



INSTRUCTIONS POUR LE CHARGEMENT DU PROGRAMME

SPECTRUM DISQUETTE

1. Allume le SPECTRUM + 3.
2. Introducis la disquette.
3. Sélectionne l'option chargement.
4. Appuie sur ENTER.
5. Le programme se chargera automatiquement.

AMSTRAD DISQUETTE

1. Mets l'AMSTRAD en marche.
2. Introduis la disquette.
3. Tape \ CPM et appuie sur ENTER.
4. Le programme se chargera automatiquement.

MSX DISQUETTE.

1. Mets le MSX en marche.
2. Introduis la disquette.
3. Appuie sur le bouton RESET.
4. Continue à appuyer sur la touche de contrôle jusqu'à ce que menu apparaisse.
5. Le programme se chargera automatiquement.

SPECTRUM 48K+

1. Raccorde la sortie EAR du SPECTRUM avec la sortie EAR du cassette.
2. Rebobine la bande jusqu' au début.
3. Régle le volume au 3/4 du maximum.
4. Tape LOAD et appuie sur la touche ENTER.
5. Pousse sur le bouton PLAY qui se trouve sur le cassette.
6. Le programme se chargera automatiquement.
7. En cas de non-fonctionnement, répéter l'opération en modifiant le volume.

SPECTRUM +2, +3

1. Place le curseur sur l'option 48 BASIC et appuie sur la touche ENTER.
2. Suis ensuite les instructions pour le SPECTRUM 48 K (en tenant compte du fait que pour le +2, le volume est déjà réglé).

AMSTRAD CPC 464

1. Rebobine la bande jusqu' au début.
2. Appuie simultanément sur les touches CONTROL et ENTER tout en actionnant le bouton PLAY du cassette.
3. Le programme se chargera automatiquement.

AMSTRAD CPC 664-6128

1. Tape \ TAPE puis appuie sur la touche RETURN (Tu obtiendras le signe \ en appuyant simultanément sur la touche SHIFT (majuscules) et sur @.
2. Suis ensuite les instructions pour le CPC 464.

MSX-MSX 2

1. Branche le cable du cassette selon les indications du manuel.
2. Rebobine la bande jusqu' au début.
3. Tape LOAD "CAS", R et appuie sur la touche ENTER.
4. Actionne le bouton PLAY du cassette.
5. Le programme se chargera automatiquement.

Seuil l'Abbé Stanislas de Castiglione peut m'aider. Sa lettre mystérieuse m'a empêché de dormir pendant toute la nuit, m'obligeant à réfléchir.

Il faut que je me rende là-bas le plus tôt possible. Je suis désespéré, il faut que je lui parle. Il sait quelque chose, j'en ai le pressentiment. Il m'aidera, cela fait longtemps que nous sommes amis.

Crispin et Goliath m'accompagneront au monastère. Il faut que je le voie à tout prix. Oh! mon Dieu, Sigrid, Sigrid, je jure sur mes ancêtres que je te trouverai.

Décembre 1119.
Fragment du Journal
du Capitaine Fracasse.

LE CAPITAINE FRACASSE, UN HEROS LEGENDAIRE.

"EL CAPITAN TRUENO" est apparu pour la première fois en Juin 1956 sous forme de cahier, tous les quinze jours. 618 numéros ont été publiés et en Juin 1968, il disparut.

Il est né de la main de Víctor Mora (scénariste) et de Miguel Ambrosio (dessinateur). Le premier numéro avait pour titre: "A sang et à feu".

Au début les tirages furent de 35.000 exemplaires, et plus tard ils atteindront 350.000 exemplaires au sommet de leur popularité.

Victor Mora est né à Barcelone en 1931 et Miguel Ambrosio (Ambros) à Valence en 1913. Leur première histoire situe nos héros au cours de la première croisade (XII siècle) à Saint Jean d'Acres. bien que plus tard Mora les fera revenir en Espagne à travers l'Afrique.

LES PERSONNAGES

LE CAPITAINE FRACASSE: C'est le véritable héros de cette aventure. Courageux, fort, attirant, et avec une mentalité de héros. Homme de parole astucieux, il n'a pas peur de la mort. Coûte que coûte, il finira par trouver Sigrid, sa bien-aimée.

GOLIATH: Un grand costaud, c'est l'ami inséparable du Capitaine; il le sauve d'innombrables fois de situations difficiles grâce à sa force. Dans le jeu, c'est un personnage statique mais très utile à certains moments.

CRISPIN: Jeune orphelin recueilli par le Capitaine et Goliath. C'est l'antithèse de celui-ci: mince, petit, agile et lesté. Il est d'une importance vitale pour notre aventure.

SIGRID: D'origine Viking, elle a été adoptée par Ragnar qui, sur son lit de mort, lui a révélé son droit à occuper le trône de Thule. Femme de fort caractère, elle est néanmoins follement amoureuse de notre héros, le Capitaine Fracasse, et elle l'attend pour s'unir à lui pour toujours.

FX DOUBLE CHARGE

Le Capitaine Fracasse comprend deux charges indépendantes entre elles. La première est une vidéo aventure qui se passe dans un monastère médiéval et la seconde un rythme trépidant avec l'action d'une COIN-OP.

A la fin de la première, tu obtiendras le code d'accès à la seconde.

PREMIERE CHARGE

OBJECTIF: En terminer avec la malédiction qui pèse sur l'Abbé, Stanislas de Castiglione, qui l'a converti en un monstre inhumain et diabolique.

ENNEMIS:

LES GUMPS: Petits êtres verts et répugnants qui habitent dans les jardins du monastère. Ils te feront la vie impossible avec leurs sauts incessants et leurs allées et venues continues et imprévisibles.

LES DARRIGS: Chiens enragés qui habitent les corridors désolés annexes aux créneaux du monastère. Ils sont hors d'eux et se lancent au cou de tout ce qu'ils voient.

SPIDERS: Les araignées géantes. D'aspect brutal et désagréable, elles sont terriblement agressives. Il te faudra leur donner deux coups d'épées pour en finir avec elles.

BIG RATS: Rats qui habitent les passages intérieurs du monastère. Ils sont puants et de grande taille.

OSSEUX: Les squelettes. Si tu vois un tas d'os par terre, ne le perds pas de vue. Au moment où tu t'y attends le moins, ils se convertissent en un de tes pires ennemis. Ah! et n'essaie pas d'en finir avec eux, souviens-toi qu'ils sont déjà morts.

BULLES: Tu les trouveras dans les cloaques du monastère. Elles viennent de l'agglomération d'ordures qui se forme dans cette zone de la construction.

ESPRITS: Les âmes en peine de quelques moines pécheurs se matérialisent entre les puanteurs des cloaques et vont directement à toi.

L'ABBE: Stanislas de Castiglione est ton ami. Mais ce que tu vas trouver à la fin de la première phase, tu peux être sûr que ce n'est pas l'Abbé.



AUTRES ELEMENTS

TALENTS: Ils apparaissent quand tu détruis tes ennemis. Quand tu en auras suffisamment, tu pourras les échanger pour diverses choses au moyen du menu suivant:

MENU: Quand tu pousse le bouton de pause, un menu t'offrant les possibilités suivantes apparaîtra sur l'écran:

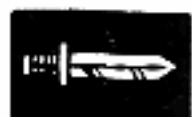
Continuar Si tu choisis cette option, tu continueras à jouer.



Choisis-la et tu obtiendras une vie supplémentaire.



Elle augmentera ton pouvoir.



Tu pourras la choisir seulement quand tu auras en ton pouvoir l'épée magique.

Tu pourras choisir les diverses options en faisant bouger le curseur de haut en bas avec les touches que tu auras choisies.

Chaque aide te sera donnée en échange du prix marqué sur l'écran de façon que plus tu auras obtenu de talents pendant le jeu, plus tu pourras obtenir d'aides.

DIAMANT: Recueille-le et cherche l'endroit qui lui correspond. Une fois placé là, l'accès à la chambre où l'épée magique est cachée s'ouvrira.

LEVIERS: Ils sont rouges et sont situés en haut des colonnes ou des murs. Pousse-les et de nombreux chemins s'ouvriront devant toi.

CLOCHES: Quand tu en vois une, essaie de la faire sonner.

EPEE MAGIQUE: Elle fait partie du trésor du monastère. Quand tu la recueilleras, tu pourras vérifier où réside sa magie.

FINAL: En désensorcelant l'Abbé, tu arriveras à un passage auquel on ne peut accéder qu'à partir du monastère. Stanislas de Castiglione savait que Sigrîd l'avait traversé et pour cela il t'a fait venir. Libérer Sigrîd ne dépend plus que de toi...

DEUXIEME CHARGE: composee de 4 phases:

OBJECTIF: Tu devras, en bon chevalier, tenir ta promesse. Souviens-toi: "Oh! mon Dieu, Sigrîd, Sigrîd, je jure sur mes ancêtres que je te trouverai!"

ENNEMIS:

PHASE 1: La race noire des Hîxes habite cette zone. Ils te lancent des BOOMERANGS que tu devras éviter si tu veux continuer vivant.

PHASE 2: En plus des Hîxes tu te heurteras à des plantes carnivores cachées entre la végétation. Fais attention de ne pas tomber dans leurs mâchoires.

PHASE 3: Tu pénètres dans des zones plus sombres, territoire des chauve-souris... de plus, des statues qui lancent du feu et... la mort qui attend que tu perdes l'équilibre et que tu te tombes dans le précipice.

PHASE 4: Personne ne sait d'où tombent des crânes humains. Évite qu'ils ne te touchent. Tu es déjà très près de Sigrîd et de ses gardiens, étranges orangs outangs de taille énorme qui seront ton dernier obstacle.

AUTRES ELEMENTS

Tu obtiendras aussi des talents en achevant tes ennemis.

Dans cette seconde charge à la fin de chaque phase, pour chaque unité d'énergie qui te reste, tu obtiendras 10.000 points et 100 pour chaque talent.

Si tu as plus de 2.000 talents, ton énergie augmentera au maximum. Si tu en as plus de 5.000, tu obtiendras une vie extra.

Sauver Sigrîd te donne 5.000.000 de points et en plus tu rejoueras, mais cette fois à un rythme de mouvements beaucoup plus rapides avec une action sans limites.

CONSEILS DE McWIRIL

Bien que le Capitaine soit notre héros et le personnage le plus important, Crispin et Goliath nous seront très souvent indispensables.

Les Rats de la première partie t'attaqueront s'ils te voient, mais en principe ils ne peuvent que t'entendre. Quand ils tournent la tête vers toi, essaie de ne pas bouger.

Dans la seconde phase, fais très attention où tu mets tes pieds.

EQUIPE DE CREATION

PROGRAMME: Javier Bravo Palacios
GRAPHIQUES:
Première charge: Luis Rodríguez, Raúl Ortega, et Rubén Rubio.
Seconde charge: Raúl López.
ILLUSTRATION DE LA COUVERTURE: Luis Royo d'après une esquisse de Ricardo Machuca.

ECRAN DE CHARGE: Raúl López.
SONS: Pablo Ariza.
MUSIQUE PRESENTATION DISQUE: Javier Cubedo.
INSTRUCTIONS (Texte): McWIRIL.
DOCUMENTATION ET PHOTOS: The Brazilian
PRODUIT PAR Victor Ruiz.

