

# BASIL EL RATON SUPERDETECTIVE

## SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE

### CARGA:

**Spectrum:** LOAD "" ENTER.

**Amstrad:** CTRL + ENTER.

**Commodore:** SHIFT + RUN/STOP.

### EL JUEGO

BASIL EL RATON SUPERDETECTIVE vive en el sótano de 221B Baker Street, que es la casa de Sherlock Holmes, naturalmente. Es sin duda el mejor detective en el mundo de los ratones. Está intentando resolver un espinoso caso de secuestro, ya que su buen amigo, el Doctor Dawson, ha sido raptado por el malvado Profesor Ratigan, cabecilla de la mafia ratera. Este misterioso caso lleva a Basil al puerto de Londres, a través de las alcantarillas, hasta llegar finalmente a enfrentarse con el siniestro Ratigan.

Para rescatar a Dawson deberás recoger pistas en cada uno de los tres escenarios: las tiendras y puerto de Londres, las alcantarillas y la sede de Ratigan. Hay que recoger cinco pistas que te permitirán pasar a la escena siguiente. Para encontrar las pistas, debes examinar objetos tales como tarros de mermelada, botes, pequeñas bolsas, tarros de sidra, cajones y bolsos. Si pulsas el ESPACIADOR podrás examinar objetos. Los objetos que están siendo examinados aparecerán bajo una lupa en la parte inferior derecha de la pantalla.

Según miras por la lupa verás que a la izquierda hay una señal roja que pone DROP que se pone a parpadear. Pulsa arriba o Abajo para seleccionar entre PICK UP y DROP (recoger o soltar). Pulsa Disparo para recoger o soltar el objeto.

Si todos los bolsillos los tienes llenos (es decir, que tienes ya cinco objetos) cuando selecciones PICK UP aparecerá un cursor que te permitirá seleccionar un objeto para soltar, dejando el espacio libre para el nuevo.

El Profesor Ratigan ha cubierto sus huellas muy bien, sin embargo, ya que ha dejado 8 falsas pistas en cada sitio, sólo podrás saber cuáles son las pistas falsas cuando hayas llenado los cinco bolsillos. Hazlo pulsando la tecla ? en el teclado, y tu lupa te dará la respuesta.

Una vez que tengas las cinco pistas correctas, recibirás un mensaje que te envía a una zona donde podrás encontrar la salida hacia el próximo nivel. Si te perdieras, puedes usar tus pistas para que te den una indicación de por dónde debes seguir. Esto se hace igualmente pulsando la tecla ? y recibirás una indicación de dirección.

Además de las pistas encontrarás CHEESE (queso), MOUSETRAPS (trampas) y NOTHING AT ALL (nada de nada). El queso te sirve para recuperar energía; las trampas las puedes guardar en tus bolsillos para soltar más adelante delante de tus enemigos mediante la pulsación de la tecla T; y NOTHING AT ALL es como bastante evidente, ¿verdad?

### CONTROLES

**Commodore:** Joystick en el Portal 1.

**IZQUIERDA:** Andar/correr a izquierda o seleccionar bolsillo.

**DERECHA:** Andar/correr a derecha o seleccionar bolsillo.

**ARRIBA:** Subir escalera, o seleccionar PICK UP.

**ABAJO:** Bajar escalera, o seleccionar DROP.

DISPARO: Saltar, o DROP o PICK UP.  
ESPACIADOR: Examinar un objeto.  
T: Soltar trampa.  
?: Pistas y soluciones.  
RUN/STOP (C-64): Pausa y seguir desde Pausa.

**Amstrad/Spectrum:** Joystick: Movimientos habituales. Teclado:  
K: Andar/correr a izquierda o seleccionar bolsillo.  
L: Andar/correr a derecha o seleccionar bolsillo.  
Q: Subir escalera o seleccionar PICK UP.  
A: Bajar escalera o seleccionar DROP.  
ENTER o botón disparo: Salto o DROP o PICK UP.  
ESPACIADOR: Examinar un objeto.  
T: Soltar trampas.  
?: Pistas y soluciones.  
P: Pausa sí/no.

© 1987 Gremlin Graphics

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