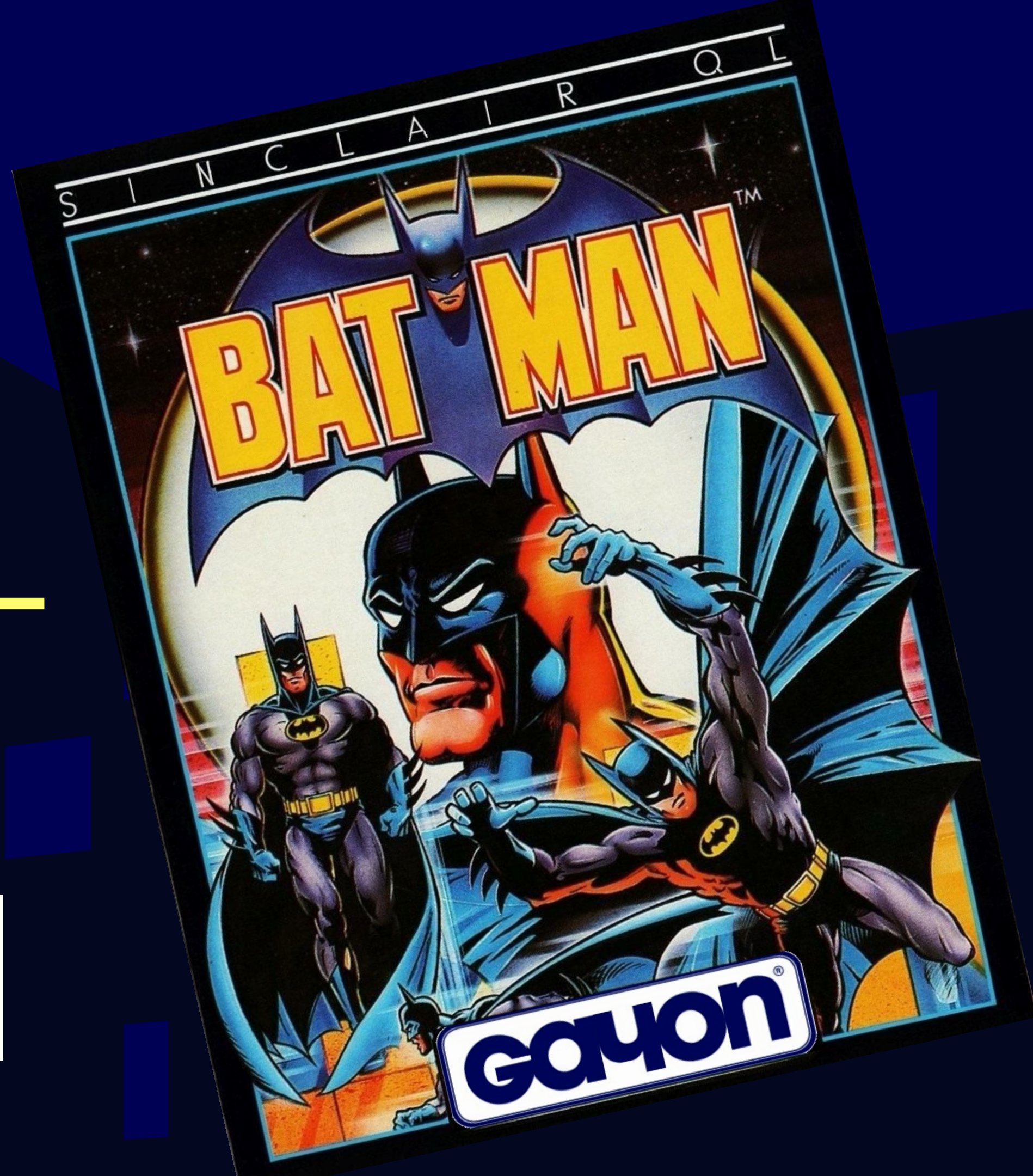


BATMAN Sinclair QL



Javier Guerra (Badaman)

Majadas de Tietar, 17-05-2025





Sinclair QL

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





Batman (1986)

- 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.



Desafios



- 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

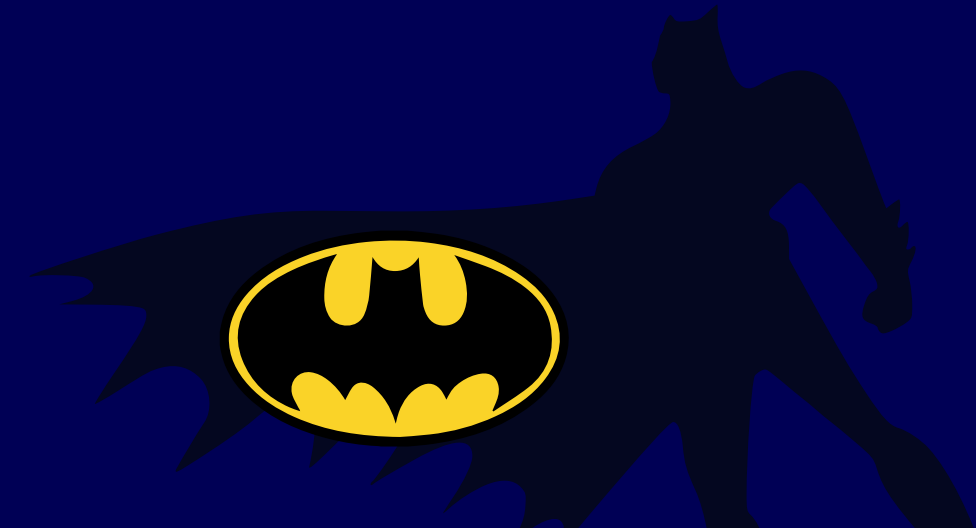


- Rutina de recorte (clipping)
- Vistosidad y jugabilidad
- Terminar el juego





Reviews



Lanzamiento: 10-05-2025

- Amigawave
- Indie Retro News
- El Mundo del Spectrum
- Computer Emuzone
- Spectrum Computing
- El Spectrumero Javi Ortiz
- Retroinvaders
- Perfect Pixel (idpixel.ru)
- Vintage is the new old (vitno.org)
- spectrumandretronews.es
- Modern Retro Gaming News
- De Juego
- Retro8bitshop
- Planeta Sinclair



Críticas



La mejor versión de
Batman para cualquier
máquina retro

¡EspectaQLar!

El mejor juego
de todos los tiempos
para Sinclair QL





Alcance



+1.200 visitas al Blog y la web

+700 descargas

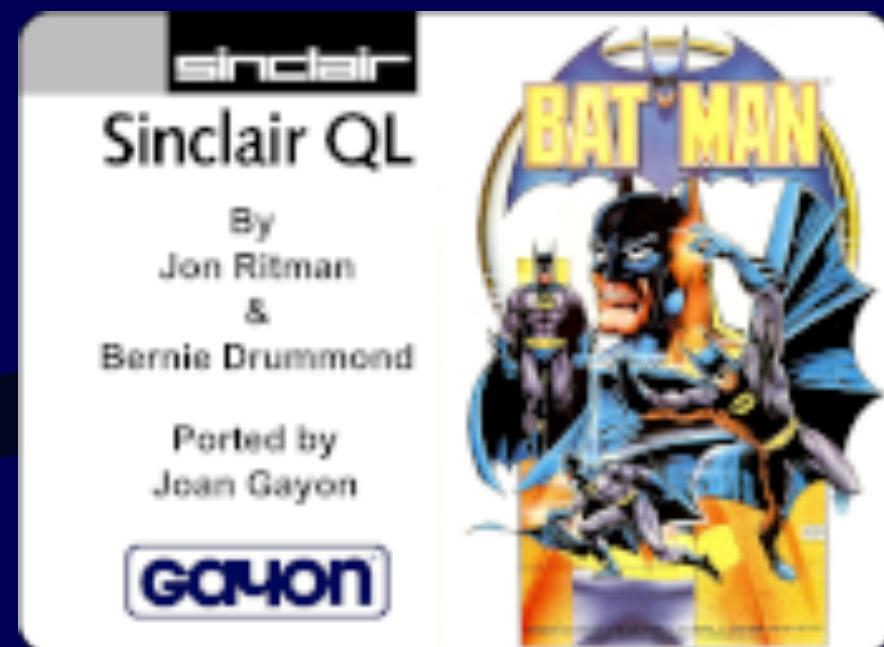
+3.300 visitas a los posts en foros retro

Visitas recibidas desde 42 países

Web multi-idioma responsive



Descarga



- Versiones
- Etiqueta
- Manual



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

¡Gracias!

