

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)

TECLAS ATARI ST

•	IZQUIERDA
○	DERECHA
CONTROL	SALTA Y ESCALA/ARRIBA*
SHIFT IZQUIERDO	CUERPO A TIERRA/BOMBAS*
SHIFT DERECHO	FUEGO/RECOGER AERO-MOTOS*
ALTERNATE	MAZA
ENTER	PAUSA
DELETE	RETORNO AL MENU

* Movimientos en la segunda carga.

CARGA AMSTRAD

DISCO TECLEE ICPM Y RETURN

CARGA MSX

DISCO PULSAR RESET

CARGA SPECTRUM

DISCO ELIGE CARGADOR Y PULSA RETURN

CARGA ATARI ST

INTRODUCE EL DISCO Y PULSA RESET

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.

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. 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 laser 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 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.

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

CUPON