

CONTROLES: MOVIMIENTO CON JOYSTICK O TECLAS

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

INSTRUCCIONES PARA CARGAR EL PROGRAMA

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 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

INTRODUCE EL DISCO

PANTALLAS AMSTRAD



Golpes, salto a la derecha, esquivé, abajo, estocada al frente ¡salta!. Estás en el temido QUEEN OPERA, rodeado por cientos de piratas malcarados y rufianes de la peor calaña. ¡Al abordaje! una bella prisionera te espera en la tabla del suplicio, apresúrate...

DOBLE CARGA

LA VERSION COMPATIBLE PC/AT, GRAFLOS CGA, HERCULES Y EGA.

Gustavo Fdez. Balbuena, 25. 28002 Madrid.

OPERA *SOFT*

CORSARIOS

Con cien cañones por banda, viento en popa a toda vela... surcaba "la mar": LA QUEEN OPERA. Una veloz corbeta corsaría 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 ayudarle?

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 tú 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.

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 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 tú 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.

MOVIMIENTOS 1ª CARGA

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

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.**