

1-Q-A-Z

BLACK BEARD

SPECTRUM, AMSTRAD, MSX

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 (arrebata 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 hacia 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 le 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 navio H. M. S. Victory, que se encuentra en poder del capitán Barbarroja, con el fin de arrebatarle 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 cuida-

do! 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 afilados 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 bo-

tellas 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.

INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM

Rebobina la cinta hasta el principio.

Pulsa en el teclado LOAD'' '' y después ENTER.

Pon en marcha el cassette.

El programa se cargará automáticamente.

Si algo va mal, rebobina de nuevo la cinta y prueba a cargarla con un volumen distinto.

MSX

Instrucciones de carga

Rebobina la cinta hasta el principio.

Teclea en tu ordenador RUN"CAS:" y después pulsa la tecla ENTER.

Pon en marcha el cassette.

El programa se cargará automáticamente.

Si algo va mal rebobina de nuevo la cinta y prueba a cargarla con un volumen distinto.

AMSTRAD

Instrucciones de carga

Rebobina la cinta hasta el principio.

Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (INTRO) de forma simultánea.

Pon en marcha el cassette.

El programa se cargará automáticamente.

Si algo va mal rebobina de nuevo la cinta y prueba a cargarla con un volumen distinto.

Copyright 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.



Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler
o préstamo de este programa sin la autorización
expresa de **ERBE Software, S. A.**

ERBE SOFTWARE, S. A.
Núñez Morgado, 11 - 28036 Madrid