

OPERA SUPERSPORTS

OPERA *plus*



ANGEL NIETO, Pole 500 c.c.

Angel Nieto, Pole 500 c.c., es un simulador del Campeonato Mundial de Motociclismo de 500 c.c. que reproduce fielmente los 16 circuitos en los que se disputa, así como las motos y pilotos que corren. Encontrarás opciones para entrenar, poner a punto tu moto o correr con un amigo simultáneamente en pantalla. Con este juego podrás participar en todos los Grandes Premios de la temporada, pero antes deberás ganarte la clasificación, como en la realidad, para poder tomar la salida de cada Gran Premio. Para dicha clasificación participarás en los entrenamientos cronometrados. Una vez ganado tu puesto en la parrilla de salida tomarás parte en las carreras y puntuarás tal como lo harán el resto de los pilotos. El juego hará un seguimiento de tu mundial y te dirá en qué puesto estás en cada momento. Eso a nivel del mundial pero en cada carrera también se te dirá tanto el lugar que ocupas en la carrera que disputas como el tiempo de la última vuelta.

En el marcador tendrás la posibilidad de ver la velocidad, que llevas, la marcha engranada, las revoluciones del motor, no lo pases de revoluciones, ¡puede terminar la carrera para tí!

Por último te diremos que en el circuito se encuentran los comisarios que te avisarán de los peligros que pueda encontrar, accidentes o manchas de aceite. Pero antes de hacer caso a lo que te decimos comprueba las condiciones meteorológicas para poder elegir entre los tres tipos de neumáticos que te darán el éxito. Disputando un G.P. pulsar la tecla de retorno del menú significa abandono de la carrera.

NOTA IMPORTANTE: Si tu juego es en cassette éste tiene 4 cargas con 4 circuitos cada una, las cargas están repetidas en las dos caras de la cinta cassette, estas cargas funcionarán cuando elijas la opción jugar el mundial e irás pasando de un circuito a otro conforme acaben las carreras, si tu cassette no tiene la opción remote, tendrás que parar la cinta manualmente cuando esté cargada cada fase. En la opción mitin sólo podrás elegir uno de los circuitos que tengas en memoria en ese momento. Si tu juego es en disco en la opción mitin podrás acceder a cualquier circuito, estos se cargarán automáticamente.

PRINCIPALES ACCIONES

Las opciones de los menús las podrás elegir con la tecla de Cursor y Return. En el menú principal encontrarás las siguientes opciones:

— 1. CONFIGURAR. — 2. ESTADISTICAS. — 3. ENTRENAMIENTOS. — 4. CARRERA.

1. CONFIGURAR: Esta opción te da acceso a un nuevo menú en el que encontrarás:

1A. DEFINE JUEGO.

1Aa. UNO O DOS JUGADORES: Opción en la que podrás competir en el mismo circuito y a la vez contra los ases del mundial y un amigo.

1Ab. DEFINE TECLAS: Podrás definir el teclado, las teclas de PAUSA y RETORNO AL MENU vienen ya definidas y la encontrarás en la tabla de teclas y cargas. El juego viene configurado para joystick excepto para AMSTRAD, PCW y SPECTRUM 48k en los que tienes

definidas las teclas O, P, Q, A y SPC para el jugador 1 y los CURSORES Y RETURN para el jugador 2, también puedes redefinir estas teclas.

1Ac. CONFIGURAR EL NUMERO DE VUELTAS AL CIRCUITO: Las carreras vienen previstas para correr 2 vueltas, pero si te parece poco puedes definir un nuevo número de vueltas hasta un máximo de 20.

1Ad. MODO MUNDIAL: Se compone de 16 grandes premios a disputar en los escenarios reales, intenta puntuar en todas las carreras.

1Ae. MODO MITIN: Esta opción te permite acudir a un mitin en cualquier circuito (si tu juego es en cassette podrás elegir jugar un mitin sólo entre los circuitos que tengas en memoria) y correr contra los pilotos que corren el mundial.

1B. DEFINE MOTO:

1Ba. RELACION DE CAMBIO: Podrás elegir el desarrollo de la moto, largo para circuitos rápidos y corto para circuitos más lentos. Tienes configurado el desarrollo largo por defecto.

1Bb. TIPO DE NEUMATICOS: También podrás elegir el tipo de neumáticos, según las condiciones meteorológicas que reinen en el circuito, slicks para suelo seco, mixtos para suelo húmedo o condiciones meteorológicas variables y neumáticos peludos para suelo mojado). Tienes seleccionado slicks por defecto.

1Bc. CAMBIO MANUAL O AUTOMATICO: La moto viene configurada con cambio automático, podrás elegir el cambio manual e intentar aprovechar al máximo las relaciones de cambio.

1C. GRABAR MUNDIAL: Si estás jugando el Mundial y quieres seguir otro día puedes grabar por donde vas y seguir en otro momento con el Mundial. En los juegos en cassette utiliza una cinta virgen para grabar situaciones. En los juegos de disco sigue las instrucciones que aparezcan en tu monitor.

1D. CARGAR MUNDIAL: Esta opción es complementaria de la anterior y sirve para seguir el mundial por donde lo habías dejado.

1E. SALIDA: Cuando hayas configurado los anteriores parámetros sales del menú.

2. ESTADISTICAS:

2A. TIEMPOS DE ENTRENAMIENTOS: Te dirá el tiempo que has realizado y el que han realizado el resto de los pilotos que siguen el mundial.

2B. TIEMPOS CARRERA: Son los tiempos de este circuito en su último Gran Premio.

2C. CLASIFICACION MUNDIAL: Lleva la cuenta de cómo se encuentra el Mundial en cada momento y tu situación de puntos.

3. ENTRENAMIENTOS: Entrás a entrenar directamente, en caso de dos jugadores es una opción de duelo, los tiempos que consigas te darán tu puesto en la parrilla de salida.

4. CARRERA: Entrás a correr una carrera contra el resto de pilotos del Mundial.

NOTA: Estas opciones pueden variar su colocación en los menús de un ordenador a otro.

MUNDIAL DE FUTBOL

INSTRUCCIONES

Este video-juego es un simulador de fútbol el cual está desarrollado siguiendo el Campeonato Mundial de Fútbol. Consta de las siguientes opciones:

- MUNDIAL
- ENTRENAMIENTO
- PREMUNDIAL
- DEMOSTRACION

JUGAR EL MUNDIAL

En el modo MUNDIAL pueden participar de 1 a 24 jugadores, eligiendo cada uno su selección. El ordenador manejará las que queden libres, y en cada partido participarán los jugadores correspondientes según el calendario.

La situación del mundial puede grabarse, para luego seguir por donde lo habíamos dejado.

ENTRENAMIENTO

Para irnos habituando al control del balón, pases, faltas, córner, penaltis, saques de banda..., etc. podremos, en esta opción, elegir un equipo y practicar para prepararte para los partidos.

PREMUNDIAL

En la opción de premundial elegirás entre 1 jugador o 2 jugadores los cuales podrán disputar los encuentros haciendo uso del joystick o de las teclas (REDEFINIBLES).

Eligen equipo ambos jugadores, entre las 24 selecciones participantes y juegan un partido amistoso de cara a la preparación del mundial.

OTROS MENUS

OPCION MONITOR VERDE: En la versión AMSTRAD CPC se ha previsto que puedan jugar sin problemas en caso de que tengas monitor de fósforo verde. Eligiendo la opción MONITOR VERDE distinguirás perfectamente a los jugadores y el campo.

MENUS DE TACTICAS: Podrás elegir la que más te interese dependiendo del partido: 4-2-4; 4-4-2; 4-3-3; 5-3-2.

MENU SORTEO DE CAMPO: Sólo aparecerá cuando se juegue con otro jugador.

ESTADISTICA DE LOS JUGADORES: Te aparecerán tanto las características físicas como psíquicas, es decir, la velocidad, la técnica, el aguante, etc... o por el contrario, la inteligencia, visión de juego, etc...

MENU DE REDEFINICION DE TECLAS: Cada jugador puede optar por usar joystick, el teclado que ya había definido en el partido anterior o definir nuevas teclas.

Características principales:

- Los colores de los equipos serán los reales, salvo en caso de que éstos sean parecidos, con lo cual uno de ellos vestirá una camiseta diferente para que no se produzcan nunca confusiones con los colores.
- Lanzamiento de faltas a balón parado con formación de barrera en el equipo contrario (siempre que la falta pueda ser peligrosa).
- Lanzamiento de penaltis, córner y saques de banda con control de dirección y fuerza.
- Control absoluto del saque del portero.
- Posibilidad de escoger la duración del encuentro.
- Facilidad en el juego aéreo, así como la posibilidad de efectuar piruetas (chilenas, planchas de cabeza..., etc.).
- Posibilidad de efectuar dos cambios a lo largo del encuentro. Si juega con joystick las teclas de cambio de jugador son:
RETURN para jugador 1
TAB para jugador 2
- Simulación real del cansancio físico y moral de los equipos.

GOLDEN BASKET

MENU

Una vez en el juego, veremos el menú principal (para movernos en el menú utilizaremos las teclas de cursor), en el que encontraremos las siguientes opciones:

1. Número de jugadores y Demo.
 - Un jugador. En esta opción tu equipo jugará contra el ordenador.
 - Dos jugadores. Esta opción te permitirá jugar contra un amigo.
 - Demo. Un partido de exhibición entre los dos equipos.
2. Elegir controles.
 - Teclado.
 - Joystick. El jugador jugará con el joystick (1 o 2).
 - Redefinir en esta opción podrás elegir tus teclas.
3. Nivel de dificultad. Encontrarás tres niveles distintos.
 - A. AMATEUR. (0-3)
 - B. PROFESIONAL. (4-6)
 - C. N.B.A. (7-9)
4. Control de la duración de los tiempos del partido.

Se podrá controlar desde un mínimo de dos minutos para cada tiempo hasta un máximo de veinte minutos.
5. Comenzar el partido.

EL JUEGO

En el juego tendremos que distinguir si vamos con la pelota o no.

LLEVANDO LA PELOTA

Cuando nuestro jugador lleve la pelota, los controles de dirección indicarán el movimiento de éste.

Si a la vez que marcamos una dirección pulsamos disparo, efectuaremos un pase en esa dirección a algún compañero de equipo, salvo en el caso de estar muy próximos a la canasta, en este caso nuestro jugador hará un mate.

El tipo de mate que efectúe nuestro jugador dependerá de la zona en la que se encuentre en el momento de pulsar FIRE.

El tiro normal a canasta se controla de la siguiente forma:

FIRE: Nuestro jugador se elevará en el aire y pulsando nuevamente FIRE detendremos el movimiento y el jugador tirará a canasta.

El tiro será tanto más certero cuanto mayor sea la altura que hayamos alcanzado.

Caso de caer al suelo sin haber pulsado de nuevo el botón de disparo haremos DOBLES.

Si nos encontramos de espaldas a la canasta en el momento de tirar nuestro lanzamiento será el GANCHO.

Para tirar personales hay que pulsar dos veces seguidas el botón de disparo, dependiendo de la cadencia de la pulsación tendremos más o menos posibilidades de meter la pelota en el aro.

Para sacar un fuera de banda marcar una dirección y pulsar FIRE.

SIN LLEVAR LA PELOTA

Los controles de dirección indicarán el movimiento de nuestro jugador.

Pulsando el botón de disparo tendremos varias posibilidades.

— Si nos encontramos en la trayectoria de la pelota podremos interceptarla.

— Si la pelota va a canasta efectuaremos un TAPON.

— Si la pelota viene rebotada del tablero, saltaremos a por el rebote.

— En el saque inicial indicará lugar por coger la pelota, a mayor altura de nuestro jugador, más posibilidades de hacernos con el esférico.

— Si nos encontramos de frente con un jugador que lleva la pelota se la quitaremos.

— Si el jugador que lleva la pelota no está enfrentado con nosotros entonces podremos cometer PERSONAL.

Todas estas opciones sólo se cumplirán si nos encontramos en la trayectoria de la pelota.

EL MARCADOR

En el marcador del campo encontrarás los siguientes datos:

- El tanteo de cada uno de los equipos (visitante y local).
- El tiempo que hemos consumido de partido.
- La fase del partido en la que nos encontramos (1,2).
- El tiempo de posesión de pelota (30 seg.).

POLI DIAZ

ARRANQUE: MENU:

Una vez en el juego, veremos el menú principal, en el que encontraremos las siguientes opciones:

1. **NUMERO JUGADORES**
 - Un jugador.
En esta opción jugarás contra un sparring y contra los mejores boxeadores del peso del mundo.
2. **CONTROLES:**

Las teclas son definibles, si deseamos modificarlas, entraremos en esta opción. Lo primero será elegir el jugador al cual se le van a cambiar los controles y luego elegir entre:

 - Joystick
 - Redefinir. Aquí cambiaremos las teclas, poniendo las que nos parezcan más apropiadas.
 - Teclado: Aquí pondremos las últimas teclas que se hayan definido, o las teclas base, si no las has redefinido nunca.
3. **ENTRAR NOMBRES**

En esta opción podremos personalizar a cualquier boxeador del videojuego.
4. **DURACION**

En esta opción elegiremos el tiempo que dura cada asalto, y el número de asaltos de cada combate.
5. **PELEAR**

Aquí empezaremos a jugar.

MOVIMIENTOS

Nos podremos mover por todo el ring usando los controles que hallamos elegido para izquierda, derecha, arriba y abajo.

Para llevar a cabo el combate existen dos modos. Estos son: ATAQUE Y DEFENSA.

Los seleccionamos pulsando el botón de disparo sin movernos hacia ninguna dirección. El modo en que estemos (ataque o defensa) se representa en el icono próximo a nuestro boxeador.

MODO ATAQUE:

	CORTA	MEDIA	EFFECTIVA
DISPARO ARR	UNO/DOS GANCHO A LA BARBILLA	UNO/DOS GANCHO A LA BARBILLA	DIRECTO A LA MANDIBULA
DISPARO ARR/DER	CROCHE DE DERECHA A LA MEJILLA IZQUIERDA		
DISPARO DER	GOLPE DE DERECHA A LA LINEA FLOTACION IZQUIERDA		
DISPARO ABA/DER	GANCHO DE DERECHA A LA MANDIBULA		
DISPARO ABA	GANCHO AL ESTOMAGO		
DISPARO ABA/IZQ	GANCHO DE IZQUIERDA A LA MANDIBULA		
DISPARO IZQ	GOLPE DE IZQUIERDA A LA LINEA FLOTACION DERECHA		
DISPARA ARR/IZQ	CROCHE DE IZQUIERDA A LA MEJILLA DERECHA		

MODO DEFENSA:

	CORTA	MEDIA	EFFECTIVA
DISPARO ARR	GUARDIA ALTA	GUARDIA ALTA	GUARDIA ALTA
DISPARO ARR/DER	GUARDIA ALTA	GUARDIA ALTA	GUARDIA ALTA
DISPARO DER	GUARDIA ALTA	CABEZEO A LA DCHA.	GUARDIA ALTA
DISPARO ABA/DER	GUARDIA BAJA	PARADA BAJA DCHA.	PARADA BAJA DCHA.
DISPARO ABA	GUARDIA BAJA	AGACHADO	AGACHADO
DISPARO ABA/IZQ	GUARDIA BAJA	PARADA BAJA IZQ.	PARADA BAJA IZQ.
DISPARO IZQ	GUARDIA ALTA	CABEZEO A LA IZQ.	CABEZEO A LA IZQ.
DISPARA ARR/IZQ	GUARDIA ALTA	GUARDIA ALTA	GUARDIA ALTA

JAI-ALAI

DEMOSTRACION

Para ver la demostración, no mueva la flecha de selección de los menús durante un rato. Pasado ese rato, la demostración empezará automáticamente. Para salir de la demostración basta con pulsar el botón de disparo.

MENUS

En los menús, utilizaremos las teclas del cursor para seleccionar las opciones deseadas. Moviendo las teclas del cursor, moveremos la flecha de selección, y pulsando la tecla SPC seleccionaremos la opción señalada por la flecha.

Al arrancar el juego aparecemos en el menú principal, en el cual podemos ver tres opciones (opciones, partido y campeonato).

OPCIONES:

En el menú de opciones nos encontramos con lo siguiente:

- Frontón: Se nos permite elegir entre dos frontones diferentes
 - Miami Arena (Situado en U.S.A., con capacidad para 1.000 personas ...)
 - Euskal Jai (Situado en España, con capacidad para 1.500 personas ...)
- Tipo de juego: Se nos ofrecen dos modalidades
 - Juego normal
 - Juego con armas: Las armas son unas cápsulas que aparecen en el suelo, y que al recogerlos nos proporcionan algunas ventajas, que serán explicadas posteriormente.
- Tiempo de juego: Podemos seleccionar el tanteo al cual se termina el partido.
- Arbitro: Se nos ofrecen ocho posibles árbitros para dirigir nuestro encuentro. Es recomendable elegir siempre el más casero.
- Indumentaria: En esta opción se nos ofrece la posibilidad de cambiar el color de la indumentaria de nuestro equipo. Al seleccionar esta opción, nos aparecerá un menú en el cual deberemos seleccionar el equipo del cual queremos cambiar la indumentaria.
- Salir: Volver al Menú Principal.

PARTIDO

En el menú de partido podemos observar cuatro opciones.

- Un jugador: Seleccionado en esta opción jugaremos un partido contra el ordenador al nivel previamente elegido.
- Dos jugadores: Seleccionando esta opción jugaremos un partido contra un adversario.
- Nivel del ordenador: En esta opción se nos permite cambiar el nivel de juego de la máquina. Los niveles van desde TERCERA DIVISION, que es el más fácil, hasta INTERNACIONAL, que es el más difícil.
- Salir: Volver al Menú Principal.

CAMPEONATO

Esta opción nos sitúa dentro de un campeonato organizado por la máquina. Deberemos batirnos contra siete difíciles contrincantes para lograr la fama y el reconocimiento mundial.

EL JUEGO

INCIDENCIAS

Una vez finalizadas las selecciones comienza el juego.

El objetivo fundamental del juego consiste en recoger la pelota lanzada por el equipo contrario, y una vez recogida, lanzarla contra el frontis (pared delantera) para que la recoja el contrario. La pelota deberá ser recogida antes o después del primer bote, puesto que si bota dos veces, el equipo que recoge habrá cometido falta (NO RECEPCIONISTA).

En todos los lanzamientos es fundamental que la pelota de en el frontis antes de botar y antes de dar en el rebote (pared de atrás); sin embargo, la pelota bota en el suelo antes de chocar contra el frontis, el equipo que lanza habrá incurrido en falta (BOTE ILEGAL).

La pelota ha de chocar contra la zona de piedra del frontis, puesto que si da en la zona de lona, el equipo que lanza habrá incurrido en falta (REBOTE ILEGAL).

Una vez que la pelota ha chocado contra el frontis, y siempre que no se trate de un saque, la pelota podrá dar un bote en los límites del campo designados como buenos. Estas son todas las partes del suelo que se encuentren a la izquierda de la línea vertical que divide el frontón. Si la pelota bota fuera de los límites el equipo que lanza habrá incurrido en falta (FUERA).

Una vez que la pelota golpea el frontis, puede volver a golpear cualquiera de las tres paredes del frontón cuantas veces sea necesario siempre y cuando no haya botado dos veces en el suelo.

MARCADORES

Tenemos los siguientes marcadores.

- Parte Superior: En esta parte podemos encontrar los marcadores de los tantos de cada equipo, el marcador de la fuerza y ángulo de los tiros, y las letras del armamento que tiene cada equipo.
- Parte inferior o lateral: En esta parte podemos ver un scanner del campo. Dentro del scanner se pueden observar dos puntos que corresponden a los dos jugadores del equipo que tiene que recoger, y un punto que corresponde al jugador controlado del equipo que no tiene que recoger. De los dos puntos del equipo que recoge, el más brillante corresponde al jugador controlado por el joystick.
- Cuando aparece un arma, también es representada en el scanner.

CONTROLES

Los controles del juego se dividen en dos tipos:

- **CONTROLES EN EL LANZAMIENTO:** Es el manejo del joystick en el momento de lanzar la pelota. Para el lanzamiento tenemos que controlar dos factores, que son dirección y fuerza. Estos factores se pueden observar en un marcador situado en la parte superior de la pantalla.

La dirección lateral la seleccionamos moviendo el joystick derecha e izquierda. A medida que lo movemos o disminuimos las flechas azul claras situadas a los lados del marcador.

La altura la seleccionamos moviendo el joystick como los mandos de un avión. Tirando del joystick hacia abajo, la altura aumenta. Empujando el joystick hacia arriba, la altura disminuye.

Una vez seleccionada la dirección pulsamos el botón para dar la fuerza del tiro. A medida que mantenemos el botón pulsado la fuerza aumenta. Cuando el marcador de fuerza indique la fuerza deseada, soltamos el botón para efectuar el lanzamiento. Después de soltar el botón, y mientras el jugador hace el movimiento de lanzamiento es posible variar la dirección, pero no la fuerza. Hay que tener cuidado con el tiempo, puesto que el tiempo máximo del que se dispone para hacer el tiro es de 5 segundos. Pasado este tiempo el equipo que está lanzando habrá incurrido en falta (RETENCION).

— **CONTROLES EN LA RECEPCION:** Es el manejo del joystick en el momento de recoger la pelota lanzada por el equipo contrario. Moviendo el joystick en cualquier dirección movemos al jugador. Pulsando el botón de disparo el jugador hará movimientos especiales en función de la posición de la pelota y de la dirección en que estemos moviendo el joystick.

— Si no movemos el joystick y pulsamos el botón, el jugador saltará, se arrodillará o no hará nada, en función de la altura de la pelota.

— Si movemos el joystick en la dirección a la que mira el jugador y pulsamos el botón, el jugador se lanzará en plancha, arrodillará, saltará, etc.; en función de la altura de la pelota, y de la distancia de la misma al jugador.

— Si movemos el joystick hacia los laterales y pulsamos el botón, el jugador se lanzará en plancha, en salto lateral a media altura, o en salto normal pero con movimiento hacia la derecha.

— Si movemos el joystick en dirección contraria a la que mira el jugador y pulsamos el botón, el jugador se lanzará en salto hacia atrás cayendo finalmente en plancha mirando hacia arriba.

— Si estamos junto a la pared izquierda y la pelota está alta, podemos subirnos por ella para alcanzarla. Para ello no tenemos más que empujar el joystick hacia la izquierda y pulsar el botón de disparo.

EL SAQUE

Al empezar el partido y después de una falta, se produce un saque. Después de las faltas, siempre saca el equipo que no ha cometido la infracción.

En el saque la pelota ha de botar necesariamente y en su primer bote, entre las líneas de falta y pasa. Si bota antes de falta, o bota fuera, o da en la lona del frontis, o no llega a dar al frontis; el equipo que saca habrá incurrido en falta (FALTA DE SAQUE), pasando el turno de saque al equipo contrario. Si la pelota bota detrás de la línea de pasa, el equipo que saca habrá incurrido en falta (PASA). En esta ocasión el saque se repite. Si se producen dos "pasas" seguidas, el equipo que saca pierde el saque puesto que el árbitro pitará "falta de saque".

LAS ARMAS

Las armas son unas cápsulas, que de vez en cuando aparecen en el suelo del frontón, y que al recogerlas, nos proporcionan una serie de ayudas para vencer a nuestro adversario. Las armas se diferencian unas de otras por el color de la cápsula. Las armas se recogen pasando por encima de ellas, y al recogerlas, nos aparece una letra en los marcadores indicando el tipo de arma recogida. Las letras de las armas son como siguen:

(m): Este arma es un imán. Nos sirve para atraer la pelota a la cesta, y de esta manera cogerla sin dificultades.

(i): Este arma es invisibilidad. Sirve para hacer desaparecer la pelota cuando le toca recoger al equipo contrario.

(e): Este arma es super fuerza. Sirve para aumentar la fuerza máxima de los tiros.

(c): Este arma es cambio de turno. Allí recogerla cambia el turno, haciendo que el equipo que ha lanzado tenga que recoger su propio lanzamiento. El turno no se podrá cambiar después de que el árbitro haya pitado una falta.

(Calavera): Este arma es mortal. Al recogerla nos aparece una calavera en los marcadores, que empieza a parpadear cada vez más rápido. Pasado cierto tiempo, y si no se ha producido ninguna falta, el equipo que ha recogido la calavera gana un punto automáticamente. La única manera de evitarlo es haciendo que falle el equipo que tiene la calavera en el tiempo que está parpadeando la misma.

(d): Este arma es un antídoto. Al recogerla, le quita el arma que tenga activa al equipo contrario.

Además de los usos habituales, las armas también pueden servirnos para hacer una serie de trucos. Con el imán, podremos llevar el lanzamiento del equipo contrario hasta la zona de fuera. Haciendo un tiro malo, y cambiando rápidamente el turno, la falta le será pitada al equipo contrario. Recuerda que el ordenador también hará uso de las armas a la mejor oportunidad.

CONTROLES: MOVIMIENTO CON JOYSTICK O TECLAS

Tablas definibles según cada ordenador, aparecerán en pantalla:

Control, H (GOLDEN BASKET)	Pausa (AMSTRAD)
Borr, U (GOLDEN BASKET)	Retorno al menú (AMSTRAD)
Stop	Pausa (MSX)
BS	Retorno al menú (MSX)
M, H (GOLDEN BASKET)	Pausa (SPECTRUM)
G, H (GOLDEN BASKET)	Retorno al menú (SPECTRUM)
Break	Pausa (PC y Compatibles)
Borr	Retorno al menú (PC y Compatibles)
☐	Pausa (AMSTRAD PCW)
Borr	Retorno al menú (AMSTRAD PCW)

INSTRUCCIONES PARA CARGAR EL PROGRAMA

CARGA AMSTRAND CPC	Disco	Teclee I CPM y pulsar Enter
	Cinta	Pulse CTRL + Enter simultáneamente
CARGA MSX	Cinta	Teclee Bload "Cas:", R y pulsar Enter
CARGA SPECTRUM +2 Y +3		Seleccionar la opción cargador y pulsar Enter
CARGA SPECTRUM 48K		Teclee Load"" y pulse Enter
CARGA AMSTRAD PCW		
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
CARGA PC y COMPATIBLES	TECLE A: ó B: + ENTER	
	TECLEE OPERA + ENTER	

GARANTIA

OPERA PLUS, S. L. garantiza todos sus productos de cualquier fallo o defecto de fabricación, grabación o carga. Por favor, lea con atención las instrucciones de carga.

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

CLAVES DE GOLDEN BASKET

	01	02	03	04	05	06	07	08	09
A	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS
B	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS
C	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS
D	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS
E	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS
F	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS
G	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS
H	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS
I	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS
J	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS
K	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS
L	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS
M	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS
N	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS
O	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS
P	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS
Q	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS
R	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS
S	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS
T	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS
U	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS
V	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS
W	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS
X	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS
Y	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS
Z	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS	OPERA	PLUS

