

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 quitame 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 re-

pleta 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 derrotarles.

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.

MUTAN ZONE

MOVIMIENTOS 1º CARGA

| | | |
|---|-------------|--|
|  | A+SPC | AGACHARSE |
|  | A+SPC+O/P | BARRIDO INFERIOR (izqda/dcha) |
|  | SPC+O/P | ESTANDO DE PIE PA- TADA |
|  | SPC+Q | SALTO |
|  | SPC+Q+P/Q+O | PUNETAZO |
|  | SPC | SALTO PATADA (dcha/ izqda) |
|  | SPC+O/P | ESTANDO AGACHA- DO PUNETAZO (izqda/dcha) |

Una SUPERNOVA explota, grandes y peli-
grasas reacciones en cadena, se producen en
SCORPIO; el planeta que ha sido tocado de
lleno por la explosión.

El equipo científico enviado por la TIERRA, en
ayuda de SCORPIO, es hecho prisionero por
los recién transformados y agresivos mutantes,
los anteriormente pacíficos habitantes de
SCORPIO.

Los mutantes pretenden que los científicos creen
una potente arma para destruir la TIERRA.
Enterados en nuestro planeta de la inminente
amenaza, su SUPERCONSEJO DE SABIOS
elijen al más experto RAINBOW-COMMAND
de las fuerzas interestelares de la TIERRA.

Inmediatamente adivinas que tú eres el elegido
como el más efectivo y mortífero guerrero
espacial, tendrás que liberar al equipo de cien-
tíficos. Para ello debes destruir además, una
a una, todas las instalaciones ofensivas del
ahora peligroso SCORPIO. Sabes que no puedes
quedar mal, la tierra te necesita. ¡Adelante!

DOBLE CARGA

Este programa tiene dos partes que se
cargan independientemente.

CARGA AMSTRAD

DISCO TECLEE I CPM Y RETURN

CARGA MSX

DISCO PULSAR RESET

CARGA SPECTRUM

DISCO ELIGE CARGADOR Y PULSAR RETURN

CARGA PC Y COMPATIBLES

INTRODUCIR EL DISCO EN LA UNIDAD "A" Y ENCIENDE 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

INSTRUCCIONES PRIMERA CARGA

Te aproximas con tu nave hacia el planeta
SCORPIO, debes enfrentarte a las naves enemi-
gas que verás aparecer en tu pantalla, **ca-
da nave que alcances con tu laser te
proporcionará una vida**, quitándote una
cada nave que te alcance a tí. 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.

INSTRUCCIONES SEGUNDA CARGA

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 central **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.

CARGA AMSTRAD

DISCO

TECLÉE I CPM Y RETURN

CARGA MSX

DISCO

PULSAR RESET

CARGA SPECTRUM

DISCO

ELIGE CARGADOR Y PULSAR 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.**

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

CORSARIOS

CONTROLES: MOVIMIENTO CON JOYSTICK O TECLAS

| | |
|---------|-------------------------------------|
| O | IZQUIERDA |
| P | DERECHA |
| Q | ARRIBA Y ARRIBA/SALTO (*) |
| A | ABAJO Y ABAJO/AGACHAZO (*) |
| SPC | FUEGO/PUNETAZO Y FUEGO/ESPADAZO (*) |
| 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) |
| BØRR | RETORNO AL MENU (PC Y COMPATIBLES) |
| RETURN | PAUSA (AMSTRAD PCW) |
| BORR | RETORNO AL MENU (AMSTRAD PCW) |

(*) Movimientos en la segunda carga.

MUTAN ZONE

CONTROLES: 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 |
| 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.