

CORSAIRES

La QUEEN OPERA sillonnait les mers, le vent soufflant sur la poupe et les voiles étendues... Cette rapide corvette s'éloignait d'un îlot où l'on avait abandonné "CHEVEUX NOIRS", le célèbre capitaine pirate qui à cause d'un incident sans importance avait dû quitter son poste.

Voudrais-tu aider "CHEVEUX NOIRS"?

Tu devras utiliser ta ruse et ton habileté et tu t'amuseras jusqu'au bout.

Les mers calmes des Caraïbes t'attendent mais sois prudent... elle est peuplée de requins.

INSTRUCTION PREMIERE CHARGE

Tu as réussi à t'enfuir de ta callud d'une forteresse pirate. Tu dois sortir du fort mais attention, ce ne sera pas facile.

Essaye de ne pas tomber pas terre, depuis l'étage supérieure de la forteresse, cela te ferait perdre de "l'énergie", évite les coups des pirates, ils te soustraient aussi de l'énergie.

En sortant du fort tu trouveras une dangereuse forêt, il faut la traverser, il y a plein de pirates sanguinaires: des noirs des Antilles, des fusiliers, des lanceurs de bombes, des chinois avec des chaînes puissantes, des lanceurs de sabres courts, des querelleurs de bistrôt, des spadassins, des canoniers, etc... chaque pirate a ses points faibles et une astuce différente, découvreles et tu réussiras à les gagner.

Tu pourras récupérer de l'énergie en les coffres que tu trouveras et en aidant les esclaves fugitifs. Empare toi des fusils et des sabres courts de tes ennemis, c'est une aide superbe pour ton avancement jusqu'au port où tu devras monter dans la barques à rames.

INSTRUCTIONS DEUXIEME CHARGE

Cheveux noirs les pirates ont réussi à s'emparer du QUEEN OPERA, a grimpé la poupe du bateau, d'où il voit que dans la proue, sa copine va être dévorée par les requins.

Tu devras traverser le bateau en amenant tous les drapeaux pirates, depuis ses mâts.

L'équipage s'est aperçu de ta présence, donc il faudra lutter une fois de plus; pour ça tu comptes sur un sabre. Wite! Ta copine t'attend.

DOUBLE CHARGE

Ce programme a deux parties qui sont chargées indépendamment l'une de l'autre.

MOUVEMENTS PREMIERE CHARGE

	A+SPC	SE BAISSER
	A+SPC+O/P	BALAYAGE INFERIEUR (gauche/ droit)
	SPC+O/P	DEBOUT ET COUP DE PIED
	SPC+Q	SAUT
	SPC+Q+P/Q+O	COUP DE POING.
	SPC	SAUT-COUP DE PIED (droite/gauche)
	SPC+O/P	ACCROUPI-COUP DE POING (gauche/droite)

© OPERA SOFT, S.A.: Il est absolument interdit de reproduire, transmettre ou prêter ce programme sans autorisation expresse écrite par OPERA SOFT, S.A.

CONTROLES: MOUVEMENT AVEC JOYSTICK OU TOUCHES

O	ATARI ST CONTROL SHIFT GAUCHE SHIFT DROITE	GAUCHE
P		DROITE
A		EN HAUT
Q		EN BAS, S'ACCROUIR
SPC		FEU
CONTROL		PAUSE (AMSTRAD)
BS		RETOUR AU MENU (AMSTRAD)
STOP		PAUSE (MSX)
BS		RETOUR AU MENU (MSX)
M		PAUSE (SPECTRUM)
G		RETOUR AU MENU (SPECTRUM)
BREAK		PAUSE (PC ET COMPATIBLES)
BS		RETOUR AU MENU (PC ET COMPATIBLES)
B		PAUSE (AMSTRAD PCW)
BS		RETOUR AU MENU (AMSTRAD PCW)
ENTER		PAUSE (ATARI ST)
DELETE		RETOUR AU MENU (ATARI ST)
ENTER		PAUSE (COMMODORE AMIGA)
ESC		RETOUR AU MENU (COMMODORE AMIGA)
CONTROL		PAUSE (COMMODORE 64)
RESTORE		RETOUR AU MENU (COMMODORE 64)

INSTRUCTIONS POUR LE CHARGEMENT DU PROGRAMME

CHARGE AMSTRAD

DISQUETTE TOUCHEZ I CPM ET RETURN

CHARGE MSX

DISQUETTE INTRODUIZ LA DISQUETTE, APPUIE SUR LE BOUTON RESET

CHARGE SPECTRUM + 3

DISQUETTE SELECTIONNE L'OPTION CHARGEMENT, APPUIE SUR ENTER

CHARGE PC ET COMPATIBLES

DISQUETTE INTRODUIZ LA DISQUETTE 1 DANS L'UNITE "A" ET ALLUMER L'ORDINATEUR

CHARGE AMSTRAD PCW (mouvement seulement avec des touches)

PCW 8256/8512, INTRODUIZ DE DISQUETTE FACE "A" ET ALLUMER L'ORDINATEUR,

PCW 9512, INTRODUIZ DISQUETTE FACE "B" ET ALLUMER L'ORDINATEUR.

ATARI ST INTRODUIZ LA DISQUETTE "1" DANS L'UNITE "A" ALLUME L'ORDINATEUR

COMMODORE AMIGA INTRODUIZ LA DISQUETTE "1" DANS L'UNITE

"A" ALLUME L'ORDINATEUR

COMMODORE 64K

TAPE LOAD "1", 8.1