



Sólo el Abad Estanislao de Castiglione puede ayudarme. Su misteriosa carta me tiene toda la noche en vela, pensando.

He de ir allí cuanto antes. Estoy desesperado, tengo que hablar con él. Sabe algo, lo presiento. Me ayudará, hace tiempo que somos amigos.

Crispín y Goliath me acompañarán al monasterio. Tengo que verle a cualquier precio.

¡Ob, Dios. Sigrid, Sigrid. Juro por mi estirpe que te encontraré.

Diciembre, 1119
Fragmento del Diario
del Capitán Trueno

EL CAPITAN TRUENO, UN HEROE LEGENDARIO

El «Capitán Trueno» apareció por primera vez en Junio de 1956 en forma de cuaderno y con una periodicidad quincenal. Se publicaron 618 números, desapareciendo en Junio de 1968.

Nació de la mano de Víctor Mora (guionista) y Miguel Ambrosio (dibujante). El primer número llevaba por título: «A Sangre y Fuego».

Las tiradas en principio fueron de 35.000 ejemplares, llegando más adelante, en pleno zénit de popularidad, a los 350.000.

Víctor Mora nació en Barcelona en 1931 y Miguel Ambrosio (Ambros) en Valencia en 1913. Su primera historia sitúa a nuestros héroes en la tercera cruzada (S XII) en San Juan de Acres, aunque posteriormente Mora los traería a España a través de África.

LOS PERSONAJES

CAPITAN TRUENO: Es el verdadero héroe de esta aventura. Valiente, fuerte, atractivo y con mentalidad de héroe. Sagaz hombre de palabra, no le teme a la muerte. Cueste lo que cueste va a encontrar a su amada SIGRID.

GOLIATH: Fortachón amigo inseparable del Capitán, al que con su fuerza saca de apuros en infinidad de ocasiones. En el juego es un personaje estático pero muy útil en determinados momentos.

CRISPIN: Joven huérfano al que acogen el Capitán y Goliath. Es la antítesis de éste: delgado, pequeño, ágil y escuadizo, de vital importancia en nuestra aventura.

SIGRID: De estirpe Vikinga, fue adoptada por Ragnar, que en su lecho de muerte le advirtió de su derecho a ocupar el trono de Thule. Mujer fuerte de carácter aunque perdidamente enamorada de nuestro héroe, el Capitán Trueno, y siempre esperando el momento de poder unirse a él para siempre.

FX DOBLE CARGA

El Capitán Trueno consta de dos cargas independientes entre sí. La primera es una video-aventura que discurre por un monasterio medieval y la segunda un trepidante arcade con la acción de una COIN-OP.

Al finalizar la primera obtendrás el código de acceso a la segunda.

PRIMERA CARGA

OBJETIVO: Acabar con la maldición que se cierne sobre el Abad, Estanislao de Castiglione, y que lo tiene convertido en un monstruo inhumano y diabólico.

ENEMIGOS

LOS GUMP: Pequeños y repulsivos tãnganos de color verde que habitan en los jardines del monasterio, te harán la vida imposible con su incesante salto y su continuo e imprevisible ir y venir.

LOS DARRIGS: Perros rabiosos que habitan los desolados corredores aledaños a las almenas del monasterio. Están fuera de sí y se lanzan al cuello de todo el que ven.

SPIDERS: Las arañas gigantes. De aspecto brutal y desagradable, son tremendamente agresivas. Necesitarán darles dos espadazos para acabar con ellas.

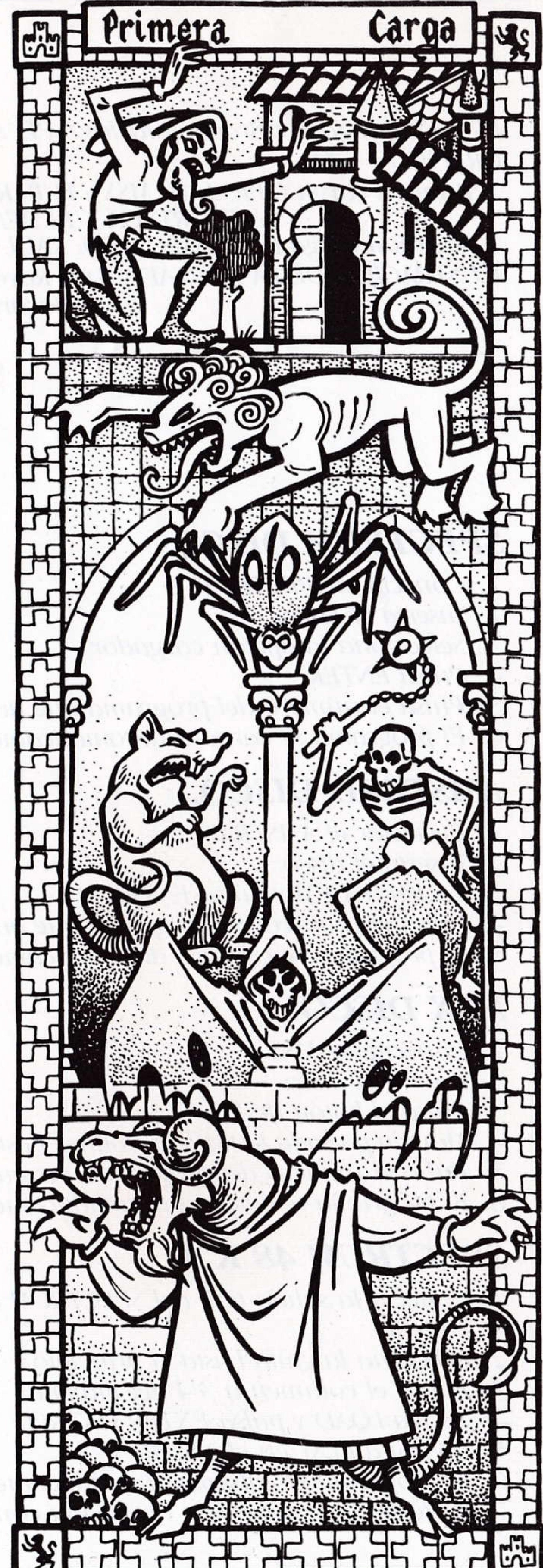
BIG RATS: Ratas que habitan los pasadizos interiores del monasterio. Son apestosas y de gran tamaño.

OSEOS: Los esqueletos. Si ves un montón de huesos en el suelo no los pierdas de vista. En el momento más inesperado se convierten en uno de tus peores enemigos. ¡Ab! y no intentes acabar con ellos, recuerda que ya están muertos.

POMPAS: Te las encontrarás en las cloacas del monasterio. Surgen de la aglomeración de desperdicios que se forman en esa zona de la construcción.

ESPIRITUS: Las almas en pena de algunos monjes pecadores se materializan entre los hedores de las cloacas y van directamente a por tí.

EL ABAD: Estanislao de Castiglione, es amigo tuyo. Pero lo que te vas a encontrar al final de la primera fase puedes estar seguro de que no es el abad.



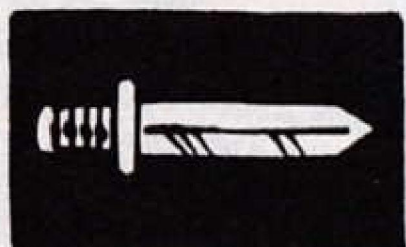
OTROS ELEMENTOS

TALENTOS: Aparecen al destruir a tus enemigos.

Cuando tengas suficientes podrás canjearlos por distintas cosas mediante el siguiente menú:

MENU: Cuando pulses el botón de pausa aparecerá en pantalla un menú que te ofrece las siguientes posibilidades.

Continuar



Eligiendo esta opción continuarás el juego.

Elígela y obtendrás una vida extra.

Aumentará tu poder.

Sólo podrás elegirla cuando tengas en tu poder la espada mágica.

Las distintas opciones podrás elegirlas moviendo el cursor arriba y abajo con las teclas que hayas seleccionado.

Cada ayuda te será entregada a cambio del precio que marca en pantalla por lo que cuantos más talentos obtengas durante el juego más ayudas podrás obtener.

DIAMANTE: Recógelo y busca el lugar que le corresponde. Una vez allí colocado se te abrirá el acceso a la cámara que esconde la espada mágica.

PALANCAS: Son de color rojo y suelen estar situadas tanto en el alto de las columnas como de las paredes. Púlsalas y se te abrirán muchos caminos.

CAMPANAS: Cuando veas una procura que suene.

ESPADA MágICA: Forma parte del tesoro del monasterio. Cuando la recojas comprobarás dónde reside su magia.

FINAL: Al deshechizar al Abad llegarás a un pasadizo al que sólo se puede acceder desde el monasterio. Estanislao de Castiglione sabía que SIGRID lo había cruzado y por eso te hizo venir. Liberar a SIGRID ya sólo depende de tí...

SEGUNDA CARGA: Compuesta de 4 fases:

OBJETIVO: Deberás, como buen caballero, cumplir con tu promesa. Recuerda: «¡Oh, Dios, Sigrid, Sigrid. Juro por mi estirpe que te encontraré!».

ENEMIGOS:

FASE 1: La raza negra de los Hixos habita esta zona. Continuamente te arrojarán BOOMERANGS que deberás esquivar si quieres seguir con vida.

FASE 2: Además de los Hixos te toparás con plantas carnívoras ocultas entre la vegetación. Cuidate de no caer en sus fauces.

FASE 3: Estás penetrando en zonas más oscuras, territorio de murciélagos... además, estatuas que lanzan fuego y... la muerte, que está esperando a que pierdas el equilibrio y caigas en la sima.

FASE 4: De nadie sabe donde caen cráneos humanos. Evita que te toquen. Ya estás muy cerca de SIGRID y sus guardianes, extraños orangutanes de enorme tamaño serán tu último obstáculo.

OTROS ELEMENTOS

Obtendrás también talentos al acabar con tus enemigos.

En esta segunda carga al final de cada fase por cada unidad de energía que te quede conseguirás 10.000 puntos y 100 por cada talento.

Si tienes más de 2.000 talentos te aumentará la energía al máximo. Si tienes más de 5.000 conseguirás una vida extra.

Rescatar a SIGRID te otorga 5.000.000 de puntos, además volverás a jugar, pero esta vez a un arcade de movimientos mucho más rápidos con una acción sin límites.

CONSEJOS DE McWIRIL

Aunque el Capitán es nuestro héroe y el personaje más importante, Crispín y Goliath nos serán imprescindibles en muchos momentos.

Las Ratas de la primera parte te atacarán si te ven pero en principio sólo pueden oírte. Cuando giren la cabeza hacia ti procura no inmutarte.

En la segunda fase ten mucho cuidado de donde pones el pie...

EQUIPO DE DISEÑO

PROGRAMA: Javier Bravo Palacios (SPE, AMS, MSX).

GRAFICOS:

Primera carga (SPE, AMS, MSX): LUIS RODRIGUEZ, RAUL ORTEGA Y RUBEN RUBIO.

Segunda carga (SPE, AMS, MSX): RAUL LOPEZ

ILUSTRACION DE LA PORTADA: Luis Royo sobre boceto de Ricardo Machuca.

PANTALLA DE CARGA: Raúl López.

SONIDOS: Pablo Ariza.

MUSICA PRESENTACION DISCO: Javier Cubedo.

INSTRUCCIONES: TEXTO (McWIRIL).

DOCUMENTACION Y FOTOS: The Brazilian.

PRODUCIDO POR VICTOR RUIZ.

SPECTRUM DISCO.

1. Conecta el SPECTRUM + 3.
2. Inserta el disco.
3. Selecciona la opción cargador.
4. Pulsa ENTER.
5. Pulsa el número del programa que quieras cargar.
6. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD DISCO.

1. Conectar el AMSTRAD
2. Inserta el disco.
3. Tecléa \downarrow CPM y pulsa ENTER.
4. Pulsa el número del programa que quieras cargar.
5. El programa se cargará automáticamente.

MSX DISCO.

1. Conectar el MSX.
2. Inserta el disco.
3. Pulsa el botón de RESET.
4. Mantén pulsada la tecla de control hasta que aparezca el menú.
5. Pulsa el número del programa que quieras cargar.
6. El programa se cargará automáticamente.

SPECTRUM 48 K +

1. Conecta la salida EAR del SPECTRUM con salida EAR del cassette.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Ajusta el volumen a 3/4 del máximo.
4. Tecléa LOAD y pulsa ENTER (INTRO).
5. Presiona PLAY en el cassette.
6. El programa se cargará automáticamente.
7. Si no lo haces repetir la operación con distinto volumen.

SPECTRUM +2, +3.

1. Seleccionar con el cursor la opción 48 BASIC y pulsa INTRO.
2. Sigue después las instrucciones del SPECTRUM 48K + (Ten en cuenta que en el +2 está ya ajustado el volumen).

AMSTRAD CPC 464.

1. Rebobina la cinta hasta el principio.
2. Pulsa las teclas CONTROL Y ENTER (INTRO) simultáneamente y PLAY en el cassette.
3. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD CPC 664-6128.

1. Tecléa \downarrow TAPE y pulsa RETURN. (La \downarrow se consigue presionando SHIFT (MAYS) y @ simultáneamente).
2. Sigue después las instrucciones del CPC 464.

MSX - MSX 2.

1. Conecta el cable del cassette, según indica el manual.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Tecléa LOAD "CAS:", R y pulsa ENTER.
4. Presiona PLAY en el cassette.
5. El programa se cargará automáticamente.

© 1.989 EDICIONES B, S.A.
L.I.C. ROMAGOSA I. M., S.A.

© 1.989 MICRODIGITAL SOFT, S.A.
Reservados todos los derechos de propiedad intelectual del presente programa.