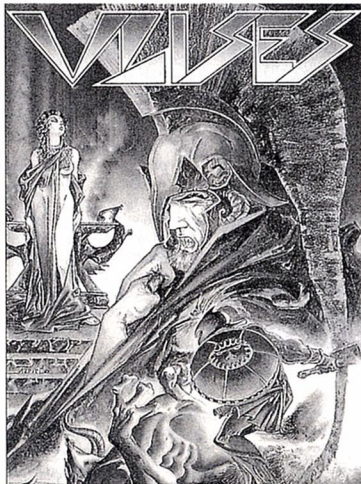


ULISES



En uno de sus múltiples viajes, Ulises, rey de Itaca, naufraga perdiendo su barco y la tripulación. Ulises consigue llegar a nado a una isla desconocida. Allí, sus habitantes le encomiendan la misión de rescatar a doce doncellas que han sido raptadas por Circe, perversa hechicera que tiene atemorizada a toda la isla. Circe cuenta con la ayuda de minotauros, espíritus, centauros y un peligrosísimo cíclope. Ulises deberá rescatarlas antes de que sean sacrificadas, y así contar con la ayuda de los isleños para regresar a Itaca. Ulises tendrá que atravesar peligrosos acantilados y selvas en su camino hacia el castillo de la hechicera. Se enfrentará con terribles enemigos, desde muertos revividos con encantamientos a seres mitológicos de pesadilla. Con su potente maza tendrá que abrirse paso sin piedad. Sólo Ulises podrá salvar a las doncellas.

MOVIMIENTO CON JOYSTICK O TECLAS

O	IZQUIERDA
P	DERECHA
Q	ARRIBA, SALTA
A	ABAJO, AGACHA
SPC	FUEGO, DISPARA
CONTROL	PAUSA (AMSTRAD)
BORR	RETORNO AL MENU (AMSTRAD)
STOP	PAUSA (MSX)
BS	RETORNO AL MENU (MSX)
K	PAUSA (SPECTRUM)
G	RETORNO AL MENU (SPECTRUM)
RETURN	PAUSA (COMPATIBLE PC)
BREAK	RETORNO AL MENU (COMPATIBLE PC)

LA ABADIA DEL CRIMEN



MANEJO DEL TECLADO PC

Guillermo puede ser dirigido mediante tres teclas:
AVANZAR: (Cursor arriba), (Joystick arriba) (A).
GIRO DERECHA: (Cursor dcha.), (Joystick dcha.) (K).
GIRO IZQUIERDA: (Cursor izqda.), (Joystick izqda.) (L).
Su novicio puede ser manejado, aunque todo dentro de la pantalla en la que se encuentra Guillermo, con cualquiera de las siguientes teclas: (Cursor abajo.) (Z).
Mientras se pulse alguna de estas teclas, el novicio se dirigirá a la misma dirección a la que mire Guillermo, a menos que se encuentre un obstáculo.
Para coger objetos, basta con colocarse en frente de éstos. Guillermo puede coger ó objetos y su novicio otros dos distintos. Para dejar los objetos se puede pulsar (espacio) o bien (joystick abajo), dejándose siempre el objeto que aparece más a la izquierda en el marcador, en el que sólo aparecen los objetos que lleva Guillermo y son los únicos que se pueden dejar.
- TECLA DE PAUSA: (DEL)

GRABACION DE SITUACIONES PC

Se pueden grabar las situaciones pulsando CTRL y simultáneamente una de las 10 teclas de función (F1-F10). Las situaciones quedan grabadas en memoria y podemos volver a cualquiera de ellas con: MAYS (SHIFT) más la tecla de función correspondiente.
Si se desea grabar en disco, hay que pulsar ALT+TAB. Pulsaremos S para grabar, N para anular y L para cargar.
MUY IMPORTANTE: Sólo es posible grabar situaciones en el disco original del juego y tener grabadas en el disco 10 situaciones diferentes.
Al pulsar CTRL+F9, lo que en realidad se graba es un DEMO, es decir, todo lo que se juega a partir de entonces queda grabado en la memoria y se puede ver pulsando: MAYS+F9. Para salir del DEMO hay que pulsar dos veces seguidas la tecla de pausa.
El DEMO, lo mismo que las situaciones, se graban primero en la memoria, por lo que se perderán al desenchufar el ordenador, a menos que se hubiera grabado en el disco.

El juego tiene tres partes:

PRIMERA: Se trata de una introducción, se puede evitar verla completa pulsando (ESPACIO).
SEGUNDA: Es el programa en sí.
TERCERA: Esto sólo podrás cargarla si has conseguido llegar al final del juego. Así pues, cuando termines de cargar el juego, no rebobines la cinta y cuando llegues al final (lo notarás cuando veas que el juego se para y el cassette se pone en marcha), vuelve a introducir la cinta y pulsa (PLAY).

MANEJO DEL TECLADO AMSTRAD, MSX, SPECTRUM

Guillermo puede ser dirigido mediante tres teclas:
AVANZAR: (Cursor arriba), (Joystick arriba) (A).
GIRO DERECHA: (Cursor dcha.), (Joystick dcha.) (K).
GIRO IZQUIERDA: (Cursor izqda.), (Joystick izqda.) (L).
Su novicio puede ser manejado, aunque todo dentro de la pantalla en la que se encuentra Guillermo, con cualquiera de las siguientes teclas:
- (Cursor abajo), (Disparo joystick) (Z).
Mientras se pulse alguna de estas teclas, el novicio se dirigirá a la misma dirección a la que mire Guillermo, a menos que se encuentre un obstáculo.
Para coger objetos, basta con colocarse en frente de éstos. Guillermo puede coger ó objetos y su novicio otros dos distintos. Para dejar los objetos se puede pulsar (espacio) o bien (joystick abajo), dejándose siempre el objeto que aparece más a la izquierda en el marcador, en el que sólo aparecen los objetos que lleva Guillermo y son los únicos que se pueden dejar.
- TECLA DE PAUSA: - AMSTRAD: (DEL), (BORR) / SPECTRUM: Ø, MSX STOP.

GRABACION DE SITUACIONES AMSTRAD DISCO

Se pueden grabar las situaciones pulsando CTRL y simultáneamente una de las 10 teclas de función (F0-F9). Las situaciones quedan grabadas en memoria y podemos volver a cualquiera de ellas con: MAYS (SHIFT) más la tecla de función correspondiente.
Si se desea grabar en disco, hay que pulsar CTRL + TAB. Aparecerá un cursor en la pantalla y a continuación, pulsaremos S para confirmar o N para anular.
MUY IMPORTANTE: Sólo es posible grabar situaciones en el disco original del juego y tener grabadas en el disco sólo 20 situaciones diferentes (10 por cada cara del disco).
Al pulsar CTRL + F9, lo que en realidad se graba es un DEMO, es decir, todo lo que se juega a partir de entonces queda grabado en la memoria y se puede ver pulsando: MAYS+F9. Para salir del DEMO hay que pulsar dos veces seguidas la tecla de pausa.
El DEMO, lo mismo que las situaciones, se graban primero en la memoria, por lo que se perderán al desenchufar el ordenador, a menos que se hubiera grabado en el disco.

AMSTRAD CINTA:

Es posible grabar en cualquier momento la situación del juego.
Sacar la cinta original del juego e introducir una cinta virgen.
Al pulsar CTRL + TAB, el motor del cassette se pone en marcha y aparece en la pantalla un cursor parpadeante. A continuación, debemos preparar el cassette pulsando PLAY y RECORD para grabar, o simplemente PLAY para cargar una situación. Después pulsaremos L (LOAD) para cargar o S (SAVE) para gravar. Si se pulsa (ESC), no hará nada.

SPECTRUM + 3 y SPECTRUM + 2 y MSX

Se pueden grabar las situaciones pulsando SIMB y simultáneamente una de las teclas 1 al 9. Las situaciones quedan grabadas en memoria y podemos volver a cualquiera de ellas son: MAYUSCULAS + tecla 1 al 9 correspondiente.
Sólo es posible grabar 18 situaciones (9 por cada cara en disco).
Para grabar pulsar SIMB + INTRO, aparece un cursor en pantalla y pulsaremos S para grabar, L para cargar o N para anular. Ver preparación de AMSTRAD CINTA.
Al pulsar SIMB + 9, se graba un DEMO, todo lo que se graba desde entonces queda en la memoria y se puede ver pulsando MAYUSCULAS + 9. Para salir del DEMO, pulsar dos veces la tecla PAUSA.
MSX DISCO Y CINTA: Similar al SPECTRUM, cambiando:
SIMB CTRL
MAYUSCULAS SHIFT: (1-9) F1 (Sólo se puede grabar una situación en memoria).
INTRO TAB
IMPORTANTE: Cuando se grabe en cinta, hacerlo siempre en una cinta virgen, nunca en la del juego original.



CARGA AMSTRAD

CINTA:
PULSE CTRL + ENTER Y SIGA INSTRUCCIONES

DISCO:
TECLEE I CPM Y PULSE RETURN

CARGA MSX

CINTA:
BLOOD "CAS:", R Y PULSE RETURN

DISCO:
INSERTA EL DISCO Y PULSA RESET

CARGA SPECTRUM

CINTA:
TECLEE LOAD" "

DISCO:
ELIGE CARGADOR Y PULSA RETURN

CARGA COMPATIBLES PC

INTRODUCIR EL DISCO 1 EN LA UNIDAD "A"
Y ENCENDER EL ORDENADOR

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, devuelva el disco o cinta sin estuche directamente a **OPERA SOFT, S.A.**

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

© OPERA SOFT - Gustavo Fernández Balbuena, 25 - 28002 Madrid

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 convertido 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, cada una grabada en una de las caras de la cinta. Para jugar la segunda, es necesario descubrir la primera.

EL JUEGO

PRIMERA FASE

El objetivo en esta primera fases 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 recalcites 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...

MOVIMIENTO CON JOYSTICK O TECLAS

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

MUTAN ZONE



Energías cósmicas desatadas por la explosión de una SUPERNOVA, han alterado los genes de los habitantes del planeta SCORPIO. El resultado es una serie de mutaciones que hacen peligrar el ecosistema del planeta. La Tierra envió un equipo de científicos para tratar de mejorar las condiciones de estos seres, afectados por las mutaciones, y si fuera posible hacer desaparecer la mutación. Pero la radiación de la SUPERNOVA también ha afectado al comportamiento de estos seres, antes pacíficos y ahora encañados enemigos de los terrestres.

Han demostrado su hostilidad secuestrando al equipo científico, y los están obligando a desarrollar un arma para destruir la TIERRA.

La TIERRA ha reaccionado enviando a su mejor RAINBOW-COMMAND, mortífero guerrero espacial, con la misión de rescatar al equipo científico y destruir las instalaciones ofensivas que se están construyendo en SCORPIO.

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: Te aproximas con tu nave hacia el planeta SCORPIO, debes enfrentarte a las naves enemigas que verás aparecer en tu pantalla, cada nave que alcances con tu laser te proporcionará una vida, quitándote una cada nave que te alcance a ti. Así, dispondrás de más o menos vidas en la primera fase. Debes recorrer a pie las galerías del planeta, eliminando las primeras hordas de Mutan que tratarán de impedir tu avance. Para defenderte cuentas con una pistola de neutrinos, una maza atómica y tu robot radar que te avisará, en el monitor del marcador, cuando te localice el temible enemigo oculto, que desde la central tratará de eliminarte. Te serán muy útiles tu capacidad de escalada y tus reflejos en el cuerpo a tierra.

SEGUNDA FASE: Montando en tu aero-moto con propulsión nuclear, recorriendo el laberinto de entrada a la segunda fase, deberás encontrar las aero-motos de repuesto para llevar a término tu misión. Dispondrás de tantas vidas como aero-motos logres localizar antes de comenzar esta nueva fase. (Para recoger las aero-motos, pulsa SPC.)

Con tu aero-moto provista de proyectiles y bombas, recorrerás los pasadizos que conducen a la central enemiga, sorteando obstáculos y peligrosos enemigos.

Una vez en la cenital has de conseguir liberar a los científicos, para ello tendrás que eliminar al jefe enemigo que ha estado observándote durante toda tu misión. Sólo entonces habrás finalizado tu misión y todos nosotros podremos dormir tranquilos.

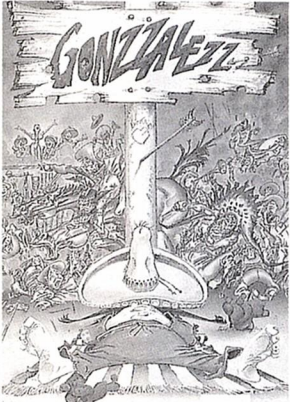
NOTA: Si pierdes todas las vidas en el transcurso del juego, y quieres empezar donde has quedado, en el monitor del marcador comenzará una cuenta atrás, pulsa la tecla de retorno al menú antes de que acabe y tus deseos se verán cumplidos.

MOVIMIENTO CON JOYSTICK O TECLAS

O	IZQUIERDA
P	DERECHA
Q	SALTA Y ESCALA / ARRIBA*
A	CUERPO A TIERRA / BOMBAS*
SPC	FUEGO / RECOGER AERO-MOTOS*
RETURN O TAB	MAZA
BREAK	PAUSA (PC Y COMPATIBLES)
BORR	RETORNO AL MENU (PC Y COMPATIBLES)
CONTROL	PAUSA (AMSTRAD)
BORR	RETORNO AL MENU (AMSTRAD)
STOP	PAUSA (MSX)
BS	RETORNO AL MENU (MSX)
M	PAUSA (SPECTRUM)
G	RETORNO AL MENU (SPECTRUM)

* Movimientos en la segunda carga

GONZZALEZZ



Cuando el calor del verano aprieta, sobre todo después de comer, nada hay mejor que una buena siesta, ¿verdad? Pues bien, eso es justamente lo que nuestro amigo González desea: dormir.

Las pesadillas se ciernen sobre sus dulces sueños y en ellas el malvado despertador suena sin cesar tratándolo de despertarle. Ayúdale a alcanzarlo para que pueda terminar su siesta.

Si lo consigues, González terminará feliz sus sueños. Pero al nuevo día volverán las ganas de dormir y se encuentran muy lejos de su querida hamaca. Para llegar hasta ella, ha de atravesar el desierto, esquivar a los agguerridos pieles rojas y sortear innumerables dificultades, incluidos músicos callejeros que tocan sin cesar esperando una buena propina. Seguro que con tu ayuda González consigue llegar a la hamaca y echarse una buena siesta.

Diviértete con esta simpática aventura... y duerme buena siesta.

INSTRUCCIONES PRIMERA CARGA

En la primera carga, el movimiento se realiza bien andando, bien saltando. La potencia del salto es siempre la misma, pero hay varias formas de controlarlo. Para saltar, basta con pulsar la tecla (o joystick) de saltar una vez. Si la vuelves a pulsar durante la fase de subida del salto, lo paras y empiezas a bajar. Si no la has vuelto a pulsar, al llegar a la máxima altura comienzas a bajar. En este momento, pulsando muy de prisa la tecla de saltar retardas la caída. Tanto durante la fase de subida como en la de bajada, puedes utilizar las teclas (o joystick) de derecha e izquierda para controlar el vuelo.

INSTRUCCIONES SEGUNDA CARGA

En la segunda carga existen diversos objetos que puedes coger y utilizar. Los reconocerás porque están parpadeando. Para cogerlos sitúate junto a ellos y pulsa la tecla (o joystick) de agacharse. Para dejarlos se usa la misma tecla y para usarlos, la tecla FUEGO. Su uso depende de cada objeto: la pistola se dispara (si tienes balas), mientras que la pipa te sienta a fumar, etc. Sólo se puede llevar un máximo de cuatro objetos, uno en cada bolsillo. Las teclas 1, 2, 3 y 4 permiten cambiar de bolsillo. Si se coge un objeto del suelo teniendo seleccionado un bolsillo que tiene otro objeto, éstos se intercambian, por lo que cogerás el del suelo, pero dejando el que llevabas.

La tecla de agacharse sirve también para entrar o salir de una habitación. Hay tres habitaciones a lo largo de esta segunda carga: la iglesia, la tienda del jefe y el saloom. Para entrar tienes que estar situado justo delante de la puerta.

El salto depende del impulso que lleves, por lo que si estás parado y pulsas la tecla (o joystick) de saltar verás que no pasa nada. Debes tomar carrerilla primero.

IMPORTANTE

La pistola no dispara si no tiene balas. La presencia de éstas se indica en la cartuchera del marcador. Por tanto, debes economizar tus disparos y procurar coger las cajas de balas. Puedes llevar más de una caja de balas a la vez sin ocupar ningún bolsillo. El número de cajas de balas que llevas es el que indica el numerito más a la derecha del marcador. Cada caja de balas contiene seis.

1 PISTOLA, 1 CUCHILLO (infinitos lanzamientos), 1 PIPA, 1 BOTELLA (excepto en Spectrum), 1 SPRAY DE INSECTICIDA, 2 BOLSAS DE DINERO, 1 BARRAS DE PAN, VARIAS CAJAS DE BALAS (se cogen solas sin agacharse).

O	IZQUIERDA
P	DERECHA
Q	SALTA
A	AGACHA Y ENTRA (*)
SPC	SALTA/DISPARA Y USA (*)
1,2,3,4	CAMBIA DE BOLSILLO (*)
CONTROL	PAUSA (AMSTRAD CPC)
BORR	RETORNO AL MENU (AMSTRAD CPC)
STOP	PAUSA (MSX)
BS	RETORNO AL MENU (MSX)
K	PAUSA (SPECTRUM)
G	RETORNO AL MENU (SPECTRUM)
BREAK	PAUSA (PC Y COMPATIBLES)
BORR	RETORNO AL MENU (PC Y COMPATIBLES)