

CONTROLES:

MOVIMIENTO CON JOYSTICK O TECLAS

O	IZQUIERDA
P	DERECHA
Q	ARRIBA
A	ABAJO, AGACHARSE
SPC	FUEGO
CONTROL	PAUSA (AMSTRAD)
BORR	RETORNO AL MENU (AMSTRAD)
STOP	PAUSA (MSX)
BS	RETORNO AL MENU (MSX)
M	PAUSA (SPECTRUM)
G	RETORNO AL MENU (SPECTRUM)

CARGA AMSTRAD

DISCO	TECLEE 1CPM Y RETURN
-------	----------------------

CARGA MSX

DISCO	PULSAR RESET
-------	--------------

CARGA SPECTRUM

DISCO	ELIGE CARGADOR Y PULSA RETURN
-------	-------------------------------

GARANTIA

OPERA SOFT, S. A. garantiza todos sus productos de cualquier fallo o defecto de fabricación, grabación o carga. Por favor, lea con atención las instrucciones de carga. Si por algún motivo tiene dificultad en hacer funcionar el programa y cree que el producto es defectuoso, devuélvalo directamente a **OPERA SOFT, S. A.**

CUPON

© OPERA SOFT, S. A.: Queda terminantemente prohibida la reproducción, transmisión o préstamo de este programa sin autorización expresa escrita de OPERA SOFT, S. A.

SOL NEGRO

Una misión difícil, repleta de obstáculos y enemigos, casi imposible. Sólo tú puedes ayudarles a conseguirlo. No les abandones.

Un hechizo milenario, transmitido de padres a hijos, convirtió al musculoso Bully en pez y a la indomable Mónica en halcón. Cada plenilunio uno de ellos se transforma y el otro recupera su forma normal, lo que les impide estar juntos.

Sólo un fenómeno extraordinario puede romper el hechizo, algo tan extraordinario como un eclipse de sol... el SOL NEGRO.

Para romper el hechizo, primero Bully debe liberar a Mónica (el halcón) de su jaula para convirtirlo él en pez, llegar juntos a tiempo al sagrado templo submarino del sol, una gruta situada más allá de los confines de la ciudad sumergida de Hidrionis, justo en el instante en que la luna se abraza al sol, y la sombra se cierne sobre el planeta.

DOBLE CARGA

Este programa tiene dos partes. Para jugar la segunda, es necesario descubrir el código de acceso que se encuentra al terminar la primera.

EL JUEGO

PRIMERA FASE

El objetivo en esta primera fase es liberar a Mónica, convertida en un halcón, para lo cual deberás localizar la llave de su jaula e ir a rescatarla y con ella atravesar todos los peligros hasta llegar al palacio mágico.

Un moderno propulsor reactivo te permite elevarte por los aires, pero ¡cuidado! no lo recalientes o lo perderás. También cuentas con un rifle M-92 láser automático como única arma defensiva. Los enemigos son muchos y mortíferos: jerbos asesinos, buitres hambrientos... y el más peligroso de todos: Jaco, el guardián del hechizo, al que deberás disparar múltiples veces para eliminarle.

Atravesarás desiertos, bosques y pantanos para llegar al palacio donde culminarás la primera parte de tu misión.

SEGUNDA FASE

Esta fase se desarrolla en el fondo del océano. Mónica debe proteger a Bully en su forma de pez y los dos juntos llegar a la gruta submarina. Mónica cuenta con un propulsor acuático y con una pistola hidrofuga con la que deberá defenderse de los enemigos submarinos.

Piénsalo bien antes de disparar, algunos aliados se pueden convertir en peligrosos enemigos.

Con mucha habilidad y algo de suerte llegarás a la gruta con Bully en el momento del eclipse...