

MANUAL DE USUARIO

# Indice

1.1) El Mundo de B.A.T. ....	2
INTRODUCCION .....	2
1.2) El Mundo de SHEDISHAN .....	3
1.3) Dynorama .....	3
1.4) Tres juegos en uno .....	4
2.1) Jugar con un agente .....	5
2.2) Creación de un agente .....	5
2.3) Entrenamiento de tu agente .....	5
LA CREACION DE UN AGENTE .....	5
2.4) Descripción de las características del agente .....	6
2.5) Notas en relación con armas .....	7
ANEXO 1: características de las armas .....	8
ANEXO 2: características de las protecciones .....	9
3.1) Visión general .....	10
3.2) Iconos dinámicos .....	10
EL JUEGO .....	10
3.3) El menú principal .....	12
3.4) Gestión de objetos .....	12
3.5) Cuadros de diálogo .....	13
3.6) Gestión del grupo .....	15
3.7) Combates .....	16
3.8) Control de tu agente durante el juego .....	18
3.9) Teoría del Biojuego .....	19
ANEXO 3: tabla de unidades de peso .....	19
ANEXO 4: tabla de unidades de longitud .....	20
ANEXO 5: tabla de moneda .....	20
4.1) La función "Características" .....	21
B. O. P. ....	21
4.2) La función "Bio" .....	22
4.3) La función "Implantes" .....	23
4.4) El módulo de programación .....	23
ANEXO 6: reglas de compilación para B.O.B. ....	31
ANEXO 7: ejemplos de programas avanzados .....	32
5.1) El VIA-EXPRESS .....	33
LOS SIMULADORES .....	33
5.2) El simulador MOSQUITO .....	34
El simulador KATATRUCK .....	34
5.4) El simulador RAEDA V6 .....	34
5.5) El simulador SERSHOYER .....	35
6.1) QUATTRO .....	37
LOS VIDEOM JUEGOS ARCADE .....	37
6.2) CHIDAM .....	38
6.3) TUBULAR .....	38
CONSEJOS TECNICOS .....	40
7.1) Asignación de memoria .....	40
CONSEJOS TECNICOS .....	40
7.2) Tarjetas de sonido .....	41
ANEXO 8: Conectores para la tarjeta MV 16 .....	41
EQUIPO DE PRODUCCION .....	43

Han sido necesarios dos años de trabajo para terminar B.A.T. II, uno de los juegos de aventuras más refinados y perfectos de hoy.

Nos gustaría expresar nuestro agradecimiento a todos los jugadores que compraron la primera parte y nos escribieron para decirnos lo que pensaban del juego. Como al resto, esperamos convencerlos de los méritos de B.A.T. II para que nos sigan en esta gran saga intergaláctica.

Hoy tenemos el placer de presentar B.A.T. II y esperamos que te ofrezca el máximo de satisfacción de juego.

### **1.1) El Mundo de B.A.T.**

El Bureau of Astral Troubleshooters (Oficina de Resolución de Problemas Astrales, B.A.T.) es una organización terráquea ultrasecreta de la cual tú eres un agente. La acción se desarrolla al principio del siglo XXII. La Tierra, devastada por diversos sucesos, ha formado un gobierno global, la Confederación de Galaxias (Confederation of Galaxies, C.O.G.) dirigida por nueve sabios. El universo conocido está esparcido con mundos que carecen de cualquier concentración topológica, conocidos de otro modo como agujeros negros artificiales. Estos agujeros negros artificiales se utilizan como medio de propulsión para hacer rápidamente viajes extremadamente largos. En consecuencia, han provocado una situación de desarrollo político de mundos autónomos incontrolable.

Se está dando actualmente una colonización espacial del sistema solar, sus alrededores (por llamar de algún modo a los sistemas situados a al menos veinte años luz, como Alfa Centauri), y otros mundos diseminados por el espacio colonizados por millonarios (¡jo extraterrestres!) y unidos sólo por medio de puentes temporales. Para coordinar las acciones de estos distintos mundos, se creó una organización: la Union of Worlds for the Regrouping (Unión de Mundos para el Reagrupamiento). Sin embargo, existen bastantes problemas acuciantes y los esfuerzos de la U.W.R. a menudo caen en saco roto por los vetos de ciertos gobiernos. La C.O.G. utiliza su servicio de acción personal, el B.A.T., para resolver estos problemas con la máxima discreción y cuidado.

Como agente de B.A.T., te encontrarás en muchos mundos distintos. Conocerás a gente extraña y temible. Deberás realizar peligrosas misiones; pero, siempre te encontrarás en un mundo que será coherente. Mundos de misterio e intriga te esperan.

---

Primero, tendrás que crear a tu personaje. No des este paso a la ligera; será este personaje el que evolucione durante el transcurso de tus aventuras. Para bien o para mal, tu personaje sólo es un reflejo de ti.

Tu misión se desarrolla en ROMA II, una metrópolis del planeta SHEDISHAN. La arquitectura de esta ciudad es una sorprendente mezcla de tradiciones humanas (al estilo de la Antigua Roma) y extraterrestres (los primeros habitantes del planeta). ROMA II es un perfecto ejemplo de la arquitectura “Paradoja de Alta Tecnología”.

## **1.2) El Mundo de SHEDISHAN**

El planeta Shedishan (donde te encontrarás la mayor parte de tiempo) está situado en un sistema solar que contiene seis planetas. El único continente de Shedishan es Europa. Su plano ecuatorial está 12° al norte del de la Tierra. No es sorprendente, por tanto, que el sur de Europa disfrute de un clima tropical, mientras que el resto del continente esté bajo un clima continental.

Europa tiene bastantes ciudades: Ulzis al norte, Robur y Tanis al sur, Vozor al oeste... pero concentrémonos en la mayor de estas metrópolis, ROMA II, situada al este.

ROMA II se compone de seis sectores conectados por “vía-express” (autopistas rápidas suspendidas). El sexto sector, llamado “the City”, es un complejo de oficinas. Sólo se puede acceder a ese sector por medio de un taxi volante (simulador). Mientras juegues, descubrirás muchos otros sitios (¡como una estación espacial!)

Trata de entender que este juego es muy amplio. Te recomendamos, desde el principio del juego, que te dejes introducir en la aventura en vez de irrumpir bruscamente. A menudo, la agresividad no es la mejor solución.

En ROMA encontrarás gente de tres razas: shedish, simios inteligentes; ilyens, simios menos inteligentes; y humanos (conocidos como “Romanos”).

No olvides que el mundo en el que te encuentras es muy realista. Considérate libre de echar un trago a tu salud o divertirte en la sala video arcade. Dado que la aventura no es el único aspecto del juego, pocas veces no se te permitirá hacer algo que desees. Una vez que hayas realizado una misión, siempre podrás seguir jugando para mayor diversión.

## **1.3) Dynorama**

Para que el jugador se sienta sin restricciones y pueda sumergirse en el mundo de B.A.T. II, hemos desarrollado un sistema donde la representación gráfica, la interacción del jugador y las bases se han replanteado totalmente.

La estructura del juego se basa en una “aventura distribuida”. El jugador puede llegar a la misma solución por distintos caminos. Por tanto, pocas veces se encontrará el jugador bloqueado durante el transcurso del juego. La aventura puede resumirse como una especie de “red” compuesta de caminos e intersecciones. Los caminos pueden ser paralelos o concurrentes, y converger en ciertas intersecciones que, lógicamente,

---

llevarán a la siguiente parte de la aventura.

También se ha incorporado a la aventura un sistema de comunicación con el jugador de gran calidad. Desde un punto de vista gráfico, hemos optado por una pantalla “libre” donde las imágenes van y vienen. El resultado es una representación totalmente gráfica, dando al juego una sensación de comic y, al mismo tiempo, añadiendo un poco de vida a la aventura.

La interacción puede también tener lugar por medio de los “iconos dinámicos”. Los iconos precisan del uso de un ratón para mover una imagen o transformarla cuando es posible hacerlo (en una boca para hablar, en una flecha para moverse, etc). Así se obtiene directamente la información, sin distracciones del juego en sí.

Una de las mayores innovaciones de B.A.T II es el aspecto dinámico de sus imágenes: ahora es posible desplazar imágenes en cualquier dirección, permitiéndote descubrir nuevas gentes y lugares...

El dynorama está mejorado incluso por un nuevo tipo de sonido. Se han integrado numerosos sonidos y efectos sonoros. Tus oídos nunca lo habrán pasado tan bien...

#### **1.4) Tres juegos en uno**

Al comienzo del juego, tendrás que presentarte en el hotel ‘Manoir de Mantoue’ para encontrarte con Sylvia Hadford, tu contacto en Shedishan. Sylvia te explicará lo que tienes que hacer para comenzar tu aventura. Tu misión es reunir suficientes títulos de propiedad como para reclamar la propiedad de los depósitos de echiatone (ver “Escenario”). Sin embargo, esto sólo constituye la primera parte del juego. Las otras dos partes del juego son, de hecho, aventuras reales. Ten en cuenta que si tienes problemas con una parte del juego, no se te penalizará en las otras. Magníficas imágenes y texto te explicarán cómo continuar en tu aventura (observa que esto es una mejora del juego significativa).

Puedes seleccionar un agente predefinido (pulsas inicialmente sobre el menú “juego” con el botón derecho, y luego en el botón izquierdo), o crear tu propio agente (selecciona la opción “creación” y pulsas el botón izquierdo). Aparecerá un menú de agentes al principio del proceso de creación y distintas opciones te permitirán crear un agente desde cero o jugar con un agente ya creado. Si no haces nada aparecerá una pantalla de presentación estándar.

### 2.1) Jugar con un agente

Para jugar con un agente, pulsas sobre el nombre del agente deseado en el menú.

### 2.2) Creación de un agente

Cuando seleccionas la opción “crear un agente”, aparecerá una nueva pantalla que presentará varias barras gráficas (las características del agente), una descripción del cuerpo seleccionado, y un modelo de cabeza 3D que refleja el perfil del agente (cabeza mayor de lo normal para un agente inteligente; gran mandíbula y carrillos altos para un agente fuerte, etc).

Los ficheros de B.A.T. contienen un gran banco de datos de agentes. Encuentra el que más te guste. Para hacer esto, pulsas directamente en la barra gráfica en el nivel deseado. Repite esta operación para cada característica.

Si no tienes ni idea de qué (o a quién) elegir, seleccionas la opción “siguiente”. Esto mostrará todos los agentes del banco de datos en la pantalla uno por uno.

Cuando hayas encontrado un cuerpo para tu agente, seleccionas la opción “ok”. Aparecerá una nueva pantalla que te permitirá entrenar y acondicionar a tu agente.

### 2.3) Entrenamiento de tu agente

Esta fase te permite refinar a tu agente en ciertas áreas.

Tienes ocho semanas a tu disposición para su entrenamiento. Debes dividir el tiempo para distintos tipos de entrenamiento:

- **“Físico”**: aumentará la fuerza y vitalidad de tu agente.
- **“Intelectual”**: un entrenamiento intensivo en esta área dará a tu agente una mejor comprensión de idiomas, la capacidad de hablar idiomas mejor, y varias competencias científicas. Este entrenamiento aumentará la capacidad intelectual y el carisma de tu agente.
- **“Sensorial”**: para todos los agentes de B.A.T. resulta indispensable un completo control de los sentidos. El entrenamiento en esta disciplina mejorará los reflejos y percepción de tu agente.

- **“Psicológico”**: este tipo de entretenimiento permitirá a tu agente manipular a otra gente e integrarse mejor en distintas situaciones y lugares. Este entrenamiento aumentará también el carisma de tu agente.
- **“Autocontrol”**: este entrenamiento aumenta la capacidad de tu agente de controlar sus acciones, y conocer mejor sus limitaciones. Es necesario un mínimo de entrenamiento para asimilar todo el potencial del B.O.B. Los reflejos y la vitalidad también se ven favorablemente afectados por este entrenamiento.
- **“Armas”**: durante esta fase de entrenamiento, tu agente será entrenado en todos los métodos de combate (armas de fuego, defensa personal, etc.), mejorando por tanto su aptitud para disparar instintivamente y su precisión de tiro.
- **“Supervivencia”**: este entrenamiento mejora la resistencia de tu agente a ambientes hostiles. La constitución general, fuerza y vitalidad de tu agente también mejorarán con este entrenamiento.

Para entrenar a tu agente en un área específica, pulsa sobre la tecla “+”, situada a la derecha del nombre de entrenamiento. El número de al lado de la tecla aumentará una unidad. Pulsa sobre la tecla “-”, situada a la izquierda del nombre del entrenamiento, para reducir la cantidad de entrenamiento en esta área.

Cuando estén asignadas tus ocho semanas, pulsa sobre la tecla “ok”: aparecerá una nueva pantalla mostrando las nuevas características de tu agente una vez haya terminado su entrenamiento. También podrás introducir aquí su nombre clave con el teclado.

Si tu agente te parece bien, selecciona la opción “ok”. Así se grabará tu agente en el disco. En otro caso, pulsa sobre la opción “cancelar” para volver al principio del proceso de creación.

## 2.4) Descripción de las características del agente

Estos números describen a tu agente. Van de 0 a 100% (no esperes tener más durante la creación), pero pueden pasar del máximo durante el transcurso del juego (tu agente tendrá entonces superpoderes).

La siguiente lista describe las distintas características:

- **Fuerza**: esta característica refleja el potencial físico de tu agente. El valor determinado durante la creación corresponde al valor máximo posible para la fuerza de tu agente (salvo en situaciones especiales), cuando está en buenas condiciones físicas. Es recomendable un mínimo de 70%.
- **Inteligencia**: esta característica refleja la capacidad mental de tu agente. La inteligencia permite a tu agente resolver problemas complejos o, por ejemplo, “llevar las riendas” durante una conversación con otro personaje que tenga una capacidad mental inferior. Un genio se define como el que tenga un valor de 100 en inteligencia, mientras que tener un valor de 0 sería fatal (muerte cerebral).

- **Carisma:** el carisma es la capacidad de tu agente para ser atractivo, sea éste de tipo físico o mental. Esta característica puede ser muy útil durante una negociación o incluso una charla amistosa. El máximo dará a tu agente un efecto hipnótico sobre otros mientras que el mínimo le hará invisible ante otros personajes.
- **Percepción:** la percepción es el desarrollo de los 5 sentidos de tu agente (vista, gusto, tacto, oído, olfato). Un buen nivel de percepción eliminará el elemento sorpresa (lo que equivale a decir que tu agente podrá anticiparse a un ataque o detectar rápidamente una posición mortal). Con un valor superior a 90%, tu agente será muy perceptivo: será difícil que sea cogido por sorpresa. Por otro lado, con un nivel de percepción bajo, tu personaje sufrirá de deficiencias sensoriales (ceguera, sordera, ...).
- **Vitalidad:** la vitalidad engloba también la fuerza de voluntad. Es una energía potencial que representa la vitalidad y la capacidad de intervenir rápidamente en una situación. Un ser perezoso tiene muy poca vitalidad mientras que otro muy vivo, o muy nervioso tiene una gran cantidad de vitalidad.
- **Reflejos:** esta característica mide la capacidad de tu agente para reaccionar al enfrentarse a nuevas situaciones. Esto es muy útil durante el combate: con una pequeña cantidad de reflejos, tu agente reaccionará muy despacio. Al contrario, con un nivel alto de esta característica, ni siquiera los Asesinos del Koshan podrán sorprender a tu agente.

Las siguientes características no pueden modificarse en la fase de creación:

- **Experiencia:** expresada en porcentaje, representa la habilidad de tu agente para usar su conocimiento a su favor. Esta habilidad mejorará durante el transcurso del juego, pero podría bajar si tu agente reacciona demasiado a menudo sin pensar.
- **Porcentaje de vida:** representa el estado general de tu agente. Puede variar entre 0 y 100% o, dicho de otro modo, de la muerte a una perfecta salud.
- **Progreso:** esta nueva característica indica si las acciones realizadas por tu agente contribuirán a terminar la aventura o no. Al comienzo del juego, el valor de progreso es 0%. Si tu agente termina la misión con éxito, el progreso será 100%.

## 2.5) Notas en relación con armas

Armas y protecciones tienen características que se evalúan en una escala de 0 a 9. El coeficiente de perforación (Cp) de un arma contrasta con el coeficiente de equipamiento (Ce) de una protección.

Un "Cp" de 9, por ejemplo, atravesará una protección de 7 (causando, como media, 2 puntos de daño), mientras que un "Cp" de 6 no atravesará una protección que tenga un "Ce" de 9 (no habrá ningún daño), pero el "Ce" de la protección bajará un punto.

Para que una protección sea válida durante un combate, debe estar colocada en alguna parte del cuerpo de tu agente.

Los "Ce" del cuerpo de tu agente son acumulativos (un "Ce" de 9 y un "Ce" de 6 darán a tu agente un "Ce" de 15).

## ANEXO 1: características de las armas

La siguiente es una lista de las principales armas que podrás encontrar en ROMA II:

- **Voktrasof:** un arma ligera, parecida a un bolígrafo, que puede llevarse en un bolsillo. No muy potente, pero fácil de ocultar.
- **Beckmann:** un arma de rayos fotónicos clásica, con potencia media y de unos 2 Kg de peso.
- **Haas 10:** un lanzamisiles miniatura con forma de pistola.
- **Gladius:** un arma ligera, cilíndrica, de mano que emite pequeños haces fotónicos. Sirve principalmente como arma de defensa propia, pero puede ser muy útil en situaciones desesperadas. Los guardias de la prisión de ROMA II pueden llevar armas, llamadas sondas de dolor, parecidas al Gladius.
- **Láser Pilum:** una especie de lanzador láser; no muy práctico, pero bastante potente. Estas armas son utilizadas principalmente por los catafractarios de la Vía (policía de vía-express). Pueden controlar, a distancia, a cualquier presunto rufián.
- **DAAO 50:** el sistema DAAO (Disparo Automático por Ajuste Optico) se compone de dos partes, ambas situadas en la empuñadura. La primera parte es un dispositivo para apuntar, que fija un haz láser en un objetivo. La segunda parte del arma lanza un láser “cuadrilátero” al apretar el gatillo. El láser está diseñado para aprisionar o matar al agresor. También conocido como “honda láser”, esta arma es la favorita de la policía romana.
- **Plasmatron:** una pistola extremadamente potente y fiable.
- **Laskolt 45:** pistola normal y corriente. Sucesora de la Beckmann, es el arma preferida por los matones.
- **Hasta 2000:** un cañón sónico de mano. Puede llevarse en una mano (al contrario que el Moz de B.A.T. I, pero es algo menos potente).
- **Hasta 1000:** el modelo inmediatamente inferior al Hasta 2000.

Nombre	Coef. Perfor.	Alcance Máximo	Cartucho	Precio
VOKTRASOF	4	80	LP-12	150
BECKMANN	5	100	LP-57	390
HAAS 10	5	130	N-29	560
GLADIUS	3	70	LP-02	100
LASER PILUM	8	180	LP-110	800
DAAO 50	9	250	FILLUM 12	1300
PLASMATRON	9	90	PLAS-1	1200
LASKOLT 45	6	140	LP-45	400
HASTA 2000	7	220	K2	600
HASTA 1000	5	110	K1	400

## ANEXO 2: características de las protecciones

A continuación incluimos una lista de los distintos tipos de protección que podrás encontrar en ROMA II:

- **Campo de fuerza:** pequeñas baterías que emiten un campo de protección alrededor de quien lo maneja.
- **Protección “deflectora”:** refleja todos los haces de rayos convencionales. Agrupando distintos tipos de “deflectores” se aumentará la impermeabilidad de la protección a los ataques.
- **Protección de prisma:** un deflector focalizador abdominal (absorbe la energía del haz interceptado y la refleja en una dirección perpendicular a la del prisma de la protección).
- **Escudo iónico:** un escudo que emite pulsos iónicos que dispersan la energía de un haz de rayos por su superficie.

Nombre	Coef. Equipamiento	Precio
CAMPO FUERZA 6	6	600
CAMPO FUERZA 8	8	800
CAMPO FUERZA 9	9	900
CHALECO DEFLECTOR 1	4	400
CHALECO DEFLECTOR 2	5	500
CASCO DEFLECTOR	4	300
CODERAS DEFLECTORAS	3	200
PERNERAS DEFLECTORAS	2	150
PROTECCION DE PRISMA	7	650
ESCUDO IONICO	9	850

### 3.1) Visión general

La pantalla se divide en tres partes:



La mayor parte de la pantalla está compuesta por imágenes del dynorama. La parte superior izquierda de la pantalla muestra las caras de la gente que actualmente acompaña a tu agente (la "ventana EVI"). La parte superior derecha representa la pantalla B.O.B. (ver capítulo 4), donde se muestran los resultados de los cálculos B.O.B. (la "ventana B.O.B.").

### 3.2) Iconos dinámicos

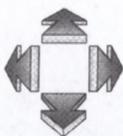
Cuando muevas el ratón, el cursor se transformará en un "icono dinámico".

En general, para liberar el ratón, pulsa el botón derecho. Podrás entonces mover el ratón a cualquier parte de la pantalla. Pulsa el botón izquierdo mientras estés en la ventana EVI para acceder a las funciones de grupo (ver 3.6) o en la ventana B.O.B. para acceder al B.O.B. (ver 4).

Los distintos iconos dinámicos son:



- a) **El símbolo B.A.T. (ojo de halcón):** este icono te indica que no hay nada en esa parte del dibujo. Pulsando el botón izquierdo podrás acceder al menú principal (ver 3.3).



- b) **Direcciones:** este icono indica la dirección que puedes tomar. Valida pulsando el botón izquierdo. Nota: las direcciones se dan en relación al diseño en el que te encuentras. Por tanto, no se corresponden necesariamente con los puntos cardinales de la brújula.



- c) **Diálogo:** este icono aparece cuando puedes hablar con otro personaje. Nota: los personajes se mueven con libertad por la pantalla. Si pulsas el botón izquierdo cuando está activo un personaje, activarás el menú de interpelación (ver 3.5.1).



- d) **Utilizar un servicio:** este icono te permite acceder al menú "comercio" pulsando el botón izquierdo. El menú te permite hablar con otro personaje (ver 3.5.3) o utilizar un servicio (realizar una cita, recibir atención médica, negociar; consulta el punto 3.5.2).



- e) **Utilizar una máquina:** pilotar un vehículo (ver 5.2 a 5.5), utilizar un videofono, etc...



- f) **Vía-Express:** este icono aparece cuando tomas una dirección que lleva hacia un simulador de vía-express (ver 5.1). Accede a él pulsando el botón izquierdo del ratón.



- g) **Reloj de arena:** este icono te indicará que estás en una situación en que la acción no es interactiva. Por tanto, no puedes hacer nada en este momento.



- h) **Interrogación:** este icono significa que te falta algo (un objeto, una acción...) que necesitas para acceder a la dirección en cuestión. Incluso las aventuras distribuidas necesitan algunos puntos de paso obligado.



- i) **Dedo:** este icono aparece cuando estás usando B.O.B. (ver 4).

### 3.3) El menú principal

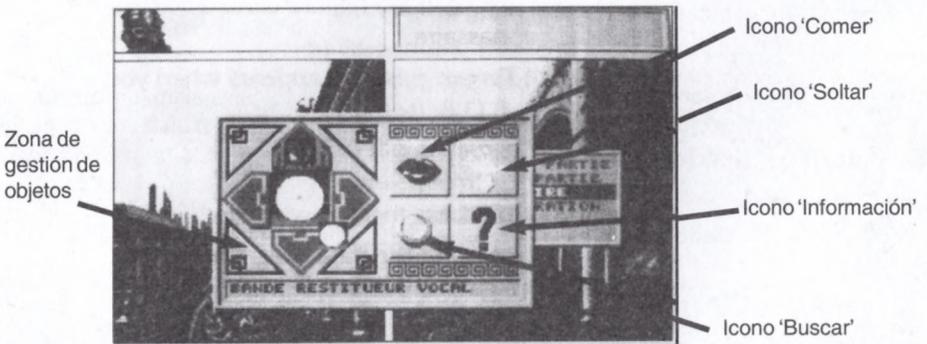
Este menú te da acceso a las siguientes opciones:

- **Cargar un juego:** tras insertar el disco de datos, aparecerá un menú mostrando los nombres de los juegos previamente grabados. Selecciona el juego deseado pulsando sobre su nombre con el botón izquierdo del ratón.
- **Grabar un juego:** introduce un nombre con el teclado e inserta tu disco de datos para grabar un juego.
- **Inventario:** te permite ver la ventana de objetos (ver 3.4).
- **Configuración:** esta opción te permite acceder a la ventana de configuración. Hay varias opciones disponibles que te permiten personalizar el juego como:
  - el tipo de ambiente sonoro (música, efectos de sonido, o ambos).
  - el tipo de sonido (ver 7.2).
  - el tipo de combate: acción o estrategia.
  - el modo de juego para quattro: X o XY (ver 6.1).
  - el tipo de teclado (QWERTY, AZERTY, o QWERTZ).
- **Dormir:** pulsa de nuevo para levantar a tu agente (tu agente se levantará automáticamente cuando deje de estar cansado).
- **Pausa:** pulsa de nuevo para cancelar la pausa.

Nota: los objetos que tengas y puedas usar (como un videofono) aparecerán en este menú. Pulsa sobre un objeto para usarlo.

### 3.4) Gestión de objetos

Todo lo relacionado con objetos está agrupado en una ventana. Esta ventana está compuesta por una zona de gestión y cuatro iconos.



---

Los objetos se gestionan asignándoles un orden jerárquico.

Coge un arma cargada, por ejemplo. Designa al arma como “padre” y a la carga como “hijo”. Para acceder al hijo, pulsa sobre la flecha hacia abajo (después de desplazarte, el hijo aparece y el padre se muestra en miniatura en la flecha hacia arriba).

Para ver otros hijos, pulsa sobre las flechas izquierda y derecha.

Para ver el objeto padre de uno hijo, pulsa sobre la flecha hacia arriba. Si una de estas acciones no es posible, la flecha será gris (por ejemplo, si el padre no tiene un hijo, la flecha hacia abajo será gris).

En tu inventario, el primer padre es el cuerpo de tu agente y el hijo serán sus manos y B.O.B. El uso más inmediato para este tipo de gestión es el cálculo del tiempo de reacción en combate. Si un arma está en las manos de tu agente, podrá dispararla inmediatamente. Si, por el contrario, está en el fondo de una de sus bolsas, perderá mucho tiempo buscándola...

Puedes recolocar objetos en la jerarquía (por ejemplo, sacar un arma de la bolsa de tu agente y ponerla en la mano). Busca el objeto deseado y pulsa sobre él con el botón izquierdo (el ratón se convierte en una reducción del objeto).

Muévete por la jerarquía y pulsa de nuevo sobre el objeto padre deseado. El objeto se insertará inmediatamente.

Nota: no todos los objetos pueden recolocarse (las manos de tu agente, el B.O.B., un hijo no puede convertirse en padre de su propio padre...). Ten también en cuenta que hay límites paramétricos como peso y volumen: demasiados objetos romperán la bolsa...

Para seleccionar un objeto (pulsando sobre su imagen, el ratón se convierte en una reducción del objeto) puedes utilizar los iconos de la ventana de inventario. El icono superior izquierdo se usa para comer o beber, el icono superior derecho te permite dejar un objeto.

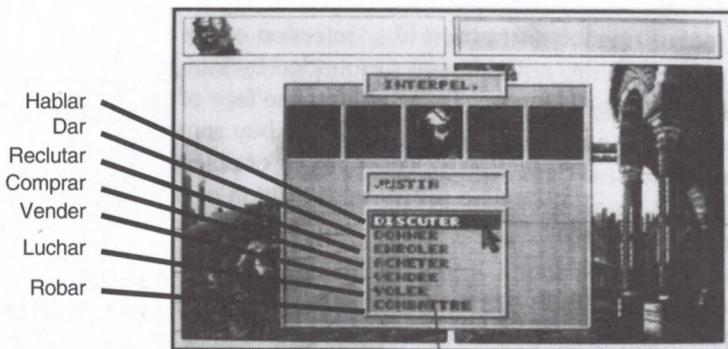
El icono inferior izquierdo te permite buscar algo (si se encuentra un objeto, el ratón se convierte en una reducción del objeto; todo lo que debes hacer es colocarlo en algún sitio) y el icono inferior derecho te permite recibir información (no todos los objetos a la venta son nuevos o están en perfectas condiciones: ¡cuidado!).

### **3.5) Cuadros de diálogo**

Estos cuadros gráficos simplifican todos los comandos disponibles y te guían por distintos menús...

#### **3.5.1) Cuadro de interpelación**

Este cuadro se compone de rectángulos donde se muestran las cabezas de personajes que están hablando a tu agente. Cuando pulses sobre un personaje el rectángulo se volverá rojo (el personaje estará “activo”). El nombre del personaje aparecerá bajo la fila de retratos.



Este cuadro contiene también un menú que te permite ejecutar las siguientes acciones con otros personajes:

- **Hablar:** (ver 3.5.3)
- **Dar:** para dar un objeto al personaje activo, selecciona el objeto cuando aparezca tu ventana de inventario y colócalo en el icono de “Dejar”.
- **Reclutar:** trata de hacer que otro personaje se una a tu grupo.
- **Comprar:** (ver 3.5.2)
- **Vender:** haz lo mismo que antes con “Dar”. El personaje ofrecerá entonces un precio seguido de las opciones “sí” y “no”. Elige la respuesta adecuada.
- **Robar:** cuando aparece un cuadro como el de “comercio”, el icono de “comprar” será reemplazado por un icono de “robar”. Elige el objeto que deseas robar y arrástralo al icono. Si el robo tiene éxito, aparecerá tu ventana de inventario y el ratón será una reducción del objeto robado.
- **Luchar:** entrarás en combate de acuerdo con el modo elegido en la ventana de configuración.

### 3.5.2) Cuadro de comercio

Este cuadro te permite comprar objetos a mercaderes. Consta de una zona de “selección del objeto deseado” (una imagen central rodeada de cuatro flechas como para el inventario). A la derecha está la cara del mercader y dos iconos que te permiten comprar algo o recibir información (precios, número de objetos contenidos en una posible compra, condición) sobre el objeto.

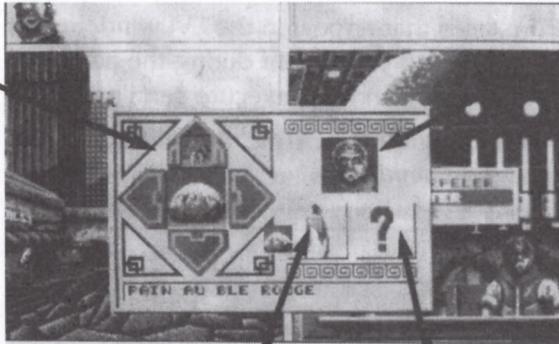
Cuando hayas encontrado un objeto que quieras comprar, pulsa, con las cuatro flechas, sobre la imagen del objeto (el ratón se convertirá en una reducción del objeto) y arrástralo al icono deseado. El icono “comprar” abrirá un bocadillo (que representará al mercader hablando) que te mostrará el precio y dos opciones: “sí” y “no”. “Sí” significa que harás la compra y “no” que no la harás.

Zona de gestión de objetos

Cara del mercader

Icono "Comprar"

Icono "Información"



### 3.5.3) El sistema de diálogo

El sistema elegido (tema/respuesta) abre un menú de temas que puedes seleccionar como quieras.

Primero, elige un tema pulsando sobre él. La persona con la que hablas responderá utilizando un bocadillo. Estos bocadillos están compuestos de palabras en rojo y palabras en negro. Las palabras rojas te permiten llevar la conversación hacia un tema concreto. Para elegir un tema, pulsa sobre la palabra en rojo. Para volver a una frase anterior, pulsa el botón derecho del ratón.

La información aportada por otros personajes durante las conversaciones puede enriquecer tu menú de diálogo y tus posibilidades de preguntar. Verás que son posibles numerosas respuestas y que las conversaciones pueden durar un buen rato. No dudes en hacer preguntas, incluso sobre Shedishan o la aventura.

### 3.6) Gestión del grupo

Las caras que aparecen en la ventana EVI representan a las personas que acompaña a tu agente durante la aventura. Componen tu grupo y pueden ejecutar ciertas órdenes.

- Encontrar un objeto
- Aprender sobre un tema
- Arreglar cita
- Hablar
- Coger un objeto
- Echar del grupo



---

Pulsando sobre la ventana EVI (botón izquierdo), se accede a la ventana de gestión de grupo.

Esta ventana se compone de cinco cuadros donde pueden mostrarse hasta cinco personajes. Esta es la gente que compone tu grupo. Las caras grises son las que están "de misión" (lo que significa que están lejos).

Selecciona uno de los personajes pulsando sobre una cara con el botón izquierdo, para decirle qué hacer. Si una cara está gris, pasarás directamente al modo "videofono" (suponiendo que tu agente y el otro personaje tengan ambos uno).

Las órdenes posibles son:

- **Encontrar un objeto:** continua seleccionando el objeto que el personaje debe encontrar.
- **Aprender sobre un tema:** continúa seleccionando el tema sobre cual deba aprender el personaje (ver 3.5.3).
- **Arreglar una cita:** continúa seleccionando el lugar para el encuentro.
- **Hablar:** entra directamente en conversación (ver 3.5.3).
- **Coger un objeto:** pasa al inventario del personaje. Selecciona el objeto deseado y pulsa sobre el icono izquierdo.
- **Dar un objeto:**
- **Expulsar a un miembro:** echa a un miembro de tu grupo.

### 3.7) Combates

Hay dos tipos de combate posible: estrategia y acción. Un combate de "estrategia" requiere menos reflejos y más reflexión que un combate de "acción". En ambos casos, el combate será precedido por una fase "táctica".

La fase táctica te permitirá decidir qué miembros de tu equipo lucharán con qué enemigos. La pantalla consta de una zona de combate (donde aparecen los atacantes), una zona que muestra a tu equipo, y un icono "salir" para comenzar el combate.

Para seleccionar el miembro del equipo que entrará en combate, pulsa sobre su cabeza y luego sobre el cuadro en que quieres colocarle (su cabeza aparecerá entonces en el cuadro).

Cuando el ratón apunte a la extremidad de una flecha que se mueve libremente, pulsa sobre la cabeza de un enemigo para que pueda saber su objetivo. En la zona de combate pueden colocarse hasta tres miembros del equipo, pero acuérdate de pensar en tus reservas...

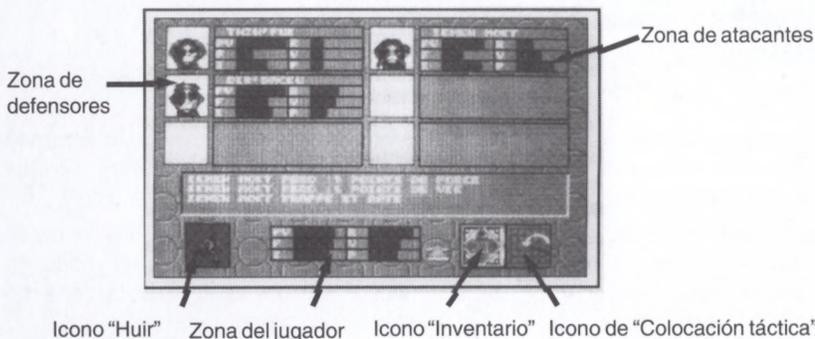
No coloques a los personajes que lleven armas de corto alcance lejos de su objetivo: no podrán acertarles si están a demasiada distancia. Pulsa sobre "salir" cuando la disposición táctica esté a tu gusto.

Notas:

- Si no tienes un arma, el combate será de naturaleza “estratégica”, pero tendrá lugar como una pelea a puñetazos.
- Sólo se utilizarán las protecciones situadas en el cuerpo de un miembro del equipo.

### 3.7.1) Combate de tipo “estrategia”

La pantalla se compone de una zona de visualización para tu equipo (izquierda) y para los atacantes (derecha)



Cada personaje ve su cara y sus características (vida, fuerza, inteligencia, reflejos, vitalidad, y puntos de percepción).

Las características de tu agente se muestran en la parte inferior de la pantalla. Hay también disponibles iconos que te permiten huir (a la izquierda), volver a tu inventario (para conectar un nuevo campo de fuerza o elegir una nueva arma), y volver a la fase táctica (para recolocar a los miembros de tu equipo o para llamar a tus reservas al combate).

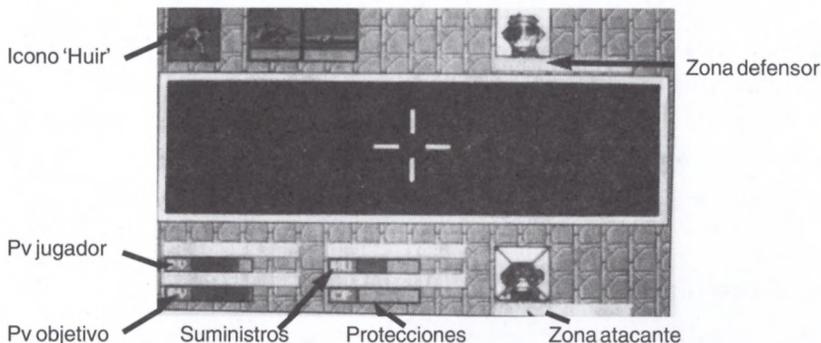
El combate tiene lugar por medio de texto (ataques, contraataques, etc...), pero no te dejes coger por sorpresa.

Nota: los personajes muertos estarán marcados con una cruz roja durante el combate y desaparecerán por completo cuando vuelvas a la fase táctica.

### 3.7.2) Combate de tipo “acción”

La pantalla está compuesta de una zona central que representa la zona de combate (los puntos de mira de tu arma están situados en el centro).

El icono de la parte superior izquierda de la pantalla te permite huir. Al lado de este icono están tus armas (que podrás seleccionar) y a la derecha están las caras de los miembros de tu equipo. Bajo la zona de combate se muestra lo siguiente: las caras de tus enemigos (a la derecha), tus suministros disponibles y la condición de tu protección (en el centro), y tus puntos de vida y los de la persona a la que apuntas con la pantalla (a la izquierda).



Durante el combate, se activan los implantes ópticos (dándote visión infrarroja en la zona de combate). Cualquier ser vivo aparecerá en rojo (calor) mientras que cualquier objeto inanimado se mostrará en azul (ausencia de calor).

Pulsa el botón derecho del ratón para elegir una nueva arma. Pulsa el botón derecho de nuevo para volver al modo de combate. Durante el modo de combate, moviendo el ratón en cualquier dirección harás que la zona de combate se desplace, revelando la presencia de cualquier agresor.

Las flechas de los puntos de mira indican la situación de los agresores. Pulsa el botón izquierdo para disparar. Los personajes de la pantalla pueden también ser aliados. Los aliados aparecen en la pantalla rodeados de un rectángulo: ¡presta mucha atención!

De vez en cuando, alguien que pase podrá entrar en el combate. Si les disparas, les convertirás en tus enemigos (esto también es cierto para los miembros de tu equipo).

Nota: los personajes muertos y las armas que no se pueden usar están marcados con una cruz roja.

### 3.7.3) Combate de gladiador

En la segunda parte del juego, es más que posible que tengas que luchar en la arena. Tu objetivo es convertirte en el más popular de los Gladiadores y ser perdonado. Aquí hay algunas recomendaciones para ayudarte a ser un verdadero 'tecnoglad':

- ataca a tu adversario cuando éste te ataque.
- trata de bloquear y contraatacar entonces tan a menudo como puedas.

## 3.8) Control de tu agente durante el juego

Para mantener a tu agente en marcha, te recomendamos que tengas cuidado de él. Debes tratar de mantener a tu agente dentro de sus límites (utiliza el B.O.B. para

ayudarte). Si tu agente tiene deficiencias, se volverá muy débil, tendrá visión borrosa (las imágenes aparecerán borrosas) y terminará muriendo (esto, por supuesto, llevará tiempo).

Del mismo modo, si sobrealimentas a tu agente, se pondrá enfermo, lo que no es bueno para la misión. Ten en cuenta que se controla el nivel de alcohol en la sangre. Si tu agente bebe demasiado, se pondrá enfermo. ¡Cuidado con el vino Mussique!

Te recomendamos que no permitas a tu agente dormir en cualquier sitio. Hay muchos hoteles muy cómodos en Roma. Esto evitará que le roben mientras duerme.

### 3.9) Teoría del Biojuego

B.A.T. puede describirse como un “simulador de vida”. Cada personaje se trata de forma independiente: tiene un trabajo, una residencia, etc. También tienen su propia morfología e incluso su propia memoria (una nueva dimensión para un videojuego). Cada EVI, como los llamamos, tiene su propia memoria y, por tanto, sabe un cierto número de cosas. Esta memoria puede describirse como “refrescable” porque la información se puede olvidar si no se recuerda con la frecuencia suficiente. Esta memoria es también dinámica: los personajes intercambian información y transmiten conocimientos. Esto representa una significativa innovación con respecto a B.A.T. I.

Las siguientes tablas te familiarizarán con los distintos pesos y medidas utilizados en Shedishan y te ayudarán a vivir en este nuevo y emocionante mundo.

### ANEXO 3: tabla de unidades de peso

	Nombre		equivalente en gramos
Sub-divisiones	<b>UNCIA</b> (onza)	= 1/2 libra	27,25 g
	<b>SEXTANS</b>	= 2 onzas	
	<b>QUADRANS</b>	= 3 “	
	<b>TRIENS</b>	= 4 “	
	<b>QUINCUX</b>	= 5 “	
	<b>SEMIS</b>	= 6 “	163,50 g
	<b>SEPTUNX</b>	= 7 “	
	<b>BES</b>	= 8 “	
	<b>DODRANS</b>	= 9 “	
	<b>DEXTANS</b>	= 10 “	
	<b>DEUNX</b>	= 11 “	
Unidad	<b>LIBRA</b>	= 12 onzas	327 g
Múltiplo	<b>AZMAHAN</b>	= 1000 libras	327 Kg

#### ANEXO 4: tabla de unidades de longitud

Subdivisiones	<b>DIGITUS</b> (pulgada)	0,0184 m	
	<b>PALMUS</b> (palmo)	= 4 pulgadas	0,0736 m
Unidad	<b>PES</b> (pie)	= 4 palmos	0,2944 m
Múltiplos	<b>PALMIPES</b>	= 20 pulgadas	0,3680 m
	<b>CUBITUS</b>	= 24 pulgadas	0,4416 m
	<b>GRADUS</b> (grado)	= 2 pies + 2 palmos	0,736 m
	<b>PASSUS</b> (paso)	= 5 pies	1,462 m
	<b>MILIA PASSUM</b> (milla)	= 1000 pasos	1472 m

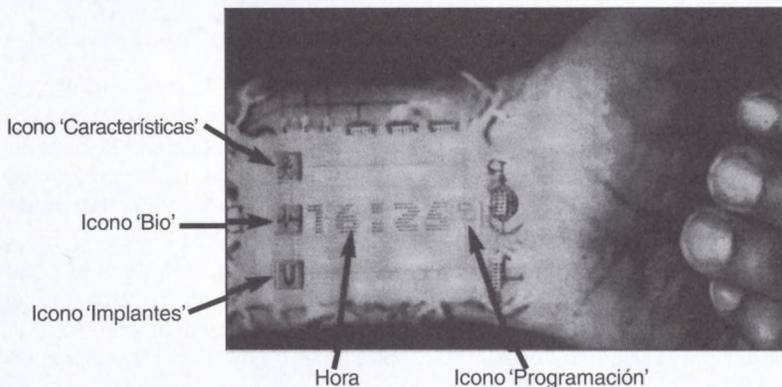
#### ANEXO 5: tabla de moneda

Nombre	Valor
<b>AS</b> (bronce)	= 100 créditos
<b>NUMMUS</b> (cobre)	= 4 as
<b>DENARIO</b> (plata)	= 4 nummi
<b>AUREO</b> (oro)	= 25 denarios

Tu agente tiene, como cualquier agente B.A.T., un Biordenador Orgánico Bidireccional (B.O.B.) en su brazo izquierdo.

B.O.B. analiza (en tiempo real) el organismo de tu agente monitorizando varios implantes en el cuerpo y controlando su flujo sanguíneo. B.O.B. no es un juguete, es una herramienta que ayudará a tu agente y puede incluso salvar su vida. Incluso aunque decidas no emplear todo el potencial de B.O.B. (utilizando el módulo avanzado de programación; no es necesario hacerlo para terminar una misión), recomendamos, de todas formas, que trates de aprovechar la extraordinaria potencia que B.O.B. puede ofrecerte.

Para acceder a B.O.B., pulsa sobre el botón derecho del ratón para liberar el ratón, y pulsa entonces sobre la ventana B.O.B. de la parte superior derecha de la pantalla con el botón izquierdo del ratón. El brazo de tu agente aparecerá entonces con un menú principal.



Para volver al juego, pulsa el botón derecho mientras estás en el menú B.O.B. principal.

Los cuatro iconos son la forma de acceder a las cuatro funciones principales de B.O.B. (características, Bio, implantes, módulo de programación). Pulsa sobre un icono con el botón izquierdo para acceder a él.

#### 4.1) La función “Características”

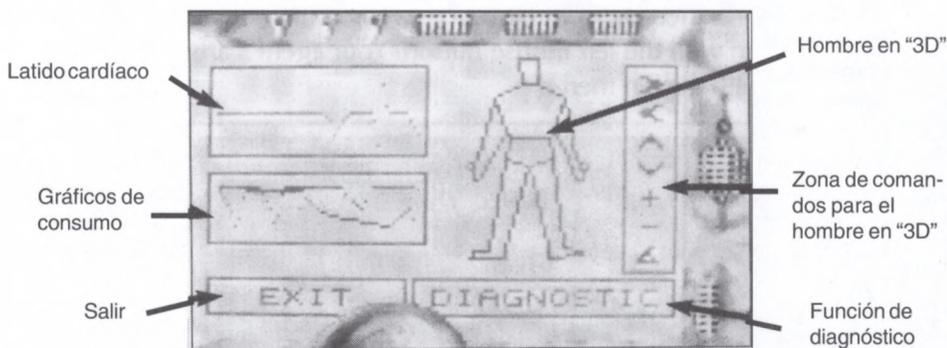
Esta función resume el estado general de las características de tu agente (fuerza, inteligencia, vitalidad, reflejos, percepción, carisma). Las características flojas parpa-

dearán en rojo. También se muestran la experiencia de tu agente y la progresión (ver 2.4).

Pulsa sobre “salir” para abandonar esta pantalla.

## 4.2) La función “Bio”

Esta pantalla muestra el ritmo cardíaco de tu agente, un gráfico mostrando sus niveles de consumo, una representación de los impactos que ha recibido, y acceso a un programa de “diagnóstico”.



El latido cardíaco se muestra como un cardiograma que muestra los movimientos de dilatación y contracción de las arterias. Un ritmo normal es de unos 60 o 70 latidos por minuto. Se puede reducir el ritmo (con un programa) para evitar, por ejemplo, sangrar demasiado cuando tu agente está herido. De igual modo, puedes subir el ritmo cardíaco de tu agente para mejorar temporalmente sus reflejos. Ten cuidado, sin embargo, de no pasarte con esto...

El gráfico de consumo (bajo la pantalla de ritmo cardíaco) resume la entrada de calorías y agua de tu agente y la cantidad de sueño que ha recibido. La curva roja indica el nivel calórico, la curva verde indica el nivel de hidratación corporal, y la curva azul indica la cantidad de sueño que tu agente necesita. Deberías tratar de mantener las curvas en el centro del gráfico.

Cualquier impacto recibido por tu agente se mostrará en el hombre giratorio tridimensional. Los impactos se muestran en rojo sobre el cuerpo. Puedes ampliar, reducir o inmovilizar el cuerpo del hombre en 3D pulsando sobre el comando de la derecha.

Nota: un impacto significa que tu agente está sangrando, por lo que tendrás que buscar atención médica inmediatamente...

Mediante la tecla de diagnóstico se accede al programa de diagnóstico. Esta función de diagnóstico es un microprograma de tipo “sistema experto”. Aparecerá una pantalla resumiendo la salud de tu agente. La pantalla muestra la temperatura, presión

---

sanguínea (si tu agente está enfermo) y, lo más importante, un resumen de las condiciones generales de tu agente (de normal a crítica), que muestra en rojo lo que más urgentemente necesita tu agente (beber, dormir, buscar cuidados, etc...).

### 4.3) La función “Implantes”

Esta función te permite controlar los cinco implantes (funciones cibernéticas que mejoran las habilidades de tu agente) situados en el cuerpo de tu agente.

Estos implantes son:

- **ATS 34** (anti-sueño S1): permite a tu agente permanecer despierto durante largos periodos de tiempo.
- **FIBRINA** (agente curador S2): la fibrina permite a tu agente curarse de pequeñas heridas muy rápidamente.
- **HYPERCEP** (hiper percepción S3): este implante activa un filtro amplificador de la luz en la pupila de tu agente, permitiéndole ver de noche. Otros amplificadores de sonido (situados en los oídos de tu agente) le permitirán oír débiles sonidos.
- **MORPHO L7** (deformante S4): este implante activa mocrosacos en la cara de tu agente, dejándole irreconocible. Pasará desapercibido durante un tiempo...
- **PSY** (extra sensorial S5): este implante permite a tu agente tener premoniciones de peligros inminentes. Estas premoniciones se manifiestan como “destellos rojos”.

Notas importantes:

- La activación de estos implantes consume importantes cantidades de energía vital. No debes sobreutilizarlos o tu agente se fatigará y acabará siendo presa fácil.
- Estos implantes tienen memoria. Si activas un implante muchas veces, ¡seguirá activado durante varias horas!

### 4.4) El módulo de programación

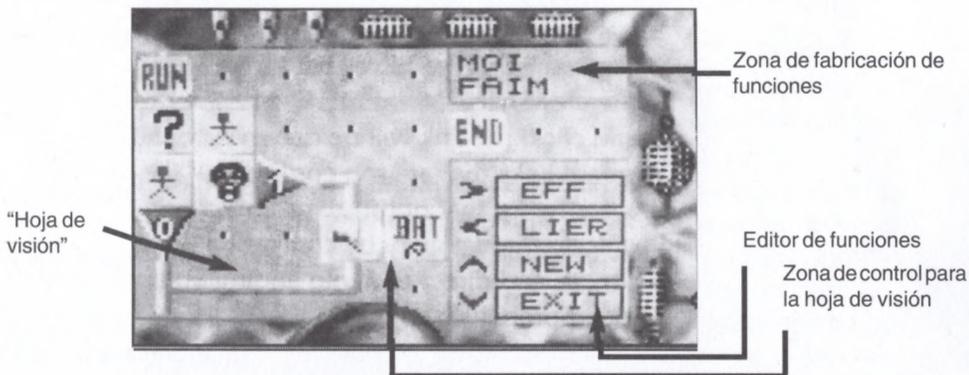
En conjunción con las funciones del B.O.B., tienes a tu disposición un editor que te permite escribir programas. Podrás automatizar muchas actividades de la vida de tu agente. El lenguaje de programación con el que se programa se llama “Símbolos Paralelos” y es de naturaleza completamente gráfica (sólo se utilizan iconos). “Paralelo” porque permite crear varios programas completamente independientes y ejecutarlos al mismo tiempo (en paralelo). “Símbolos” porque su módulo de ejecución inyecta símbolos autoreproductores que activan (o desactivan) varias funciones. Dado que los símbolos pueden reproducirse, el paralelismo existe no sólo entre programas, sino también entre caminos dentro de un programa.

Notas:

- Crear programas “paralelos” reduce el consumo de energía vital.
- Puedes tener hasta cinco programas funcionando a la vez.

#### 4.4.1) El editor

El editor se compone de tres áreas principales.



La mitad izquierda de la pantalla de B.O.B. es una sección de 5 x 5 cuadros de la hoja de programación. Esta sección de cuadros se llama "hoja de visión". Puedes moverte por la hoja de programación utilizando las flechas de dirección situadas a la derecha de la rejilla.

La parte superior derecha de la pantalla es la zona de fabricación de funciones (ZFF). Las dos líneas superiores muestran el nombre de la instrucción que acaba de realizarse. Los tres bloques inferiores son las tres partes activas de la instrucción (la función activa es la que se inserta en la hoja de visión). Pulsando sobre una de ellas, desplazarás los otros parámetros.

El primer parámetro es el tipo de función (estado, do, if). Los otros dos son los parámetros de la instrucción.

Las cuatro teclas que te permiten borrar una instrucción, enlazar instrucciones en la hoja de visión (tecla "unir"), borrar completamente la hoja de programación (tecla "new"), o volver al menú principal y, por tanto, iniciar una compilación, están situadas en la parte inferior derecha de la pantalla.

La función "borrar" estará "activa" cuando pulses sobre ella (pulsas de nuevo para desactivarla). Mientras esté activa, podrás borrar tantas instrucciones como quieras.

La función de enlace también es una función activa. Cuando lo está, pulsa sobre el punto de la hoja de visión desde el que quieres comenzar un enlace. En la hoja de visión aparecerá una línea roja que se mueve libremente. Mueve esta línea al destino que quieras y pulsa: el enlace se dibujará automáticamente. No crees enlaces demasiado complejos; el programa tiene un algoritmo que optimiza las conexiones y fallará con enlaces complejos. Mantén la sencillez en los enlaces y evitarás encontrarte en un lío incomprensible...

---

B.O.B. está también equipado con una alarma. Para activarla, inserta la función IF HOUR = ALARM en la hoja de visión y pulsa sobre el icono de reloj de alarma. Entonces pulsa sobre las flechas para cambiar la hora de la alarma.

Puedes ver la hoja de programación con el programa completo (función zoom) pulsando el botón derecho (sólo cuando estás en el editor). Un cuadrado de 5 x 5, que representa la hoja de visión, se mostrará en la hoja de 8 x 12. Pulsa el botón izquierdo para mover la hoja de visión. Pulsa el botón derecho para volver al editor.

#### 4.4.2) El compilador

Un compilador es un algoritmo que traduce el lenguaje de un programa a código binario (el lenguaje más parecido al “proceso de pensamiento” de un ordenador) antes de la ejecución del programa. Esta traducción aumenta considerablemente la velocidad de ejecución del programa. “Símbolos Paralelos” tiene un compilador. El B.O.B. de B.A.T. I tenía un intérprete, un programa que transforma las instrucciones a código binario en el momento de su ejecución.

Al seleccionar la opción “salir” en el editor, automáticamente arranca el compilador, que compilará el programa (o programas) de la hoja de programación (si hay alguno).

El resultado de la compilación se muestra en el menú principal como un mensaje parpadeante. El mensaje será “FUNCIONANDO”, si no se encontraron errores (el programa se ejecuta automáticamente), o “ERROR” si el compilador encuentra un error.

Si se encuentra algún error, la hoja de visión mostrará automáticamente el error cuando vuelvas al editor. La situación en la que el compilador se detuvo estará resaltada en rojo.

#### 4.4.3) “Símbolos Paralelos” - Nivel principiante

Los siguientes párrafos cuentan lo que hace falta saber para programar el B.O.B.

##### 4.4.3.1) Funciones generales

El lenguaje de Símbolos Paralelos tiene tres funciones básicas: las “funciones de estado”, una función “DO”, y una función de prueba, “IF”. Las instrucciones posibles son:

- **RUN** (función de estado): este icono inicia un programa (obligatorio al principio de todos los programas).
- **STOP** (función de estado): detiene un símbolo, deteniendo así temporalmente la ejecución del programa.
- **END** (función de estado): este icono destruye el símbolo que encuentra y reinyecta un símbolo en el último “RUN” encontrado. Todos los programas deben terminar con un “END”.

- **DO p1, p2:** este icono ejecuta la función “p1, p2” (parámetro 1, parámetro 2). Sólo se muestran p1 y p2 en la hoja de visión (ejemplo, DO display strength)
- **IF p1, p2:** esta función permite hacer comprobaciones. Si la condición p1, p2 es cierta, el símbolo tomará la dirección de la flecha derecha (“1” lógico). En otro caso, irá hacia abajo (“0” lógico).

#### 4.4.3.2) Reglas de programación

Al empezar, sigue estas reglas de programación (ver también anexo 6):

- UN SIMBOLO NUNCA SE MUEVE HACIA ARRIBA. No hagas enlaces hacia arriba.
- UN SIMBOLO SIEMPRE LLEGA A UNA INSTRUCCION DESDE ARRIBA. Conecta instrucciones desde arriba.
- EL PRIMER PARAMETRO SE EJECUTARA EN UNA INTERSECCION.
- COMIENZA SIEMPRE LOS PROGRAMAS CON “RUN”.
- TERMINA TODAS LAS RAMAS CON “END”, o redirígelas hacia un “END”.
- COMIENZA TODAS LAS INSTRUCCIONES RELACIONADAS CON TU PERSONAJE CON LA INSTRUCCION “DO ANALYZE ME”, y todas las instrucciones relacionadas con un EVI con “DO ANALYZE HUMAN”.

#### 4.4.3.3) Tabla de instrucciones

**Tabla de instrucciones DO**

<b>Instrucciones</b>	<b>Comentarios</b>
<b>DO DISPLAY (parámetro 2)</b>	Muestra el parámetro 2 (fuerza, inteligencia, ritmo, hora, etc...)
<b>DO ALERT ME</b>	Hace sonar un pitido
<b>DO INC (parámetro 2)</b>	Aumenta el nivel de implantes en un nivel (por seguridad). Idéntico para el ritmo cardíaco.
<b>DO DEC (parámetro 2)</b>	Reduce un nivel.
<b>DO ANALYZE ME</b>	Analiza el organismo del agente.
<b>DO ANALYZE HUMAN</b>	Analiza el organismo del EVI más cercano.
<b>DO SUBSTn NORMAL</b>	Reinicia el implante N (n= 1-5) a nivel normal.
<b>DO RHYTME NORMAL</b>	Reinicia el ritmo cardíaco de tu agente a 60 pulsaciones por minuto.
<b>DO TRANSLATE</b>	Traduce shedish a un lenguaje inteligible.

## Tabla de instrucciones **IF**

<b>Instrucciones</b>	<b>Comentarios</b>
<b>IF ME</b> (parámetro 2)	Prueba si tu agente está hambriento (hungry), sediento (thirsty) o cansado (tired).
<b>IF HUMAN</b> (parámetro 2)	Prueba si el humano más cercano está hambriento, sediento o cansado, o si es agresivo (agressive), shedish, etc.
<b>IF STRENGTH</b> (parámetro 2)	Prueba si la fuerza del ser analizado (por DO ANALYZE) es mucha, normal o poca.
<b>IF INTELL</b> (parámetro 2)	Igual para inteligencia.
<b>IF VITALIT</b> (parámetro 2)	Igual para vitalidad.
<b>IF PERCEPT</b> (parámetro 2)	Igual para percepción.
<b>IF REFLEX</b> (parámetro 2)	Igual para reflejos.
<b>IF CHARISM</b> (parámetro 2)	Igual para carisma.
<b>IF STATE</b> (parámetro 2)	Prueba el estado del ser analizado (por DO ANALYZE)
<b>IF TEMP</b> (parámetro 2)	Prueba la temperatura (sólo funciona con tu agente).
<b>IF PRESSIO</b> (parámetro 2)	Igual para presión sanguínea (sólo funciona con tu agente).
<b>IF SUBSTn</b> (parámetro 2)	Prueba el nivel de implante (n = 1-5) (sólo disponible con tu agente).
<b>IF TIME = ALARM</b>	Compara la hora con la hora fijada para la alarma.
<b>IF RHYTHM</b> (parámetro 2)	Prueba la frecuencia del ritmo cardíaco (sólo del agente).

### 4.4.3.4) Construcción de un programa paso a paso

Como ejemplo, examinaremos la creación del siguiente sencillo programa:

```

RUN
DO display time
IF time = alarm
DO alert me
END
    
```

Este programa muestra la hora (en la ventana B.O.B. - ver 3.1) y si la hora es la misma que la hora fijada para la alarma (la pondremos a las 6:30 pm), oírás un sonido.

- 1) Pulsa (en la ZFF) hasta que aparezca el icono "RUN".
- 2) Pulsa en la esquina superior izquierda de la hoja de visión para insertar allí el icono "RUN".
- 3) Pulsa una vez en la ZFF (en el tipo de función) para hacer aparecer el icono "DO".
- 4) Pulsa 17 veces en el segundo icono de la derecha para hacer aparecer la instrucción "DISPLAY TIME".
- 5) Pulsa bajo el "RUN" insertado en la hoja de visión para insertar el "DO display time".
- 6) Pulsa una vez en la ZFF para hacer aparecer el icono "IF".
- 7) Pulsa 19 veces a la derecha del icono para hacer aparecer la instrucción "TIME = ALARM".
- 8) Pulsa bajo la instrucción "DO display time" sobre la hoja de visión para hacer aparecer la instrucción "IF time = alarm".
- 9) Pulsa tres veces en la ZFF para hacer aparecer el icono "END".
- 10) Pulsa en la flecha abajo (a la derecha de la hoja de visión) para desplazar la hoja de visión hacia abajo un bloque.
- 11) Pulsa en la esquina inferior izquierda de la hoja de visión para insertar el "END".
- 12) Pulsa una vez en la ZFF para hacer aparecer el icono "DO".
- 13) Pulsa una vez a su derecha para obtener la instrucción "ALERT ME".
- 14) En la hoja de visión, pulsa justo a la derecha de la función "IF time = alarm" (cerca de la flecha marcada con un "1") para insertar la instrucción "DO alert me".
- 15) Pulsa sobre la tecla "unir".
- 16) En la hoja de visión, pulsa sobre la flecha marcada con un "0" (bajo la función "IF") y conéctalo pulsando sobre la función "END".
- 17) Pulsa sobre la tecla "unir".
- 18) Pulsa sobre el icono de la primera instrucción "DO alert me") y conéctala al centro del enlace "IF" hacia "END". La conexión obtenida debería formar un recodo.
- 19) Pulsa sobre "salir". Debe aparecer el mensaje "FUNCIONANDO"...

No deberías haber encontrado ningún problema para crear este programa. No olvides que puedes usar la tecla "borrar" si cometes un error.

Nota: pulsando en el segundo icono de la función "IF time = alarm", puedes fijar la hora de la alarma.

---

#### 4.4.4) “Símbolos Paralelos” - Nivel avanzado

Los siguientes párrafos están dirigidos a jugadores familiarizados con la programación. Las siguientes funciones te permitirán aprovechar al máximo el B.O.B.

##### 4.4.4.1) Caso del “Camino Bloqueado”

Con la función “DO ANALYZE par 2” bloquearás un camino; esta función utiliza una instrucción de sincronización que bloquea los demás símbolos. Observa que una instrucción “DO” cancela este estado, y una instrucción “IF” no. Esto te permite encadenar varias comprobaciones “IF”.

##### 4.4.4.2) Caminos Controlados

Puedes insertar un “RUN” o un “STOP” en un camino redirigido. Por tanto “controlas” tu programa localmente ya que tienes la posibilidad de cambiar un “STOP” a un “RUN” y viceversa (pulsando directamente en la hoja de visión).

Estos caminos controlados suelen producir un “Modelo Trampa” (ver 4.4.5).

##### 4.4.4.3) Instrucción Condicional

Como se explica antes, esta instrucción es “IF par1, par2 THEN...” (ver anexo 7).

##### 4.4.4.4) Bucles

“Símbolos Paralelos” permite tener estructuras en bucle en tus programas: “REPEAT...UNTIL” y “WHILE...WEND” (ver anexo 7).

##### 4.4.4.5) El Modelo Trampa

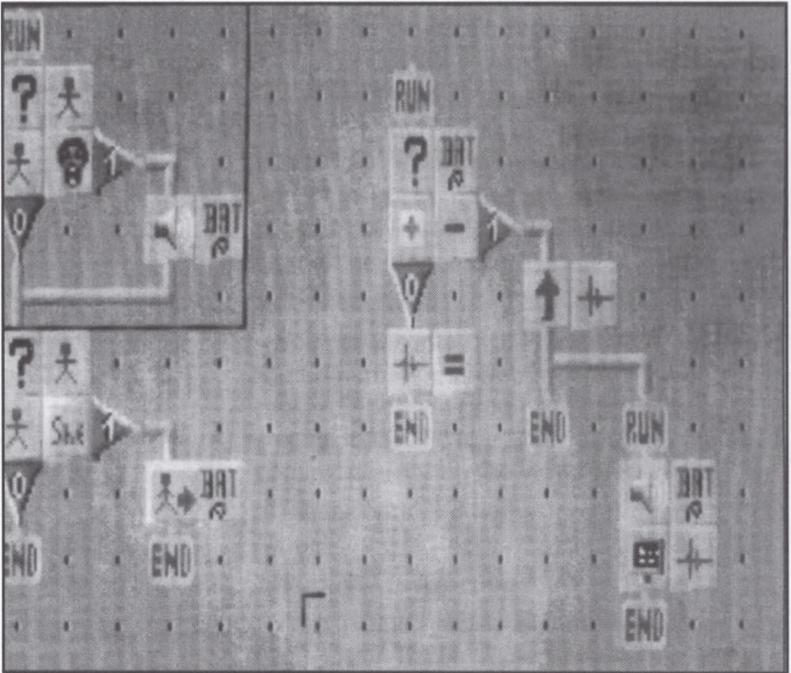
Este modelo te permite atrapar un símbolo en un camino redirigido. Puede ser intencionado o no. En el primer caso, se llama un “Modelo Trampa” (ver anexo 7). Las instrucciones tomadas de este modelo se ejecutarán indefinidamente desde el momento en que el símbolo entre en la estructura. Esto puede ser muy útil si el modelo es lanzado por una instrucción condicional.

#### 4.4.5) Ejemplos de programas

Para terminar tu aprendizaje de “Símbolos Paralelos”, aquí hay dos programas que podrás reproducir fácilmente.

El primer programa (a la izquierda) analiza los EVI de alrededor de tu agente (te avisa si un EVI es agresivo, traduce shedish).

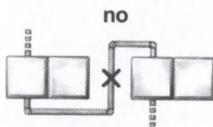
El segundo programa (a la derecha) regula el organismo de tu agente si está herido (reduce el ritmo cardíaco y te avisa mostrando el ritmo y emitiendo un sonido). Observa que el programa utiliza una estructura “REPEAT...UNTIL” junto con un “Modelo Trampa”.



## ANEXO 6: reglas de compilación para B.O.B.

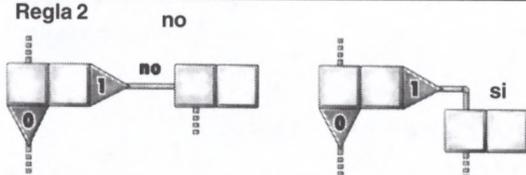
Qué hacer y qué no hacer...

### Regla 1



Un símbolo nunca se mueve en una dirección hacia arriba.

### Regla 2



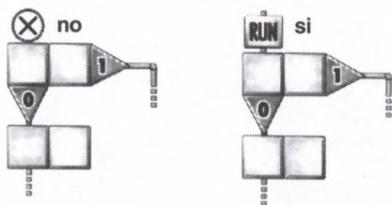
Un símbolo siempre llega a una instrucción desde arriba.

### Regla 3



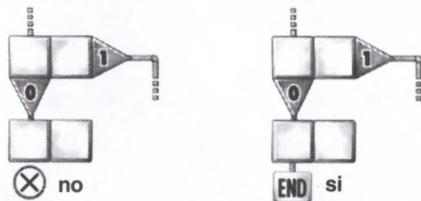
El primer parámetro se ejecutará en una intersección.

### Regla 4



Comienza siempre un programa con "run".

### Regla 5



Termina todas las ramas con "end".

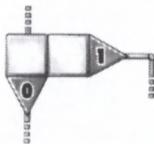
## Regla 6



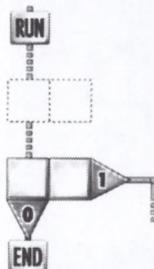
Comienza todas las instrucciones relacionadas con tu personaje con la instrucción "do analyze me".

## ANEXO 7: ejemplos de programas avanzados

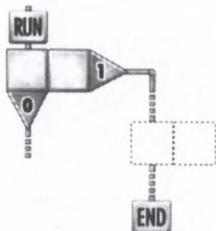
### IF...THEN



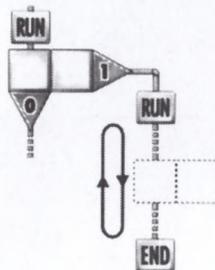
### REPEAT...UNTIL



### WHILE Cond WEND



### MODELO TRAMPA



En B.A.T. II, tu agente necesitará pilotar varios tipos de vehículos. Cada vehículo es un simulador real.

El mundo de B.A.T. II es grande; un sistema planetario entero modelado en tres dimensiones. Puedes volar sobre ROMA II, seguir saliendo al espacio y entrar en órbita alrededor de Bedhin 6. Quizá prefieras volar por los paisajes de Europa o entretenerte entre los rascacielos de la "city"...

Ciertos simuladores no son obligatorios (el Mosquito, el Vía-Express). Puedes no pilotarlos pagando una cantidad (modo automático). Otros, como el Katatruck y el Sershoyer, son aspectos intrínsecos del juego. Por tanto, tendrás que familiarizarte con ellos.

En cualquier caso, no puedes morir (salvo en casos muy excepcionales) mientras pilotas un simulador, así que no dudes en volar.

Para los simuladores en 3D (excepto el Vía-Express), las vistas disponibles son:

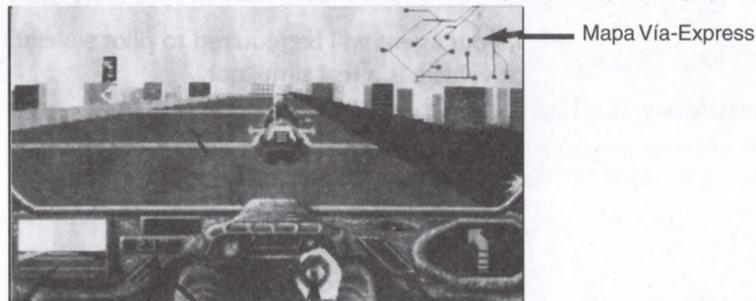
- con o sin cabina
- vista desde el exterior del vehículo
- vista de satélite (para el Sershoyer, será reemplazada por un mapa de la mina)
- vista mixta "satélite/náve" o "satélite/fuera de cabina".

Nota: el comando de auto-estabilización estabiliza el vehículo de tu agente durante los giros. Si el comando está desactivado, el vehículo no compensará en un giro brusco.

Para una descripción más detallada de los comandos del simulador, mira la guía de referencia rápida.

### 5.1) EL VIA-EXPRESS

El tablero de mandos contiene un velocímetro (a la izquierda), un indicador de golpes (barra de la derecha) y una pantalla de visión posterior (a la izquierda).



Pantalla de visión posterior

Velocidad

Palanca de mando

Indicador campo de fuerza

Mapa Vía-Express

---

El número de golpes se tiene en cuenta y tendrás que pagar una tarifa de uso cuando llegues a tu destino. Puedes elegir viajar en modo automático (no pilotas el vehículo) que es más caro pero te asegurará una llegada segura a tu destino.

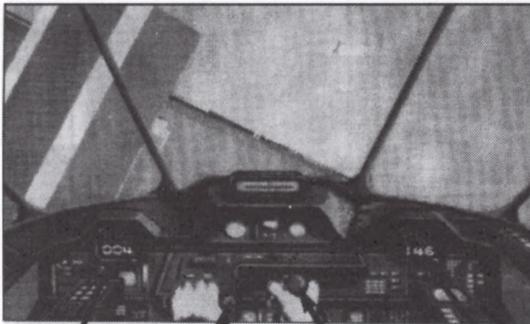
No deberías tener ningún problema en modo manual. ¡Ten cuidado de no pasarte la salida!

La policía de la Vía (los catafractarios) tienen autoridad para hacerte parar cuando quieran. Asegúrate de que tu agente lleva su pase para evitar ser detenido...

Nota: la City está rodeada por un campo de fuerza. Evitará que salgas de la City. No intentes viajar demasiado lejos...

## 5.2) El simulador MOSQUITO

El Mosquito es un pequeño taxi. Es tu medio de transporte hasta las avenidas de los rascacielos de la City.



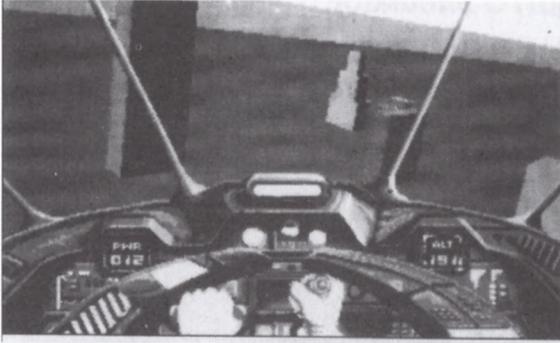
Velocímetro      Potencia      Palanca de mando      Altímetro

Puedes no pilotar el Mosquito si pagas una cantidad. Para aterrizar, debes viajar muy despacio (velocidad inferior al 3%) y debes estar en posición horizontal. Debes entonces pasar cerca de las zonas rojas que aparecen en las partes superiores de los edificios. Serás “atrapado” y guiado para el aterrizaje.

## 5.3) El simulador KATATRUCK

Este simulador es obligatorio. El Katatruck es un vehículo de mantenimiento para la compañía CLEANING UP, Inc. y está situado en la terminal TB1.

Puedes despegar y aterrizar sólo en esta terminal y en otro sitio que dejaremos que descubras tú mismo... Para aterrizar debes hacer lo mismo que con el Mosquito.



#### **5.4) El simulador RAEDA V6**

El Raeda V6 es una nave interplanetaria que te permite salir al espacio. Este simulador es obligatorio.

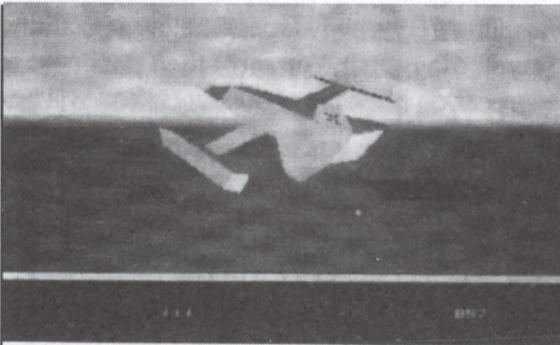
Despegarás en el astropuerto de Roma II y también deberás aterrizar allí. Para aterrizar correctamente, acércate muy despacio hacia la "J" de la pista y serás "atrapado".

Para salir al espacio, coloca la nave a 30° o más en relación a la horizontal y da a los motores una potencia superior al 90%.

Una vez que estés en el espacio, tomarás automáticamente el rumbo hacia Bedhin 6. Entra en Hiperpropulsión. Una vez que estés en órbita alrededor del satélite, reduce la potencia para evitar chocar con el cinturón de asteroides.

Sigue en órbita y dirígete a la zona roja (acceso a la estación espacial).

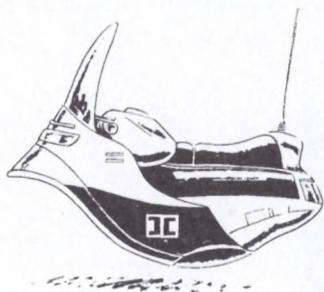
Nota: con este simulador, la tecla "S" no produce una vista de satélite, sino una vista general del sistema planetario (Shedishan en el centro). La estela roja que aparece es la trayectoria de tu nave.



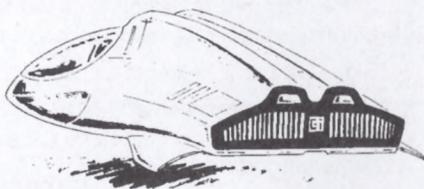
## 5.5) El simulador SERSHOYER

En la estación espacial, podrás pilotar el Sersshoyer, una especie de excavador espacial (este simulador es obligatorio...).

Te encontrarás en un laberinto de túneles. La vista de satélite será reemplazada por un mapa de la mina de Bedhin 6. El rectángulo rojo (abajo) representa la estación y el punto que parpadea es tu nave.



Vehículo de los catafractarios:  
el Landspeeder IV



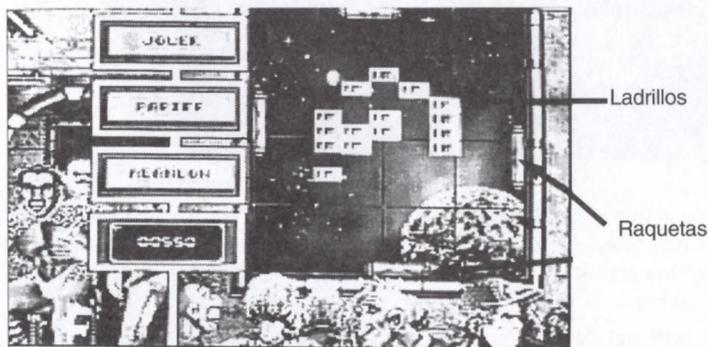
Vehículo Vía-Express  
"MOSCA"

Cuando veas una zona roja frente a ti, podrás cruzarla y volver directamente a la estación.

En los salones de juegos recreativos de Roma encontrarás juegos reales. Están ahí para permitirte ganar (¡o perder!) dinero y para conocer a gente.

### 6.1) QUATTRO

Quattro es un juego de tipo "muro" con cuatro raquetas.



Rompe todos los ladrillos del centro de la pantalla antes de avanzar al siguiente nivel. No debes dejar que la bola pase de tus raquetas o perderás.

Al comienzo del juego, debes apostar. Cuanto más apuestas, menos bolas tendrás al empezar.

Se han incorporado dos modos de juego: modo X y modo XY (el modo de juego se elige en la caja de configuración).

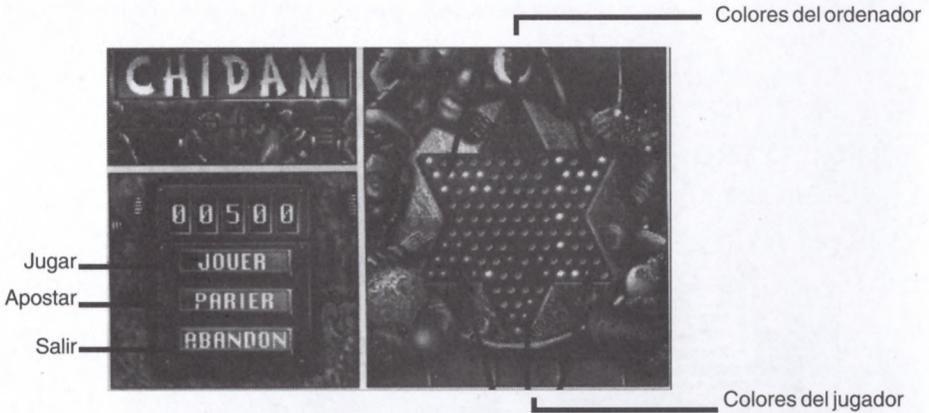
El modo X te permite controlar las cuatro raquetas moviendo el ratón lateralmente. Cuando mueves el ratón a la derecha, la raqueta derecha baja y la raqueta izquierda sube, mientras que la raqueta superior se mueve a la derecha y la raqueta inferior a la derecha.

El modo XY usa todos los movimientos del ratón, un movimiento a izquierda o derecha mueve las raquetas de arriba a abajo y un movimiento arriba-abajo mueve las raquetas a izquierda y derecha.

Nota: a veces, cuando una pelota toca un ladrillo, aparece una bonificación en pantalla (moviéndose por ella). Si tocas esta bonificación con una raqueta, recibirás una opción quattro (dos pelotas, pelota superdestructora, etc). Si la bonificación te permite disparar, pulsa el botón izquierdo para disparar.

## 6.2) CHIDAM

Chidam es un juego de damas chinas.

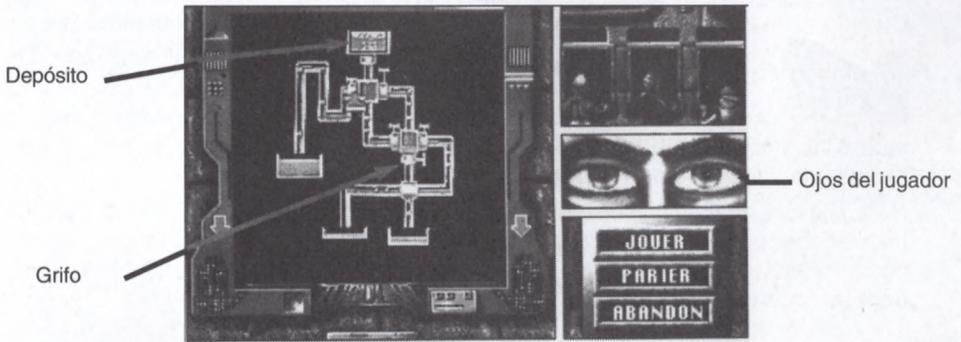


El tablero tiene la forma de una estrella y cada "punta" contiene sitios de un cierto color. El objetivo es mover tus tres colores (los situados en las tres "puntas" inferiores) a sus casas respectivas (las "puntas" superiores). Mueve tus piezas una casilla cada vez. También puedes mover tu pieza saltando sobre otras piezas.

La cantidad que apuestes será directamente proporcional al nivel de juego del ordenador: cuanto más apuestes, menos movimientos "libres" tendrás al comienzo del juego. Será más difícil derrotar a tus oponentes (que juegan muy bien).

## 6.3) TUBULAR

El objetivo de Tubular es llenar varios depósitos al mismo tiempo. Un depósito suelta su líquido a través de varias tuberías y debes regular el flujo (con grifos) de modo que el nivel de líquido sea igual para todos los depósitos.



---

En Tubular no hay puntos. La representación de una cara es, en realidad, la cara de tu agente. Si pierdes, la cara se pondrá seria, enfadada, y por último furiosa. Si ganas, ¡recibirás una radiante sonrisa!

Para regular un grifo, utiliza el botón izquierdo para aumentar el flujo y el botón derecho para reducir el flujo (en el punto en el que el cursor se convierte en una flecha).

B.A.T. II sabe cómo optimizar tu máquina y hacer que tu juego sea mejor.

Para usuarios de Atari y Amiga, el programa aprovechará una segunda unidad de disco.

Para Amiga, el programa funcionará sin problemas con los aceleradores 68030 de Commodore (incluyendo el Amiga 3000) y los aceleradores de GVP.

Para ordenadores PC y compatibles, la configuración mínima recomendada es el 80286/12 MHz (MCGA) y disco duro. La calidad gráfica dependerá del tipo de tarjeta utilizado.

### 7.1) Asignación de memoria

B.A.T. II sabe cómo reservar la memoria de cualquier ordenador (con un mínimo de 512 Kb). El principio general es bastante sencillo: los datos del juego están almacenados en "bloques" y sólo se borran los bloques más antiguos cuando falta memoria.

Para resumir, una memoria grande reducirá el acceso a los disquetes (o disco duro) hasta el punto de no tener que acceder a los discos en absoluto.

Para usuarios de Amiga, la presencia de FAST-RAM acelerará ciertas partes del juego (la 3D, por ejemplo).

En PC y compatibles, el programa utilizará toda la memoria disponible; se recomienda un mínimo de 450 Kb. El sistema de asignación de memoria está diseñado de modo que la presencia de otros programas (que permanezcan en memoria) afectarán adversamente al comportamiento del juego (menos memoria = más acceso a los discos), aunque B.A.T. II sea compatible con estos programas.

Para ver la cantidad de memoria disponible, utiliza el comando "MEM" seguido de la tecla Return (Enter o Intro).

B.A.T. II utilizará cualquier tipo de memoria extendida que tengas; debes tener instalada la utilidad SMARTDRIVE.

Asegúrate de que tu CONFIG.SYS contiene la siguiente línea (sólo si tienes memoria extendida y el SMARTDRV.SYS):

Para DOS 4.0, inserta la línea:

**DEVICE=C:\...\SMARTDRV.SYS**

Para DOS 5.0, inserta la línea:

**DEVICEHIGH=C:\...\SMARTDRV.SYS**

Nota: el "..." debe reemplazarse por la trayectoria de acceso a la utilidad (ejemplo:

---

C:\DOS\SMARTDRV.SYS si la utilidad está en el directorio "DOS").

B.A.T. II no maneja memoria EMS. La presencia de sus controladores (HIMEM.SYS, EMM386.SYS) no afecta al programa, pero es preferible eliminarlos para ganar memoria.

## 7.2) Tarjetas de sonido

Para el Atari ST, el programa maneja las tarjetas MV16 y ST REPLAY PRO o el monitor. En vez de auriculares, puedes conectar tu cadena de música directamente a la tarjeta. Utiliza el selector AUX en el amplificador. Cuando enciendas el ordenador, asegúrate de que el volumen de tu amplificador está al mínimo. El anexo 8 muestra el tipo de conectores necesarios para la conexión.

Las tarjetas válidas para PC incluyen: MV 16, ADLIB, ADLIB GOLD, SOUNDBLASTER, SOUNDBLASTER PRO, PRO-AUDIO SPECTRUM.

Todos los efectos de sonido y música están digitalizados (incluso para la AdLib).

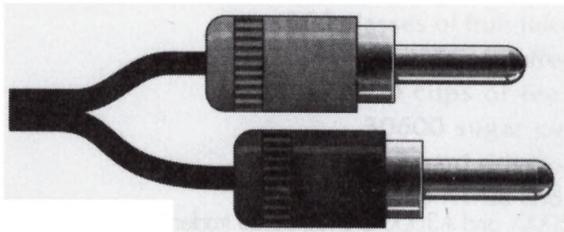
## ANEXO 8: Conectores para la tarjeta MV 16

### CONECTORES PARA LA TARJETA MV 16 CONECTOR PARA CADENA



JACK ESTEREO de 3,5 mm

### BAT II EN ESTADISTICAS



2 jacks machos RCA

- 
- 250 diseños.
  - 3 videojuegos.
  - Una pista de carreras de coches.
  - 3 tipos de combate
  - Cuatro simuladores de vuelo
  - Más de 1000 objetos.
  - 300000 líneas de ensamblador.
  - Unos 200 efectos sonoros.
  - Más de 400 animaciones.
  - 24 meses de desarrollo.
  - Más de 200 seres inteligentes.
  - 150 asteroides alrededor de Shedishan.
  - 50 objetos distintos modelados en "3D".
  - Un guión con más de 200 páginas
  - Una esfera de 160 caras modelada para Shedishan.
  - Un lenguaje real con su propio compilador (B.O.B.).
  - 300 páginas de desarrollo matemático utilizado para la investigación 3D.
  - 1500 bocadillos de jamón comidos (a veces, jamón y queso).
  - 10000 líneas de lenguaje de alto nivel (para las utilidades).
  - Más de 1500 discos utilizados durante el desarrollo.
  - Más de 6 Megabytes de sonido con calidad de estudio.
  - La combinación "ALT 44" pulsada 18432 veces.
  - Un lenguaje especial sólo para el ambiente sonoro.
  - Un modelo completo de sistema planetario.
  - 9 ATARI, 11 AMIGA, 7 PC, 3 MAC utilizados.
  - Un lenguaje especial para las animaciones.
  - 1800 vasos de zumo de naranjas bebidos
  - 14400 tazas de café.
  - 1800 tazas de té.
  - 30600 terrones de azúcar empleados.
  - 3 discos duros destruidos.
  - 3 ATARI y 1 PC fritos.

---

## **EQUIPO DE PRODUCCION**

**DISEÑO**

**HISTORIA**

**ARTE GRAFICO**

**MUSICA**

**PROGRAMACION**

**ASISTENCIA A ARTISTAS GRAFICOS**

Hervé LANGE

Hervé LANGE

Olivier CORDOLEANI

Mohand ZENNADI

Olivier ROBIN

Franck JEANNIN

André VILLARD

Olivier CROSET

Dominique BOURE

Olivier ROBIN

Hervé LANGE

Pascale TESSON

Laurent LEFRANCOIS

Francois RIMASSON

Frédéric MOLINARO

---

## NOTAS

---



---

## NOTAS

---

---

**NOTAS**

---



---

**NOTAS**

---



---

## NOTAS

---





**Amiga, A2000 y A3000 son marcas registradas de Commodore Amiga Inc.**

**GVP es una marca registrada de Great Valley Products, Inc.**

**Atari ST es una marca registrada de Atari Corporation**

**El resto de marcas registradas son propiedad de sus respectivas compañías.**

**© Ubi Soft**

**Distribuido por Drosoft, SA**

**Moratín, 52 - 4º dcha**

**28014 Madrid**

**Tel.: (91) 4293835**

La empresa declina toda responsabilidad en el uso de este programa fuera de los términos especificados en el correspondiente manual de instrucciones.