

## **2x1 MUTAN ZONE & CORSARIOS**

### **MUTAN ZONE**

Energías cósmicas desatadas por La explosión de una SUPERNOVA, han alterado los genes de los habitantes del planeta SCORPIO. El resultado es una serie de mutaciones que hacen peligrar el ecosistema del planeta.

La Tierra envió un equipo de científicos para tratar de mejorar las condiciones de estos seres, afectados por las mutaciones, y si fuera posible hacer desaparecer la mutación. Pero la radiación de la SUPERNOVA también ha afectado al comportamiento de estos seres, antes pacíficos y ahora enconados enemigos de los terrestres.

Han demostrado su hostilidad secuestrando al equipo científico, y los están obligando a desarrollar un arma para destruir la TIERRA.

La TIERRA ha reaccionado enviando a su mejor RAINBOW-COMMAND, mortífero guerrero espacial, con la misión de rescatar al equipo científico y destruir las instalaciones ofensivas que se están construyendo en SCORPIO.

### **DOBLE CARGA**

Este programa tiene dos partes, cada una grabada en una de las caras de la cinta. Para jugar la segunda es necesario descubrir el código de acceso que se encuentra al terminar la primera.

### **EL JUEGO**

#### **PRIMERA FASE**

Te aproximas con tu nave hacia el planeta SCORPIO, debes enfrentarte a las naves enemigas que verás aparecer en tu pantalla, cada nave que alcances con tu láser te proporcionará una vida, quitándote una cada nave que te alcance a ti. 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.

#### **SEGUNDA FASE**

Montando en tu aeromoto con propulsión nuclear, recorriendo el laberinto de entrada a la segunda fase, deberás encontrar los aeromotos de repuesto para llevar a término tu misión. Dispondrás de tantas vidas como aeromotos logres localizar antes de comenzar esta nueva fase. (Para recoger los aeromotos, pulsa SPC.)

Con tu aeromoto 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.

## CUPON

### **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 Gustavo Fdez. Balbuena, 25. 28002 Madrid

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

### **CONTROLES:**

#### **MOVIMIENTO CON JOYSTICK O TECLAS**

O	IZQUIERDA
P	DERECHA
Q	SALTA Y ESCALA / ARRIBA (*)
A	CUERPO A TIERRA / BOMBAS (*)
SPC	FUEGO / RECOGER AEROMOTOS (*)
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

#### **CARGA AMSTRAD**

DISCO	TECLEE   CPM Y RETURN
CINTA	TECLEE CTRL + ENTER Y PULSAR SPC

#### **CARGA MSX**

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

#### **CARGA SPECTRUM**

DISCO	ELIGE CARGADOR Y PULSAR RETURN
CINTA	TECLEE LOAD ""

## 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 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 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 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 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.

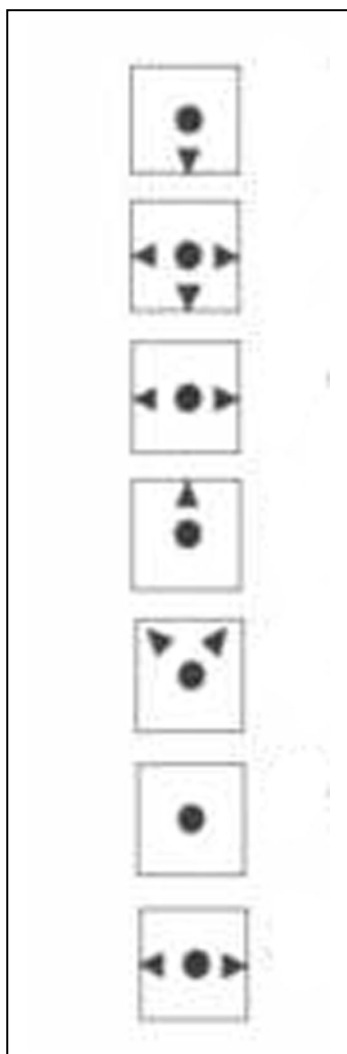
**Deberás atravesar el barco arriando todas las banderas piratas**, desde sus mástiles.

La tripulación se ha percatado de tu presencia, así que tendrás 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. 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 PATADA (izqda/dcha)
SPC +Q	SALTO
SPC + Q + P/Q +O	PUÑETAZO
SPC	SALTO PATADA (dcha/izqda)
SPC + O/P	ESTANDO AGACHADO PUÑETAZO (izqda/dcha)

### NOTA PARA SPECTRUM

Al comienzo de la cinta se encuentra la versión de 48 K y posteriormente aparece la versión 128 K.

### GARANTÍA

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.

### 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	TECLEE 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