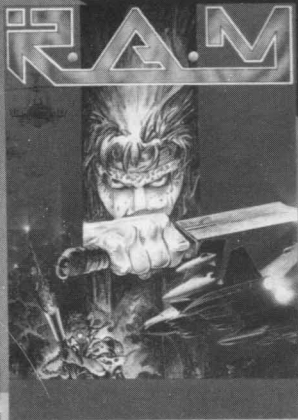


# MICRO CLUB



# BLACK BEARD

## AMSTRAD

El temido y pendenciero capitán Barbanegra se había pasado la noche entera ingiriendo toneladas de ron en compañía de su colega Barbarroja, que había venido de Argel hasta el mar del Caribe en visita de cortesía. O al menos eso es lo que había creído hasta entonces el confiado capitán.

Pero cuando Barbanegra metió la mano en el bolsillo de su casaca (arrebataada ésta a un legendario capitán de navío inglés) y pudo comprobar que había desaparecido de allí el plano de un fabuloso tesoro perdido en una isla próxima a la zona de Barlovento, el capitán no pudo por menos que lanzar un estrepitoso rugido, del que se dejaba entrever algo parecido a esto "Maldito Aoruc, me las pagarás".

Según parece el tal Aoruc (más conocido con el apodo de Barbarroja) había cometido la terrible felonía de traicionar la hospitalidad de su anfitrión, aprovechando su descomunal borrachera, para quitarle el mapa de un tesoro que, a su vez, había arrebatado al capitán del barco H. M. S. Victory, un navío de la real Armada inglesa y que parece ser pertenecía a un fabuloso botín de guerra perdido hacía algunos años en aquellas mismas aguas.

La cólera del capitán Barbanegra se desató aún más

cuando se enteró de que su osado huésped se había apoderado además de su barco convenciendo a la hasta entonces fiel tripulación para que la acompañaran en la búsqueda del preciado botín.

Lleno de rabia y cegado por la ira juró vengarse y sin pensárselo dos veces salió en busca del capitán Barbarroja, con el fin de arrebatarle el plano y castigar la traición de su considerada tripulación.

## **LA MISION**

Tú eres el capitán Barbanegra y tu misión es la de infiltrarte en el navío H. M. S. Victory, que se encuentra en poder del capitán Barbarroja, con el fin de arrehatarle el plano del tesoro que se halla oculto en uno de los cofres del barco.

Para lograrlo será necesario que encuentres el cofre que esconde el plano antes de que los piratas hostiles acaben contigo.

Hay dos tipos de armas repartidas por el barco que puedes utilizar, cuchillos y pistolas. Los primeros puedes utilizarlos de forma ilimitada, pero las pistolas se te agotarán cuando hayas efectuado treinta disparos.

Para abrir los cofres deberás de utilizar la pistola. En su interior podrás encontrar vidas extras, pócimas de inmunidad que duran algunos segundos y una antorcha.

La antorcha es muy importante porque te permite disparar un cañón, con el que podrás destruir la pasarela por la que entran los piratas continuamente.

El barco tiene cuatro niveles formados por la

cubierta, los camarotes y dos bodegas situadas bajo la cubierta. Para completar el juego es necesario que recorras minuciosamente todos estos lugares en busca del cofre que esconde el plano del tesoro, pero ten en cuenta que éste permanecerá cerrado hasta que hayas acabado con todos los enemigos y abierto todos los cofres.

Para bajar de un nivel a otro tendrás que utilizar las escaleras. Situándote encima de ellas y pulsando el botón de disparo podrás subir o bajar, dependiendo de si te encuentras en un nivel superior o inferior.

En la parte derecha de la pantalla se encuentran los marcadores de vidas, munición y energía. Este último es muy importante y está representado por unas botellas de ron. Si se terminan, te quedarás sin energía, por eso es conveniente que te bebas de vez en cuando las botellas que se encuentran repartidas por el barco. ¡Pero cuidado! El capitán Barbarroja ha dejado algunas, que en vez de proporcionarte energía te harán coger una monumental borrachera que durará algunos segundos, durante los cuales perderás el control de tu personaje. Si consigues completar esta trepidante aventura con éxito podrás cargar la pantalla final del juego.

Que la suerte te acompañe.

## **TECLAS DE CONTROL**

Se puede utilizar indistintamente Joystick o Teclado. Para este último deberás de usar las siguientes teclas:

Izquierda: O.  
Derecha: P.  
Arriba: Q.  
Abajo: A.  
Disparo: Space.

Estas teclas pueden cambiarse a gusto del jugador utilizando la opción "Redefinir Teclas" que figura en el menú principal.

## **AYUDAS**

Busca la antorcha y destruye la pasarela para evitar que salgan más enemigos.

Las pistolas son limitadas, por eso debes de usarlas con cierta prudencia. Si las agotas antes de abrir todos los cofres no podrás continuar jugando.

Utiliza las cajas, barriles, cofres y demás objetos del barco para parapetarte del ataque de tus enemigos, pero ten mucho cuidado porque sus afiliados cuchillos pueden pasar entre los huecos de los objetos.

Aprovecha las pócimas de inmunidad para intentar avanzar hacia alguna posición segura o para eliminar a los enemigos que te acechen.

Ten cuidado al coger energía. Si eliges una de las botellas malas perderás el control de tu personaje. Procura utilizar las botellas sólo cuando te sea estrictamente necesario.

## **EQUIPO DE DESARROLLO**

Programa: Carlos Arias.  
Gráficos: Roberto Potenciano.

Música: Gominolas.  
Portada: Alfonso Azpiri.  
Software de apoyo: J. Manuel Lazo.  
Grabación: CBS.  
Distribuidor: Erbe Software.  
Producción: Gabriel Nieto.

El barco de este juego está basado en una maqueta real del H. M. S. Victory perteneciente a la Real Armada Inglesa.

© Topo 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.

# **RAM AMSTRAD**

Un conocido espía de los servicios de inteligencia occidentales ha desaparecido cuando se encontraba cumpliendo una misión en la ciudad de CHERNOVSKA.

Su último comunicado transmitido decía: "RAM", y se sospecha que ésta pueda ser la clave de una importante operación bélica que puede llegar a desestabilizar la paz mundial.

Tu misión será la de conducir a "FOX", que es el miembro más cualificado de las C.E.O. (Comando Especial de Operaciones), hasta CHERNOVSKA para robar un prototipo aéreo cuya importancia bélica es altamente significativa.

## **EL JUEGO**

El juego se desarrolla en diferentes escenarios: el bosque, el pueblo de CHERNOVSKA, la montaña y la base aérea.

Para ir superando con éxito el recorrido dispones de una serie de armas, además de la metralleta que llevas siempre contigo, que se encuentran repartidas por el territorio enemigo y que te serán de gran utilidad para ir acabando con los peligrosísimos

adversarios. Algunas de estas armas son: ametralladora, mortero, granadas...

Estas armas se encuentran en un lugar determinado, las usas y vuelven a quedar en el mismo sitio, no puedes llevarlas contigo continuamente. Para utilizarlas tienes que pulsar la tecla "A" cuando estés junto a ellas.

Cada tipo de arma está adaptada a las características del momento, por lo que para asegurarte un nivel de efectividad elevado es aconsejable que las uses cada vez que te las encuentres. En la mayoría de las ocasiones no pasarías de la zona en la que te encuentras si no fuese por la ayuda de estas armas.

A lo largo del camino te irás encontrando una serie de bidones que te darán vidas o granadas. Hay otro tipo de bidones que contienen combustible para el camión, pero éstos están situados a mayor altura que los anteriores: por tanto, para acceder a ellos debes utilizar el helicóptero.

Las granadas que vayas cogiendo se van acumulando en el marcador, apareciendo reflejada la cantidad que posees.

También hay dos vehículos que son de vital importancia para que puedas cumplir con éxito tu misión; estos vehículos son un "helicóptero portátil" y un "camión".

Para poner en marcha el camión necesitas combustible, que podrás conseguir en unos bidones que se encuentran a lo largo del recorrido. Normalmente para acceder a estos bidones deberás utilizar el helicóptero, ya que están situados en zonas elevadas. Cuando



quieras entrar en el camión tienes que pulsar la tecla "A" cuando estés situado a la altura de las ruedas delanteras.

El camión es fundamental para pasar la valla electrificada. También podrías sobrevolarla con el helicóptero, pero te verías sometido a un fuerte ataque antiáereo, además del problema de quedarte sin combustible, por lo que sería muy arriesgado.

Si te introduces en el camión, eres inmune a cualquier ataque mientras estés en su interior. Por tanto, es fundamental que para conseguir llegar al lugar donde se encuentra el prototipo aéreo lleves el camión en todo momento, hasta el final; de no ser así no conseguirías acabar el juego.

Cuando llegues al final no tienes que bajarte del camión, automáticamente te introduces en el prototipo aéreo.

También puedes introducir el helicóptero en el interior del camión; con ello podrás transportarlo a cualquier lugar. Esto lo consigues pasando con el camión por encima del helicóptero.

Cada vez que necesites combustible para el helicóptero, independientemente de que quieras transportarlo o no, deberás introducirlo en el camión; de esta manera consigues el combustible necesario.

## **ENEMIGOS**

Durante todo el juego te irás encontrando con diferentes enemigos; por tanto, su forma de atacarte y la forma de librarte de ellos va a ser distinta en cada caso. Algunos de estos enemigos son:

**Soldados:** Hay dos tipos de soldados, unos más resistentes que otros. Y aunque ambos te atacan a base de disparos, la forma de acabar con ellos es diferente: para eliminar a los soldados normales únicamente tienes que dispararles o bien que lanzarles granadas; por el contrario, para eliminar a los soldados más resistentes tienes que utilizar las ametralladoras que se encuentran por el lugar donde aparecen estos soldados.

**Nidos de ametralladoras:** Puedes esquivar los tiros lanzándote al suelo, pero hay un inconveniente, y es que al estar tumbado no puedes disparar. La forma idónea para acabar con ellos es sobrevolarlos con el helicóptero lanzando granadas a la vez o también poniéndote en pie entre los espacios de su ráfagas y lanzar granadas a sus sacos de defensa.

**Cañones y lanzamisiles:** Cada cierto tiempo lanzan un cañonazo o un misil, dependiendo de que se trate de un cañón o de un lanzamisiles, automáticamente. Sólo puedes eliminarlos lanzando granadas.

**Vehículos:** Son una serie de tanques y de camiones provistos de cañones y lanzamisiles. Tienes que acabar con ellos a fuerza de lanzar varias granadas.

**Nidos de helicópteros:** Estos helicópteros van saliendo de detrás de los sacos. Puedes eliminarlos de diferentes formas:

- Lanzándoles granadas según van saliendo.
- Si vas con el helicóptero, puedes entablar con ellos un combate aéreo a base de granadas.
- Si no posees granadas y vas a pie, puedes tirarte al suelo y probablemente no te vean.

**Aviones:** Estos aviones lanzan misiles desde el aire. La única opción que tienes para librarte de ellos es agacharte, consiguiendo que al poco tiempo te ignoren.

En cualquiera de estos casos, si posees el camión, puedes introducirte en su interior, pasando automáticamente a ser inmune a cualquier ataque.

## MARCADORES

Los marcadores consisten en una serie de indicadores situados en la parte inferior de la pantalla.

En la parte inferior izquierda hay un indicador que te señala el arma que estás utilizando en ese momento.

Seguidamente aparecen las vidas que te quedan para seguir jugando. Al lado de este marcador te encuentras un número que te indica la cantidad de granadas que posees.

En el extremo derecho de la pantalla aparece reflejado un objeto parpadeante; esto te indica que para poder continuar con la misión necesitas ese objeto determinado.

## CONTROLES

Las teclas de control tienen ya definidas, con lo cual no puedes redefinirlas; debes ajustarte a las que aparecen indicadas en el menú:

Q: Arriba.

A: Te tumbas en el suelo.

O: Izquierda.

P: Derecha.  
M: Fuego.  
N: Para lanzar granadas.

## **EQUIPO DE DESARROLLO**

Programa: José Manuel Muñoz.  
Gráficos para SP y MSX: Alfonso Fernández Borro.  
Gráficos para Amstrad: ACE.  
Música: T.P.M.  
Programador de apoyo: Antonio Moya.  
Portada: Alfonso Azpiri.  
Grabación: CBS.  
Distribución: Erbe Software.  
Secretaria de producción: María Dolores Navarro.  
Producción: Gabriel Nieto.

© TOPO SOFT, 1990