

CONTROLES:

MOVIMIENTO CON JOYSTICK O TECLAS

O	IZQUIERDA
P	DERECHA
Q	ARRIBA Y ARRIBA/SALTO *
A	ABAJO Y ABAJO/AGACHADO *
SPC	FUEGO/PUÑETAZO Y FUEGO/ESPADAZO *
CONTROL	PAUSA (AMSTRAD)
BORR	RETORNO AL MENU (AMSTRAD)
STOP	PAUSA (MSX)
BS	RETORNO AL MENU (MSX)
K	PAUSA (SPECTRUM)
G	RETORNO AL MENU (SPECTRUM)

* Movimientos en la segunda carga.

CARGA AMSTRAD

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

CARGA MSX

CINTA	BLOAD "CAS:", R PULSAR RETURN
DISCO	PULSAR RESET

CARGA SPECTRUM

CINTA	TECLEE LOAD " "
DISCO	ELIGE CARGADOR Y PULSAR RETURN

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 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 **co-ger 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 de tu chica, te espera.

DOBLE CARGA

Este programa tiene dos partes que se cargan independientemente. Una grabada en cada cara de la cinta.

MOVIMIENTOS

1ª CARGA

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

*NOTA PARA SPECTRUM

Al comienzo de la cinta se encuentra la versión 48 K y posteriormente aparece la versión

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.