

CARGA AMSTRAD

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

CARGA MSX

CINTA BLOAD "CAS:", R Y PULSE RETURN
DISCO INSERTA EL DISCO Y PULSA RESET

CARGA SPECTRUM

CINTA TECLEE LOAD " "
DISCO ELIGE CARGADOR Y PULSA RETURN

THE LAST MISSION

Hace siglos, muchos siglos, la Tierra fue víctima de su propia automatización. El ser humano no cejó en su empeño de crear robots cada vez más inteligentes y poderosos, hasta que llegó el día en que su grado de perfección fue tal, que el hombre fue presa de su propio progreso.

Lás máquinas más inteligentes iniciaron lo que en su época se denominó "La revolución de las máquinas". Levantaron contra la humanidad a los restantes autómatas, consiguiendo apoderarse de la Tierra, terminando así con la supremacía del hombre y destruyendo la naturaleza; hicieron desaparecer de la faz del planeta todo vestigio de vida, y construyeron una gigantesca central, base energética de su poderío.

La última esperanza de los supervivientes humanos, que consiguieron asentarse en el planeta NOVA, a la revolución, está en su última creación, el robot OR-CABE-3, cuya misión en la Tierra comienza en el interior de la Gran Central, de la que ha robado los planos de defensa, debiendo subir nivel por nivel, luchando contra sus enemigos, hasta

salir a la superficie y llegar a la nave que le retornará al planeta NOVA, para que desde allí el hombre, con los planos secretos pueda destruir la tiranía de la inteligencia artificial que sojuzga la Tierra.

El OR-CABE-3 consta de dos partes diferenciadas, una oruga locomotora y base de su energía, y una cabeza propulsora que se acopla a la oruga, poseedora de un mortífero LASER para destruir a sus enemigos.

CONTROLES

MOVIMIENTO CON JOYSTICK O TECLAS

O	IZQUIERDA
P	DERECHA
Q	ARRIBA
A	ABAJO
ESPACIO	FUEGO
S	COMENZAR EL JUEGO
ENTER	PAUSA (AMSTRAD)
ESC	RETORNO AL MENU (AMSTRAD)
STOP	PAUSA (MSX)
BS	RETORNO AL MENU (MSX)
SHIFT	PAUSA (SPECTRUM)
M	RETORNO AL MENU (SPECTRUM)



LIVINGSTONE, SUPONGO

La jungla, fieras salvajes, cataratas, templos malditos, caníbales. Con ingenio y astucia encontrarás en el corazón de Africa al perdido: LIVINGSTONE, SUPONGO.



THE LAST MISSION

Tiempos remotos, peligros desconocidos, destino: La Tierra. Una misión casi imposible. Esta puede ser tu ULTIMA MISION.



GOODY

Goody tiene un buen plan. Será el golpe definitivo para no tener que volver a dar ni golpe. El asalto al Gran Banco: "A very GOODY Story".



COSA NOSTRA

Capos, mafiosos y familias controlan la ciudad. Estás solo contra todos ellos. Vencerlos no es cosa fácil, es... COSA NOSTRA.

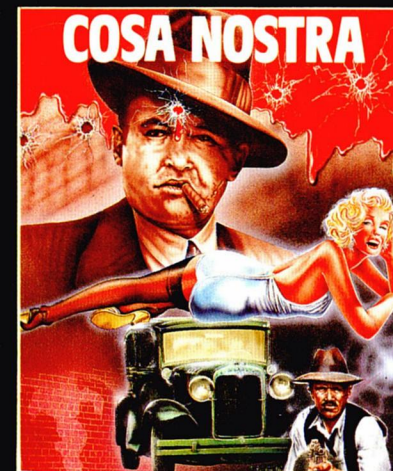
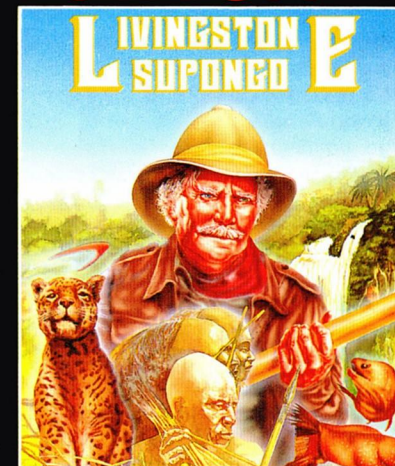
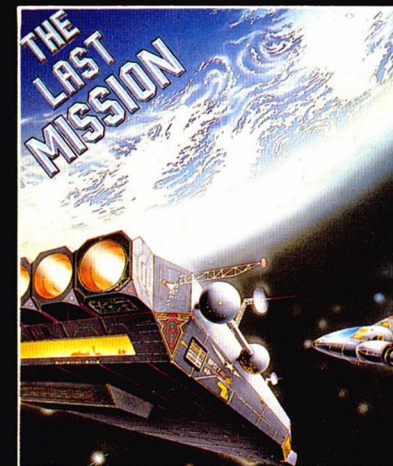
PANTALLAS AMSTRAD

OPERA STORYS.1

© 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 c/ Gustavo Fernández Balbuena, 25. 28002 Madrid

OPERA STORYS.1



AMSTRAD

AMC 652

LIVINSGTONE, SUPONGO

David Livingstone, famoso misio-
nero y explorador inglés, marchó en
1841 a Africa con una misión sani-
taria, trabajando durante varios años
en Bechualandia.

Tras su regreso a Inglaterra en
1866 vuelve a Africa para aclarar
las relaciones entre las cuencas del
Zambeze y el Nilo con el deseo de
hallar las fuentes de este río.

En 1871, tras varios años sin
noticias de Livingstone, el diario
New York Herald envía a Henry
Morton Stanley en su búsqueda.
Para lo cual desembarca en Baga-
moyo, en la costa oriental de Africa,
junto a Zamzibar, desde donde habrá
de remontar el río Zambeze hasta el
poblado de los Ujiji, donde se supone
que debe encontrarlo.

Stanley conocedor de Africa sabe
que va a enfrentarse a múltiples
peligros (animales salvajes, innu-
merables obstáculos naturales, tri-
bus antropófagas), y ha de atravesar
el templo sagrado de los Ujiji al que
habrá de llevar cinco piedras sagra-
das de la tribu por la que en su
equipaje ha incluido un machete,
un bumerang, granadas y su inse-
parable pértiga.

EL JUEGO:

Para intentar encontrar a Livings-
tone cuenta con tres armas arroja-
dizas con las que matar a tus
enemigos, cada una de las cuales
tiene un movimiento distinto, el
cuchillo tiene un movimiento hori-

zontal con caída por gravedad, el
bumeran tiene su movimiento clá-
sico y las granadas tienen un movi-
miento parabólico. También cuentas
con una pértiga con la que podrás
saltar montañas y abismos.

Habrás de tener cuidado con tus
niveles de nutrición e hidratación,
pues si éstos bajan más de la
cuenta...

CONTROLES

MOVIMIENTO CON JOYSTICK O TECLAS	
TECLAS:	
O	IZQUIERDA
P	DERECHA
Q	SALTA
A	SE AGACHA
SPC	FUERZA

OPCIONES:	
1	SELECCIONA BUMERANG
2	SELECCIONA CUCHILLO
3	SELECCIONA GRANADAS
4	SELECCIONA PERTIGA

SPECTRUM	
H	PAUSA
G	RETORNA AL MENU

AMSTRAD	
CRL	PAUSA
DEL	RETORNA AL MENU
MSX	
STOP	PAUSA
BS	RETORNA AL MENU

A VERY GOODY STORY

Jhon Nelson Brainer Stravinsky,
alias "Goody", es descendiente de
una muy noble estirpe y, sólo por
accidentales avatares de la vida, se ve
en la penosa obligación de dedicarse
al no menos noble "arte" de la sus-
tracción de bienes ajenos. Goody es
continuamente perseguido por el im-
placable oficial de policía Rodríguez,
quien, conocedor de sus andanzas,
trata continuamente, con todos los
medios a su alcance, de colocarlo
entre rejas, lo que le supondría un
preciado ascenso en el escalafón.

Pero no sólo el oficial Rodríguez
tiene interés por encontrar a Goody,
también "Charly el Bardeos", envi-
dioso navajero, trata constantemente
de toparse con Goody para "limpiarle"
y evitar con ello que Goody consiga
dar su Gran Golpe.

Ahora Goody tiene un buen plan
para apartarse definitivamente de esta
perra vida. Será el Golpe Definitivo,
para no volver a dar ni golpe El Asalto
al Gran Banco.

EL JUEGO:

Durante el juego deberemos ayudar
a Goody a recopilar los 13 cilindros
que contienen los números de la
combinación que servirán para abrir
la caja fuerte del Gran Banco.

Previamente deberá componérselas
para sustraer el mayor número posible
de bolsas de dinero que le servirán
para comprar las herramientas nece-
sarias, éstas deberán ser colocadas
en orden correcto en las "casillas"
que nos encontraremos delante de
las puertas estratégicas del Banco: en
caso de equivocarnos de herramienta
Goody será conducido inmediatamente
a la cárcel.

Cuando necesitemos la escalera
pularemos ENTER y, estando con
contacto con ella, podremos subir o
bajar; para retirarla, tocaremos la

escalera y pulsaremos de nuevo EN-
TER.

Si entramos con dinero en la ferre-
tería, para comprar las herramientas,
tendremos que mover el cursor con la
barra Spc presionada y las teclas de
movimiento, soltando Spc cuando el
cursor esté sobre la herramienta de-
seada. Debemos tener en cuenta que
podremos comprar un máximo de
cuatro herramientas por visita.

El ascensor lo podremos poner en
marcha o pararlo con la tecla A. Una
vez que nos encontremos delante de
una de las "casillas" de las puertas
estratégicas del Banco, deberemos
colocarnos encima de ella y, apretando
ENTER, elegir la herramienta adecuada
con las teclas de izquierda o derecha
situándola en la casilla derecha, apre-
tando Spc para dejarla.

Si hemos logrado pasar todas las
pruebas y nos encontramos ante la
caja fuerte, deberemos repetir las
operaciones de la ferretería con el
cursor y, con las teclas de arriba y
abajo, seleccionar el número deseado.
Una vez creamos que el número es
correcto, deberemos pulsar ENTER y...
¡Suerte!

CONTROLES

MOVIMIENTO CON JOYSTICK O TECLAS	
O	IZQUIERDA
P	DERECHA
Q	ARRIBA-SUBIR ESCALERA
A	ABAJO-BAJAR ESC. INTER. ASCENSOR
SPC	FUEGO
CRL	PAUSA (AMSTRAD)
DEL	RETORNO AL MENU (AMSTRAD)
STOP	PAUSA (MSX)
BS	RETORNO AL MENU (AMSTRAD)
H	PAUSA (SPECTRUM)
G	RETORNO AL MENU (SPECTRUM)

COSA NOSTRA

El super detective Mike Bronco
de gran prestigio mundial ha sido
contratado por el Alcalde de Chica-
go, con el fin de combatir y eliminar
el crimen organizado que asola la
ciudad en estos años veinte. Pero
es un trabajo difícil a pesar de la
categoría de Mike, pues ha de en-
frentarse cuerpo a cuerpo contra
los cinco grandes Jefes y sus res-
pectivos secuaces que tienen domi-
nada y aterrorizada toda la ciudad.

Estos son los cinco Capos contra
los que debe luchar Mike Bronco:

— Ruddy Bulldog: Jefe de los atra-
cadores, el que en poco tiempo ha
conseguido ser el único responsable
de todo tipo de robos en la ciudad,
desde bancos hasta pastelerías pa-
sando por tiendas de frutos secos.
— Jonhny Fandango: Amo y señor
de los contrabandistas de Chicago,
controla los negocios de alcohol,
cocaína y porcelana china.

— Tony Spaguetty: Adoptó el cargo
de jefe de los extorsionadores por
herencia, temido por toda la ciudad,
incluyendo al Alcalde, así como el
último borracho de la ciudad.

— Franky Frondasio: Inspector de
policía de profesión, pero ejerce de
todo lo contrario, permite y participa
con sus adictos en todas las fecho-
rias de los demás jefes, por lo que
tratará de impedir que Mike termine
su trabajo. Ya que ha dado orden de
capturarlo vivo o muerto.

— El padrino: Su historia es de
sobra conocida.

¡Animo super detective! a recorrer
toda la ciudad y elimina uno por
uno a los héroes del hampa.

EL JUEGO:

Has de buscar por las 92 pantallas
de Chicago a los cinco grandes
capos y eliminarlos. Antes de llegar
a ellos, habrás de combatir con sus
esbirros y eliminarlos, coger sus
municiones, ya que las tuyas no
son eternas.

CONTROLES

MOVIMIENTO CON JOYSTICK O TECLAS	
TECLAS:	
O	IZQUIERDA
P	DERECHA
Q	ARRIBA
A	ABAJO
ESPACIO	FUEGO
G	RETORNA AL MENU
SHIFT	PARADA
SPECTRUM MENU	
K	REDEFINE TECLA
SPC	COMIENZO JUEGO
AMSTRAD MENU	
K	REDEFINE TECLA
SPC	COMIENZO JUEGO
MSX	
ENTER	PAUSA
ESC	RETORNA AL MENU

GARANTIA: En el supuesto de que tu programa
no funcione correctamente, envíanos en un
sobre la cassette o disco (sin estuche) y
recibirás otra nueva totalmente gratis.