



JOHNNY DANGER

Y EL TALISMÁN DE FUEGO

TXARLY BOY
GAMES

HISTORIA

Tras muchos siglos de tranquilidad en El Templo Ancestral, el talismán que mantenía sellada la puerta al Inframundo ha sido quebrado. Las ruinas del templo han sido profanadas y decenas de seres abominables han cruzado la puerta que los mantenía alejados de nosotros...

Pero no todo está perdido, de entre todo este caos y terror surge un héroe, un loco intrépido capaz de reunir todas las piezas del Talismán de Fuego y sellar de nuevo la puerta al Inframundo. Johnny Danger, nuestro valiente aventurero, llevará a cabo esta suicida misión a cambio de unas pocas moneditas de oro macizo y acabará con todos los seres malignos que están sembrando el terror en nuestro mundo.

Acompaña a Johnny en su odisea y sé testigo de la aventura más épica que jamás se ha conocido...



EL JUEGO

Johnny Danger y el Talismán de Fuego es un juego para ZX Spectrum de 48 y 128kb que requiere llevar a cabo dos misiones principales para su finalización... La primera, recoger 18 pedazos del Talismán para llevarlos al Altar Sagrado. La segunda misión consiste en tomar el arma que se libera al reparar el Talismán de Fuego y recorrer nuevamente el laberinto de pantallas eliminando a los todos los enemigos que han llegado a nuestro mundo a través de la Puerta Sagrada.



Si consigues llevar a cabo ambas misiones sin perder toda la salud o sin quedarte sin la munición necesaria para destruir a todos los enemigos, habrás ganado el juego.

Pero cuidado, no será fácil, los numerosos enemigos que te acecharán irán debilitándote cada vez que tengan contacto contigo, al igual que la lava, el agua ponzoñosa y otros peligros que se encuentran repartidos por todo el Templo Ancestral.



ESQUELETO ANCESTRAL

El Esqueleto Ancestral es un enemigo de figura alta y delgada, cubierto por restos de musgo y enredaderas, como si hubiera permanecido enterrado durante siglos. Su cráneo es alargado y presenta fisuras, con unos ojos huecos que emiten un leve brillo

verdoso. Lleva una corona rota de hojas y plumas, reminiscente de una antigua civilización perdida.

Es un enemigo implacable, puede moverse muy

rápido y parece estar vinculado de manera sobrenatural al Inframundo de donde procede. Si consigue

aferrar sus huesudas manos a tu garganta será difícil que puedas escapar.



THERAPHOMORTIS

La Teraphomortis Aracnidae es una araña enorme y feroz salida directamente del Inframundo. Tiene patas largas y puntiagudas terminadas en afiladas garras, perfectas para trepar por los árboles y atrapar a sus presas. Sus colmillos son afilados, de un tamaño descomunal y no dudará en clavarlos en la blanda carne de cualquier presa que se le acerque. Si ves una cerca, huye mientras puedas...



KHIROPTERA BARBARUS

El Khiroptera Barbarus es un terrorífico murciélago gigante que ha escapado del Inframundo. La envergadura de sus alas supera los dos metros. Su rostro es particularmente aterrador,

con grandes ojos que brillan en la oscuridad, y colmillos largos y afilados que sobresalen incluso cuando su boca está cerrada.

Sus garras son curvas y letales, capaces de rasgar la carne con facilidad. Si se a b a l a n z a sobre ti estrás perdido...



SERPIENTE VENENOSA

Mortífera serpiente de escamas brillantes, agazapada sigilosamente a la espera de que se acerque una presa incauta para inocular su letal veneno. El veneno mortal de sus colmillos puede acabar contigo en segundos si consigue morderte varias veces. Siempre está lista para atacar al menor movimiento, obligándote a actuar con cautela. Un paso en falso podría ser el último...



ESCORPIÓN VENENOSO

El escorpión venenoso es un ser de tamaño descomunal que permanece inmóvil durante largo tiempo acechando a sus presas, esperando a q alguna se acerque lo suficiente para clavarle su venenoso aguijón. Su piel magenta reluce en la penumbra y sus pinzas chasquean amenazantes, pero es su cola, levantada y lista

para atacar, lo que más inquieta. Del afilado aguijón gotea un veneno mortal, capaz de envenenar a cualquier desafortunado que se cruce su camino. Un paso en falso frente a este monstruo puede sellar tu destino...



PINCHOS VENENOSOS

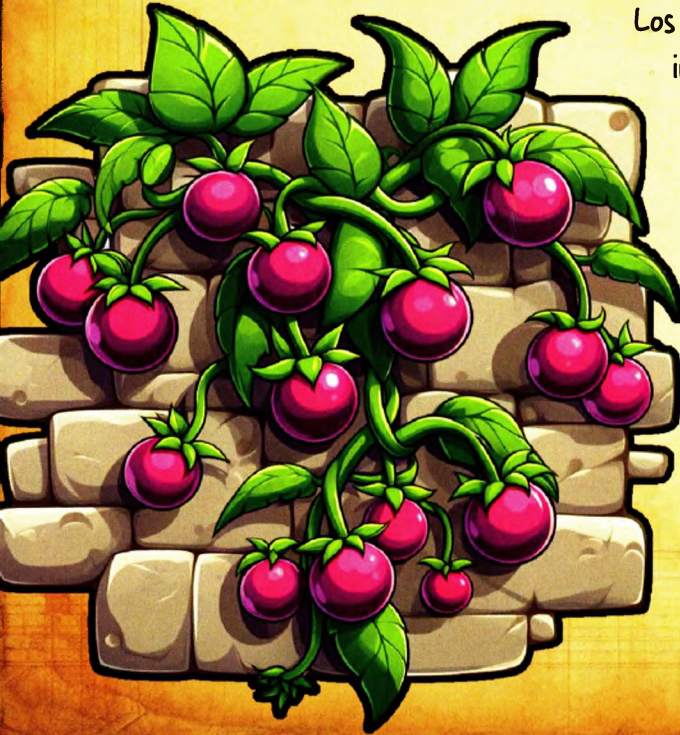
Los pinchos venenosos son un tipo de vegetación salvaje y mortal, de un tono amarillo oscuro en su tallo y mas rojizos en sus afiladas puntas, indicando el veneno que contienen. Son largos y afilados, con una base más gruesa que se estrecha hacia la punta. Podrían estar recubiertos con una sustancia brillante que sugiere toxicidad. Procura no tocarlos o sufriras dolorosas consecuencias...



PLANTA VENENOSA

Enredadera de apariencia inofensiva a simple vista. Sin embargo, al acercarte, se observa que sus hojas emiten un brillo siniestro y exudan un hedor agrio que provoca náuseas. Se descuelga de los techos rocosos y se aferra a las grietas de las paredes como si tuviera vida propia.

Los tallos y las hojas son inofensivos, dando una falsa sensación de seguridad, pero sus frutos son extremadamente venenosos y bastara un leve contacto con la piel para que liberen una toxina venenosa que causará un daño indescriptible, que si se prolonga, supondrá la muerte.



LAVA



Poco hay que decir de la lava, si la tocas sufrirás terribles quemaduras y pérdida de salud. Esquivala por todos los medios o morirás derretido.

AGUA PONZOÑOSA

Es agua estancada en zonas húmedas y turbias de la selva, completamente cargada de bacterias y enfermedades. Solo con su contacto te restará salud, pudiéndote matar si pasas demasiado tiempo sumergido en ella.



OTROS ELEMENTOS

Pese a todos los peligros, en tu camino podrás hallar alimento que sumará 5 puntos a tu salud hasta llegar al máximo de 20 puntos con los que comienzas la aventura. Aprovecha muy bien estas recargas de salud porque supondrán la diferencia entre cumplir la misión o morir.



En tu viaje también te encontrarás otros elementos que no supondrán ningún peligro para ti, aunque tampoco te beneficiarán, como por ejemplo, las ratas, las setas silvestres, pequeños murciélagos, las flores o nuestro querido Mitu, un gatete travieso que se ha escapado y que lo veras en distintos lugares a lo largo del juego.



Finalmente, no podemos olvidarnos de dos elementos fundamentales para poder terminar el juego, que son las llaves y las puertas. Para poder acceder a todas las zonas del juego tendrás que abrir tres puertas distribuidas por el mapa y evidentemente, para abrir las puertas primero tendrás que explorar todas las pantallas para encontrar las llaves que las abren...



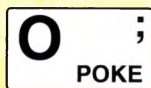
INSTRUCCIONES DE CARGA

En modelos de 48K, escribe LOAD"" y pulsa ENTER y Play en el cassette. En modelos de 128K, pon el ordenador en modo 48 Basic y pulsa ENTER. Luego, haz lo mismo que en los modelos de 48K.



CONTROLES

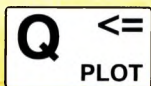
Puedes jugar usando joystick Sinclair Interface II o Kempston, o controlar el juego utilizando las siguientes teclas:



Izquierda



Derecha



Salto



Disparo

CRÉDITOS

- Diseño del juego, Código, Gráficos, Música y Sonidos FX:

TXARLY VILLORIEGO (TXARLYBOY)

<https://txarlyboygames.itch.io/>



- Ilustración de la portad:

JOHANA SIENDONES GÓMEZ (JOHANARTE)

- Equipo de Testeo:

SERGIO FERREDELO CABALLERO (POMEZ666)

JORGE GONZÁLEZ MOLLÁ (J. GONZA)

JAVIER ORTIZ (El Spectrumero)

- Mortor de desarrollo:

MK1 desarrollado por THE MOJON TWINS.

- Gráficos:

Una pequeña parte de los gráficos han sido creados con inspiración en imágenes de internet y unos pocos fragmentos de tiles pertenecientes a The Mojon Twins y Jarlaxe.



AGRADECIMIENTOS

Un millón de gracias a todas las personas que han colaborado de alguna manera en este proyecto, que han creído en mi y que me han ayudado a llevar a cabo este sueño de mi infancia, vosotros sabéis quienes sois...

Gracias a The Mojon Twins (Nathan, Anjuel...) por regalarnos una increíble herramienta llamada MK1 para poder llevar a cabo nuestro sueño de crear un juego sin ser programadores.

A André Leão (Planeta Sinclair) por su ayuda desinteresada y por dar visibilidad al juego en su excelente web.

Gracias especiales a Javi Ortiz (El Spectrumero) por su apoyo y su ayuda a la hora de mostrar y promocionar el proyecto e invitarme a su canal de forma totalmente altruista.

Pero sobre todo, tengo que dar GRACIAS CON MAYUSCULAS a Antonio Pérez (GreenWebSevilla - Pat Morita Team) por su enorme ayuda y sus enseñanzas, ya que si no fuera por él, este juego jamás habría visto la luz. Mil gracias compañero.





The image features a complex, circular design resembling an ancient map or a celestial clock. It is composed of numerous concentric rings, each filled with intricate carvings, symbols, and patterns. The outermost ring contains various mechanical and geometric motifs. The inner rings show more abstract, possibly celestial or geographical, designs. The entire circular structure is set within a square frame that also has decorative elements. The overall aesthetic is that of a highly detailed, aged, and possibly magical artifact. The color palette is dominated by warm, earthy tones of brown and gold, with some darker areas suggesting depth and shadow.

TXARLY BOY
GAMES