

CORSARIOS

Con cien cañones por banda, viento en popa a toda vela ... surcaba "la mar": LA QUEEN OPERA. Una veloz corbeta corsaria que se alejaba de aquel islote sin nombre, donde había abandonado a "PELO NEGRO".

Un simpático capitán pirata, que por "un quítame allá ese pelo", había sido despojado de su cargo. Abandonado a su suerte, en aquel hostil y desierto islote; tras el famoso y sangriento motín de LA QUEEN OPERA.

¿Quieres acompañar a Pelonegro y ayudarlo?.

Te hará falta una buena dosis de astucia y habilidad, pero te divertirás hasta el último abordaje.

El plácido mar del Caribe te espera, pero no te confíes hay muchos tiburones...

INSTRUCCIONES PRIMERA CARGA

Has conseguido huir de tu celda, en una fortaleza pirata.

Tienes que salir del fortín, pero, ¡cuidado!, unos cuantos piratas pretenden ponértelo difícil.

Intenta **no caerte al suelo** desde el piso superior de la fortaleza, te resta "energía", **evita los golpes de los piratas**, también te quitan energía.

Al salir del fortín, encontrarás una peligrosa selva, hay que cruzarla, está repleta de sanguinarios piratas: negros de las Antillas, fusileros, lanzadores de bombas, chinos con potentes cadenas, expertos en lanzar machetes, pendencieros luchadores de taberna, espadachines, cañoneros, etc... Todos intentarán que no consigas escapar. **Cada pirata tiene sus puntos débiles y una táctica diferente**, descúbrelos y conseguirás derrotarlos

Recuperarás energía recogiendo los cofres que irás encontrando y también si ayudas a los esclavos fugitivos.

Apodérate de los fusiles y machetes de tus enemigos, constituyen una estupenda ayuda para tu avance hasta el puerto donde deberás coger la barca de remos.

INSTRUCCIONES SEGUNDA CARGA

Los piratas han conseguido apoderarse del QUEEN OPERA, Pelonegro ha conseguido encaramarse a la popa del barco, desde donde ve, que en la proa su novia va a servir de pasto a los tiburones.

Deberás atravesar el barco arriando todas las banderas piratas, desde sus mástiles.

La tripulación se ha percatado de tu presencia, así que tendrán que combatir de nuevo, para ello cuentas con un sable, date prisa. Tu chica, te espera.

DOBLE CARGA

Este programa tiene dos partes que se cargan independientemente.

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.**

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

MOVIMIENTOS 1ª CARGA

	A + SPC	AGACHARSE		SPC + Q + P/Q + O	PUÑETAZO
	A + SPC + O/P	BARRIDO INFERIOR (izqda/dcha)		SPC	SALTO PATADA (dcha/izqda)
	SPC + O/P	ESTANDO DE PIE PATADA		SPC + O/P	ESTANDO AGACHADO
	SPC + Q	SALTO			PUÑETAZO (izqda/dcha)

CONTROLES: MOVIMIENTO CON JOYSTICK O TECLAS

O	ATARI ST		M	PAUSA (SPECTRUM)
P	•	IZQUIERDA	G	RETORNO AL MENU (SPECTRUM)
Q	°	DERECHA	BREAK	PAUSA (PC Y COMPATIBLES)
A	CONTROL	ARRIBA	BORR	RETORNO AL MENU (PC Y COMPATIBLES)
SPC	SHIFT IZQUIERDO	ABAJO, AGACHARSE	RETURN	PAUSA (AMSTRAD PCW)
CONTROL	SHIFT DERECHO	FUEGO	BORR	RETORNO AL MENU (AMSTRAD PCW)
BORR		PAUSA (AMSTRAD)	ENTER	PAUSA (ATARI ST)
STOP		RETORNO AL MENU (AMSTRAD)	DELETE	RETORNO AL MENU (ATARI ST)
BS		PAUSA (MSX)	ENTER	PAUSA (COMMODORE AMIGA)
		RETORNO AL MENU (MSX)	ESC	RETORNO AL MENU (COMMODORE AMIGA)

INSTRUCCIONES PARA CARGAR EL PROGRAMA

CARGA AMSTRAD

CINTA
DISCO

PULSE CTRL + ENTER Y SIGA INSTRUCCIONES
TECLEE I CPM Y RETURN

CARGA MSX

CINTA
DISCO

BLOAD "CAS: ", R Y PULSE RETURN
PULSAR RESET

CARGA SPECTRUM

CINTA
DISCO

TECLE LOAD " "
ELIGE CARGADOR Y PULSAR RETURN

CARGA PC Y COMPATIBLES

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

CARGA AMSTRAD PCW (movimiento sólo con teclas)

PCW 8256/8512. INTRODUCIR EL DISCO POR LA CARA "A" Y ENCENDER EL ORDENADOR
PCW 9512. INTRODUCIR EL DISCO POR LA CARA "B" Y ENCENDER EL ORDENADOR

ATARI ST

INTRODUCIR EL DISCO "1" EN LA UNIDAD "A". DESPUES PULSA RESET

COMMODORE AMIGA

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



Livingstone
SUPUNGO III

Asado

LIVINGSTONE II SUPONGO

Tres años después de la primera expedición en busca del doctor Livingstone, y después de recuperar fuerzas, Henry Morton Stanley decidió seguir una nueva pista para encontrar al famoso explorador.

Todo apuntaba esta vez a que Livingstone estaba prisionero en el poblado de los Ujiji a unas 750 millas de la llanura de Zambeze.

EL JUEGO PRIMERA CARGA

Una larga y difícil misión nos espera, atravesar la árida sabana repleta de múltiples peligros (leones, avestruces, trampas mortales, etc...). Escalar el pozo de Krumam donde nadie antes había osado penetrar (cuidado con los monos ladrones de armas y el viejo pulpo de un solo brazo).

No olvides recoger las tablillas de la Diosa Dana, pues son la única forma de conocer la clave para poder salir del Templo sagrado de los Ujiji.

SEGUNDA CARGA

Perdido en las viejas galerías de la mina de Kámul, deberás sortear todos los peligros que te acechan y encontrar la salida que comunica con el río Zambeze donde tendrás que demostrar tu habilidad para remontar la fuerte corriente de agua saltando a lomos de los hipopótamos que te dejarán a los pies de la gran catarata, muy cerca del pantano mas peligroso de Africa, poblado de enormes serpientes pitones, cocodrilos, etc...

No desfallezcas ahora, el final de tu aventura está cerca, en el poblado de los Ujiji, evita a los temibles gorilas y recoge las ofrendas para el jefe brujo...

LAS ARMAS:

El Boomerang: Te será de gran utilidad para desactivar trampas y protegerte de tus enemigos.

El látigo: Indispensable para domar los ánimos de alguno de nuestros atacantes.

- La Bomba: Imprescindible para salir de los peores atolladeros.
- La Pértiga: Con ella saltarás los más impresionantes abismos. Cuida mucho que no te la roben.
- El águila: No te fies mucho de ella, pero puede que en alguna ocasión su ayuda sea inestimable.

DOBLE CARGA

Este juego tiene dos cargas independientes una en cada cara de la cinta. Para jugar la segunda carga, tendrás que descubrir el código de acceso que encontrarás en la primera carga. La versión spectrum tiene dos cargas en cada cara. La primera es para los spectrum de 48K y 128+2

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.**

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

CONTROLES:

O Y ←	•	IZQUIERDA
P Y →	O	DERECHA
A Y ↓	CONTROL	ABAJO
Q Y ↑	SHIFT IZQUIERDO	ARRIBA
SPC	SHIFT DERECHO	FUEGO
RETURN Y TAB	ATARI ST	CAMBIAR DIRECCION
1 Y F1		BOOMERANG
2 Y F2		LATIGO
3 Y F3		BOMBAS
4 Y F4		PERTIGA
CONTROL		PAUSA (AMSTRAD)
BORR		RETORNO AL MENU (AMSTRAD)
STOP		PAUSA (MSX)
BS		RETORNO AL MENU (MSX)
M		PAUSA (SPECTRUM)
G		RETORNO AL MENU (SPECTRUM)
CONTROL		PAUSA (COMMODORE 64)
RESTORE		RETORNO AL MENU (COMMODORE 64)
☐		PAUSA (AMSTRAD PCW)
BORR		RETORNO AL MENU (AMSTRAD PCW)

CARGA AMSTRAD CPC

DISCO
CINTA

TECLEE CPM Y PULSAR ENTER
PULSEICTRL + ENTER SIMULTANEAMENTE

CARGA MSX

DISCO
CINTA

INTRODUCIR EL DISCO EN EL ORDENADOR Y PULSAR RESET
TECLEE BLOAD "CAS:", R Y PULSAR ENTER

CARGA SPECTRUM +2 Y +3

SELECCIONAR LA OPCION CARGADOR Y PULSAR ENTER

CARGA SPECTRUM 48K

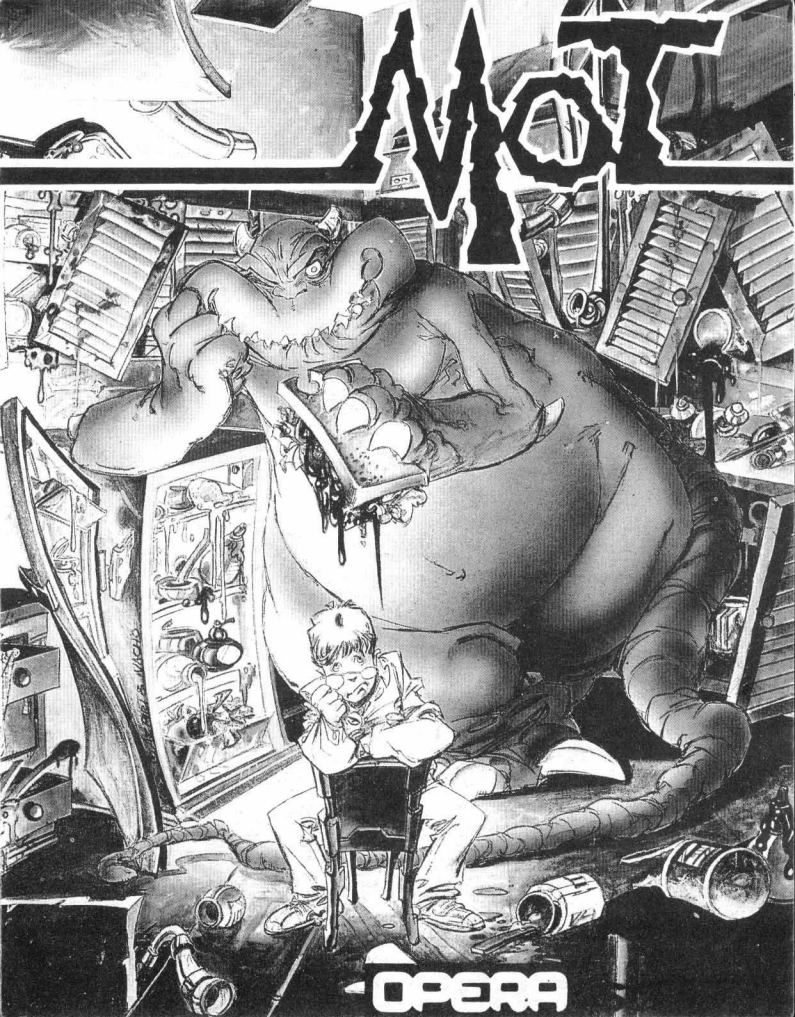
TECLEE LOAD"" Y PULSE ENTER

CARGA COMMODORE 64 (JOYSTICK 2)

CINTA PULSAR SHIFT Y RUN/STOP SIMULTANEAMENTE

CARGA AMSTRAD PCW

PCW 8256/8512INTRODUCIR EL DISCO POR LA CARA "A" Y ENCENDER EL ORDENADOR
PCW 9512INTRODUCIR EL DISCO POR LA CARA "B" Y ENCENDER EL ORDENADOR



MOT

Mot salió de la televisión y se metió en mi vida, lo que no deja de ser mala suerte porque, puestos a salir, podía haberme salido la cantante esa que todos sabemos. Pero no. Me salió un monstruo gordo, enorme y gamberro que puso mi vida y mi casa patas arriba, consiguió que mis padres me enviaran a un reputado psicoanalista argentino (que era orientalista y en vez de diván tenía una tabla con pinchos) y me embarcó en las aventuras más increíbles. Aventuras como las de este juego.

Para empezar nos encontramos con mi casa invadida por un Mot hambriento y destrozon (como él diría "estos materiales modernos son una porquería"). Sacarlo de allí sin que lo vieran mis padres no fué en absoluto cosa fácil. Y todo para, al conseguirlo, encontrarme con que una puerta espacio-temporal nos había trasladado a la impenetrable jungla de un universo paralelo, llena de plantas carnívoras, feroces dragones, guerreros sanguinarios y una tribu de monstruosos caníbales dispuestos a toda costa a convertirme en hamburguesa con gafas. Claro que si lo comparo con lo que vino después, aquello no fue más que un sencillo paseo por el campo.

Nos habíamos adentrado en los dominios de IRIPZA, una poderosa computadora loca que, fuera de control, pretendía acabar con nosotros enfrentándonos a sus crueles esbirros robóticos.

Poco más os puedo decir. Jugad y veréis. Es muy posible que pronto os acabéis repitiendo la misma frase que yo murmuraba a cada momento: demonios, si lo sé no vengo.

Leo

ESTE JUEGO TIENE CUATRO CARGAS INDEPENDIENTES:

En las versiones de AMSTRAD Y MSX TIENEN UNA CINTA y dos cargas por cada cara de la cinta. La versión SPECTRUM TIENE DOS CINTAS con dos cargas en cada cara, la primera es para los Spectrum 48K y 128 + 2A. La segunda carga de la cinta es para los Spectrum 128 + 2B, + 2C y + 3.

PRIMERA CARGA:

Esta primera carga consiste en una demostración no jugable en la que vemos como aparece Mot en la vida de Leo.

SEGUNDA CARGA:

En esta carga Leo controla a Mot, o al menos lo intenta, ya que este monstruo es un tragon y en cuanto puede sale disparado a romper algo y a comer. El objetivo es llevar

a Mot hasta la puerta espacio-temporal que se encuentra en la casa y sacarle antes de que acabe con todo. Vigila los niveles de destrucción de la casa, a los padres de Leo y tu nivel de paciencia.

TERCERA CARGA:

Una vez cruzada la puerta espacio-temporal de la casa de los padres de Leo, apareceréis en el mundo de Mot. Pero en este momento Leo ha sido secuestrado, esta vez controlas a Mot que deberá ir a rescatar a Leo, para ello cuenta con sus puños y su cola, con los que repartirá golpes en todas las direcciones.

Tendrá que recorrer 13 niveles hasta encontrar a Leo y sortear a todo tipo de enemigos: gusanos gigantes, lanceros, samurais, diversos tipos de dragones... Vigila tu nivel de energía y trata de coger los botes de vitaminas que aparecerán al final de cada nivel.

CUARTA CARGA:

Mot y Leo han conseguido llegar a los dominios de Iripza y su misión consiste en reparar la computadora a la que le falta una pieza. Mot tendrá que luchar con algunos robots descontrolados por Iripza y Leo se encargará de proporcionar a Mot las bolas robot con que abrir las compuertas, hasta llegar a la estancia de Iripza. Recoge las petunias que encuentres a lo largo del juego

ya que las necesitarás al final. Suer-te, estás a punto de liberar a Iripza de su locura y a este mundo de su tiranía.

MOVIMIENTOS MOT EN 3º Y 4º CARGA



PUÑETAZO
ARRIBA



COLETAZO
ABAJO.



PUÑETAZO
ARRIBA DCHA.



COLETAZO
ABAJO IZQDA.



PUÑETAZO
DERECHA



PUÑETAZO
IZQDA.



COLETAZO
ABAJO DCHA.



PUÑETAZO
ARRIBA IZQDA.

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.**

CONTROLES: MOVIMIENTO CON JOYSTICK O TECLAS

O	IZQUIERDA
P	DERECHA
Q	ARRIBA
A	ABAJO
SPC	COGER Y DEJAR LLAVE / FUEGO
CONTROL	PAUSA (AMSTRAD CPC)
BORR	RETORNO AL MENU (AMSTRAD CPC)
STOP	PAUSA (MSX)
BS	RETORNO AL MENU (MSX)
M	PAUSA (SPECTRUM)
G	RETORNO AL MENU (SPECTRUM)
⏏	PAUSA (AMSTRAD PCW)
BORR	RETORNO AL MENU (AMSTRAD PCW)
CONTROL	PAUSA (COMMODORE 64)
RESTORE	RETORNO AL MENU (COMMODORE 64)

INSTRUCCIONES PARA CARGAR EL PROGRAMA

CARGA AMSTRAD

DISCO TECLEE **I** CPM Y PULSAR ENTER
CINTA PULSE CTRL + ENTER SIMULTANEAMENTE

CARGA MSX

DISCO INTRODUCIR EL DISCO Y PULSAR RESET
CINTA TECLEE BLOAD "CAS:", R Y PULSAR ENTER

CARGA SPECTRUM + 2 y +3

SELECCIONAR LA OPCION CARGADOR Y PULSAR **ENTER**

CARGA SPECTRUM 48 K

TECLEE LOAD" " Y PULSE **ENTER**

CARGA COMMODORE 64 K

PULSAR SHIFT Y RUN/STOP SUMULTANEAMENTE.

CARGA AMSTRAD PCW

PCW 8256/8512
PCW 9512

INTRODUCIR EL DISCO **1** Y ENCENDER EL ORDENADOR
INTRODUCIR EL DISCO **2** Y ENCENDER EL ORDENADOR