

OPERA STORYS 1

CARGA AMSTRAD

CINTA PULSE CTRL + ENTER Y SIGA INSTRUCCIONES
DISCO TECLEE 1 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.

Las 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

David Livingstone, famoso misionero y explorador inglés, marchó en 1841 a África con una misión sanitaria, trabajando durante varios años en Bechualandia.

Tras su regreso a Inglaterra en 1866 vuelve a África 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 Bagamoyo, en la costa oriental de África, junto a Zanzíbar, desde donde habrá de remontar el río Zambeze hasta el poblado de los Ujiji, donde se supone que debe encontrarlo.

Stanley conocedor de África sabe que va a enfrentarse a múltiples peligros (animales salvajes, innumerables obstáculos naturales, tribus antropófagas), y ha de atravesar el templo sagrado de los Ujiji al que habrá de llevar cinco piedras sagradas de la tribu por lo que en su equipaje ha incluido un machete, un bumerang, granadas y su inseparable pértiga.

EL JUEGO:

Para intentar encontrar a Livingstone cuenta con tres armas arrojadas con las que matar a tus enemigos, cada una de las cuales tiene un movimiento distinto, el cuchillo tiene un movimiento horizontal con caída por gravedad, el bumerang tiene su movimiento clásico y las granadas tienen un movimiento 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 estos 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

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.

A VERY GOODY STORY

John 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 sustracción de bienes ajenos. Goody es continuamente perseguido por el implacable 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", envidioso 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 necesarias, 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 pulsaremos ENTER y, estando con contacto con ella, podremos subir o bajar y, para retirarla, tocaremos la escalera y pulsaremos de nuevo ENTER

Si entramos con dinero en la ferretería, 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 deseada. 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, apretando 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 ESCALERA/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 súper detective Mike Bronco de gran prestigio mundial ha sido contratado por el alcalde de Chicago 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 enfrentarse cuerpo a cuerpo contra los cinco grandes jefes y sus respectivos secuaces que tienen dominada y aterrorizada toda la ciudad.

Estos son los cinco capos contra los que debe luchar **Mike Bronco**:

Ruddy Bulldog: Jefe de los atracadores, el que en poco tiempo ha conseguido ser el único responsable de todo tipo de robos en la ciudad, desde bancos hasta pastelerías pasando por tiendas de frutos secos.

Johnny Fandango: Amo y señor de los contrabandistas de Chicago, controla los negocios de alcohol, cocaína y porcelana china.

Tony Spagueti: 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 fechorías 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 súper detective! a recorrer toda la ciudad y eliminar 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

SPC

MSX

ENTER

ESC

REDEFINE TECLA

COMIENZO JUEGO

PAUSA

RETORNA AL MENU