

## ENGLISH LIVINGSTONE II

Three years after the first expedition in search of Dr. Livingstone, Henry Morton Stanley has regained his strength and is following a new lead in his quest for the famous explorer. This time, everything points to Livingstone's being held prisoner in the village of Ujiji some 750 miles from the Zambeze plains.

### THE GAME FIRST LOAD

A long and difficult mission awaits us. We will traverse the arid savannah which is full of danger (lions, ostriches, fatal traps, etc.) We'll scale Kruman Pit where no one has ever dared to go. (Beware of the weapon-stealing monkeys and the old one-armed octopus). Don't forget to pick up the tablets of the Goddess Dana for they are the only means of discovering the key to leaving the sacred Ujiji Temple.

### SECOND LOAD

Lost in the old Karul mine tunnels, you must elude every danger that awaits you, and find the exit that leads to the Zambeze River. There, you will have to demonstrate your ability to fight the strong currents by jumping from back to back of the hippopotami. That done, you will find yourself at the foot of the great water fall, near the most dangerous swamps in Africa, home of enormous pythons and crocodiles. Don't let your strength fail you now; the end of your adventure is drawing near. In the village of the Ujiji, avoid the feared gorillas and take the offerings for the chief witch doctor...

### THE WEAPONS

- The Boomerang:** It will help you deactivate traps and protect you from your enemies.
- The Whip:** Indispensable in the taming of some of our attackers' animals.
- The Bomb:** Gets you out of the worst scrape.
- The Pole:** Use it to jump over the most impressive abysses. Watch out not to have it stolen.
- The Eagle:** Don't trust it. On some occasions, however, its help might prove to be invaluable.

### DOUBLE LOAD

This game has two independent loads one on each side of the tape. To play the second load you must first discover the access code which you will find in the first load. The Spectrum version has two loads on each side. The first is for the Spectrum 48K, 128 and +2A. The second is for the Spectrum 128+2B, +2C and +3.

© OPERA SOFT S.A.: Copy, transmission or lending of this program are strictly forbidden without written authorization by OPERA SOFT S.A.

## JOYSTICK OR KEYBOARD INSTRUCTIONS

O &	←	.....	Left
P &	→	.....	Right
A &	↓	.....	Down
Q &	↑	.....	Up
SPC		.....	Fire
Return & Tab		.....	Change direction
1 & F1		.....	Boomerang
2 & F2		.....	Whip
3 & F3		.....	Bombs
4 & F4		.....	Pole
Control		.....	Pause (Amstrad CPC)
BS		.....	Return to menu (Amstrad CPC)
Stop		.....	Pause (MSX)
BS		.....	Return to menu (MSX)
M		.....	Pause (Spectrum)
G		.....	Return to menu (Spectrum)
Control		.....	Pause (Commodore 64)
Restore		.....	Return to menu (Commodore 64)
Break		.....	Pause (PC and Compatible)
BS		.....	Return to menu (PC and Compatible)
⏏		.....	Pause (Amstrad PCW)
BS		.....	Return to menu (Amstrad PCW)
Enter		.....	Pause (Atari ST)
Delete		.....	Return to menu (Atari ST)
Enter		.....	Pause (Commodore Amiga)
ESC		.....	Return to menu (Commodore Amiga)

### INSTRUCTIONS FOR LOADING THE PROGRAM

AMSTRAD CPC Disc	Type y   CPM and press Enter
AMSTRAD Tape System	Press CTRL+ENTER simultaneously
MSX System	Insert disk in computer and press Reset
MSX Tape System	Type BLOAD "CAS:."R and press Enter
SPECTRUM +3 System	Select the loading option and press Enter
SPECTRUM Tape System COMMODORE 64 (Joystick 2)	Type load "" and press Enter
COMMODORE 64 Tape System (Joystick 2)	Type load "*" ,8,1 and press Enter
PC and Compatible Systems	Press shift and run/stop simultaneously
AMSTRAD PCW System PCW 8256/8512	Insert disk so that side "A" will be read and turn on computer
PCW 9512	Insert disk so that side "B" will be read and turn on computer
ATARI ST System	Insert disk 1 in unit "A" and turn on computer
COMMODORE AMIGA System	Insert disk 1 in unit "A" and turn on computer

## FRANÇAISE LIVINGSTONE II

Trois ans après sa première expédition à la recherche du docteur Livingstone, et après un repos bien mérité, Henri Morton Stanley a décidé de suivre une nouvelle piste pour retrouver le fameux explorateur.

Cette fois, tout semblait indiquer que Livingstone avait été fait prisonnier par les Ujiji, à quelques 750 miles du Zambèse.

### LE JEU PREMIERE CHARGE

Une mission longue et difficile t'attend: il te faudra traverser la savane aride qui recèle de multiples périls (lions, autruches, pièges mortels, etc.), descendre dans le puits de Kruman, que personne auparavant n'avait osé affronter (prends garde aux singes voleurs d'armes et à la vieille pleureuse à un seul tentacule).

N'oublie pas de t'emparer des tablettes de la déesse Dana. Elles seules te permettront de t'échapper du Temple sacré des Ujiji.

### DEUXIEME CHARGE

Perdu dans les anciennes galeries de la mine de Karul, tu devras affronter tous les périls qui te guettent avant de trouver la sortie qui débouche sur le fleuve Zambèse. Une fois parvenu au fleuve, tu devras faire preuve d'habileté en sautant de dos d'hippopotame en dos d'hippopotame pour remonter le courant tumultueux. Si tu y parviens, tu arriveras au bas de la grande cataracte, qui se trouve près du marais le plus dangereux d'Afrique, avec ses gigantesques pythons, ses crocodiles, etc.

Ce n'est pas le moment de faiblir, tu arrives au terme de ton aventure. Dans le village des Ujiji, évite les gorilles redoutables et empare-toi des offrandes du chef-sorcier.

### LES ARMES

- Le boomerang: il te sera très utile pour désactiver les pièges et te protéger de tes ennemis.
- Le fouet: indispensable pour dompter les animaux sauvages de tes agresseurs.
- La bombe: nécessaire pour se sortir des situations les plus périlleuses.
- La perche: grâce à elle, tu pourras franchir les abîmes les plus impressionnants. Il ne faut surtout pas qu'on te la dérobe.
- L'aigle: ne te fie pas trop à lui. Cependant, son aide s'avérera parfois fort précieuse.

### DOUBLE CHARGE

Ce jeu comporte deux charges indépendantes - une sur chaque face de la cassette. Pour jouer avec la seconde charge, tu dois découvrir le code d'accès, qui se trouve sur la première face. La version Spectrum comporte deux charges par face. La première est adaptée aux Spectrum de 48K 128 et +2A. La deuxième est adaptée aux Spectrum de 128+2B, +2C et +3.

© OPERA SOFT, S.A.: toute reproduction, copie ou prêt de ce programme, effectué sans l'autorisation écrite préalable d'OPERA SOFT, S.A., est strictement interdite.

## COMMANDES: MANETTE OU TOUCHES

ATARI ST	
O & ←	..... Gauche
P & →	..... Droite
Q & ↓	..... Vers le bas
A & ↑	..... Vers le haut
SPC	..... Feu
Return et tab	..... Changement de direction
1 & F1	..... Boomerang
2 & F2	..... Fouet
3 & F3	..... Bombes
4 & F4	..... Perche
Control	..... Pause (Amstrad CPC)
BS	..... Retour menu (Amstrad CPC)
Stop	..... Pause (MSX)
BS	..... Retour menu (MSX)
M	..... Pause (Spectrum)
G	..... Retour menu (Spectrum)
Control	..... Pause (Commodore 64)
Restore	..... Retour menu (Commodore 64)
Break	..... Pause (PC et compatibles)
BS	..... Retour menu (PC et compatibles)
☐	..... Pause (Amstrad PCW)
BS	..... Retour menu (Amstrad PCW)
Enter	..... Pause (Atari ST)
Delete	..... Retour Menu (Atari ST)
Enter	..... Pause (Commodore Amiga)
ESC	..... Retour menu (Commodore Amiga)

## INSTRUCTIONS POUR CHARGER LE PROGRAMME

AMSTRAD CPC Disc	Taper y   CPM et appuyer sur enter
AMSTRAD Cassette	Appuyer simultanément sur CTRL+ENTER
MSX DISC	Introduire la disquette dans l'ordinateur et appuyer sur reset
MSX Cassette	Taper BLOAD"CAS":R et appuyer sur enter
SPECTRUM +3	Selectionner l'option chargement et appuyez sur enter
SPECTRUM Cassette	Taper load""* et appuyer sur enter
COMMODORE 64 (Manette 2)	Taper load""*,8,1 et appuyer sur enter
COMMODORE 64 Cassette (Manette 2)	Appuyer simultanément sur shift et run/stop
PC et compatibles	Introduire la disquette 1 dans le lecteur a et allumer l'ordinateur
AMSTRAD PCW	
PCW 8256/8512	Introduire la disquette (Face A) et allumer l'ordinateur
PCW 9512	Introduire la disquette (Face B) et allumer l'ordinateur
ATARI ST	Introduire la disquette 1 dans le lecteur a et allumer l'ordinateur
COMMODORE AMIGA	Introduire la disquette 1 dans le lecteur a et allumer l'ordinateur

Nachdem drei Jahre nach der ersten Suchaktion nach Dr. Livingstone vergangen waren und sich Henry Morton Stanley erholt hatte, beschloss dieser eine neue Spur zu verfolgen, um den berühmten Entdeckungsreisenden aufzufinden zu machen. Alles sprach diesmal dafür, dass Livingstone im Dorf der Ujiji, das sich ungefähr 750 Meilen von der Zambeze-Ebene entfernt befand, gefangengehalten wurde.

**DAS SPIEL****ERSTES LADEN**

Eine schwierige und langwierige Aufgabe steht vor uns. Wir müssen die trockene Savanne durchqueren, wo es von unzähligen Gefahren wimmelt, wie zum Beispiel: Löwen, Strausse, tödliche Fallen, usw. Dann erwartet uns der Schacht von Kruman, in den niemand vorher es gewagt hatte hineinzugehen. Achte auf die Waffen stehenden Affen und den einarmigen Kraken! Vergiss aber nicht die Tafeln der Göttin Dana! Sie allein enthalten die Lösung, wie man den heiligen Tempel der Ujiji verlassen kann.

**ZWEITES LADEN**

Verloren in den verlassen Stellen des Bergwerks von Kärul, wirst du dich über alle drohenden Gefahren hinwegsetzen und den Ausgang zum Zambeze-Fluss finden müssen. Von diesem Punkt aus führt dich dein Ziel flussaufwärts gegen den starken Strom. Deine Gelenkigkeit wird hier auf die Probe gestellt, weil du auf die Rücken der Flussperde springen sollst, die dich bis zum grossen Wasserfall führen werden, in dessen Nähe sich der gefährliche Sumpf Afrikas befindet, denn er beherbergt riesige Pythonschlangen, Krokodile? usw. Verlier nun bloss nicht den Mut! Das Ende dieses Abenteuers im Dorf der Ujiji ist nahe. Vermeide die schrecklichen Gorillas! Nimm die Gaben für den Medizinmann mit! ...

**DIE WAFFEN**

**Der Bumerang:** Er wird dir sehr nützlich sein, um Fallen zu entschärfen und dich vor deinen Feinden zu schützen.

**Die Peitsche:** Unerlässlich zur Besänftigung einiger Angreifer.

**Die Bombe:** Unverzichtbar, um dir aus der Patsche zu helfen.

**Die Sprungstange:** Damit wirst du die tiefsten Abgründe überspringen können. Achte darauf, dass sie dir nicht gestohlen wird!

**Der Adler:** Vertraue nicht allzu sehr auf ihn! Aber seine Hilfe kann manchmal wertvoll sein.

**DOPPELTES LADEN**

Dieses Spiel hat einen getrennten Ladevorgang je Bandseite. Um das zweite Laden zu spielen, musst du den Zugriffscode entdecken, den du beim ersten Laden finden wirst. Die Spectrum-Version verfügt über zwei Ladevorgänge pro Bandseite. Das erste Laden ist für Spectrum mit 48K, 128 und +2A. Das zweite Laden ist für Spectrum mit 128+2B, +2C und +3.

© OPERA SOFT, A.G.: Die Vervielfältigung, die Übertragung und der Verleih dieses Programms ist ohne ausdrückliche schriftliche Zustimmung von OPERA SOFT A.G. untersagt.

	ATARI ST	
O & ←	○	Links
P & →	○	Rechts
A & ↓	○	Unten
Q & ↑	○	Oben
SPC	○	Feuer
Retur und tab		Richtungsänderung
1 & F1		Bumerang
2 & F2		Peitsche
3 & F3		Bomben
4 & F4		Sprungstange
Control		Pause (Amstrad CPC)
BS		Rückführung menü (Amstrad CPC)
Stop		Pause (MSX)
BS		Rückführung menü (MSX)
M		Pause (Spectrum)
G		Rückführung menü (Spectrum)
Control		Pause (Commodore 64)
Restore		Rückführung menü (Commodore 64)
Break		Pause (PC und Kompatibel)
BS		Rückführung menü (PC und Kompatibel)
⇧		Pause (Amstrad PCW)
BS		Rückführung menü (Amstrad PCW)
Enter		Pause (Atari ST)
Delete		Rückführung menü (Atari ST)
Enter		Pause (Commodore Amiga)
Esc		Rückführung menü (Commodore Amiga)

**ANWEISUNGEN ZUM LADEN DES PROGRAMMS**

Laden AMSTRAD CPC	γ   CPM eingeben und Enter drücken
Laden AMSTRAD Band	Gleichzeitig CTRL+ENTER drücken
Laden MSX	Diskette in den computer einschieben und reset drücken
Laden MSX Band	BLOAD"CAS:"R eingeben und Enter drücken
Laden SPECTRUM	Option lader wählen und Enter drücken
Laden SPECTRUM Band	Load"" eingeben und Enter drücken
Laden COMMODORE 64 (Joystick 2)	Load""*,8,1 eingeben und enter drücken
Laden COMMODORE 64 Band (Joystick 2)	Gleichzeitig shift und run/stop drücken
Laden PC und Kompatibel	Diskette 1 in einheit "A" einschieben und computer einschalten
Laden AMSTRAD PCW	Diskette von seite "A" einschieben und computer einschalten
PCW 8256/8512	
PCW 9512	Diskette von seite "B" einschieben und computer einschalten
Laden ATARI ST	Diskette 1 in einheit "A" einschieben und computer einschalten
Laden COMMODORE AMIGA	Diskette 1 in einheit "A" einschieben und computer einschalten

## ITALIANO LIVINGSTONE II

Tre anni dopo della prima spedizione in cerca del dottor Livingstone, e dopo aver recuperato le forze, Henry Morton Stanley decise di seguire una nuova pista per trovare il famoso esploratore.

Questa volta tutto indicava che Livingstone era prigioniero nel villaggio degli Ujiji a circa 750 miglia dalla pianura dello Zambesi.

### IL GIOCO PRIMO PROGRAMMA

Ci aspetta una lunga e difficile missione, attraversare l'arida sabbia zeppa di molteplici pericoli (leoni, struzzi, trappole mortali, ecc...). Scalare il pozzo di Kruman nel quale nessuno aveva osato penetrare (attenzione alle scimmie ladre d'armi ed al vecchio polipo con un braccio solo).

Non dimenticarti di raccogliere le tavolette della Dea Dana, poiché sono l'unica forma di conoscere la chiave per poter uscire dal Sacro Tempio degli Ujiji.

### SECONDO PROGRAMMA

Perso nelle vecchie gallerie della miniera di Káruł, dovrai evitare tutti i pericoli che stanno in agguato e trovare l'uscita che comunica con il fiume Zambesi dove dovrai dimostrare la tua abilità nel risalire la forte corrente dell'acqua saltando sulla groppa degli ippopotami che ti lasceranno ai piedi della gran cateratta, molto vicino al pantano più pericoloso dell'Africa, popolato da enormi serpenti pitoni, cocodrilli, ecc...

Non scoraggiarti adesso, la fine della tua avventura è vicina, nel villaggio degli Ujiji, evita i temibili gorilla e raccogli le offerte per il capo stregone...

### LE ARMI

Il Boomerang: ti sarà grande utilità per disinnescare le trappole e proteggerti dai nemici.

La Frusta: indispensabile per domare gli animi di alcuni dei nostri attaccanti.

La Bomba: imprescindibile per uscire dai peggiori imbrogli.

La Pertica: con questa salterai gli abissi più impressionanti. Fai molta attenzione che non te la rubino.

L'aquila: non fidarti molto di leik, ma in qualche occasione il suo aiuto può essere inestimabile.

### DOBPIO PROGRAMMA

Questo gioco ha due programmi indipendenti uno in ciascun lato del nastro. Per giocare il secondo programma, dovrai scoprire il codice d'entrata che troverai nel primo programma. La versione spectrum ha due programmi in ogni lato. La prima è per gli Spectrum da 48K, 128 e +2A. La seconda è per gli Spectrum de 128+2B, +2C e +3.

© OPERA SOFT, S.A.: è assolutamente proibita la riproduzione, trasmissione o prestito di questo programma senza la espressa autorizzazione scritta di OPERA SOFT, S.A.

## MOVIMENTO CON JOYSTICK O TASTI

O &	←	ATARI ST	.....	Sinistra
P &	→	.....	.....	Destra
A &	↑	Control	.....	Basso
Q &	↓	Shift sinistra	.....	Alto
SPC		Shift destra	.....	Fuoco
Return e tab			.....	Cambiare direzione
1 & F1			.....	Boomerang
2 & F2			.....	Frusta
3 & F3			.....	Bombe
4 & F4			.....	Pertica
Control			.....	Pausa (Amstrad CPC)
BS			.....	Ritorno al menu (Amstrad CPC)
Stop			.....	Pausa (MSX)
BS			.....	Ritorno al menu (MSX)
M			.....	Pausa (Spectrum)
G			.....	Ritorno al menu (Spectrum)
Control			.....	Pausa (Commodore 64)
Restore			.....	Ritorno al menu (Commodore 64)
Break			.....	Pausa (PC e compatibili)
BS			.....	Ritorno al menu (PC e compatibili)
☐			.....	(Amstrad PCW)
BS			.....	Ritorno al menu (Amstrad PCW)
Enter			.....	Pausa (Atari ST)
Delete			.....	Ritorno al menu (Atari ST)
Enter			.....	Pausa (Commodore Amiga)
ESC			.....	Ritorno al menu (Commodore Amiga)

### ISTRUZIONI PER CARICARE IL PROGRAMMA

Carica AMSTRAD CPC	Battere y   CPM e pulsare
Disc	Enter
Carica AMSTRAD Nastro	Pulsare CTRL+ENTER simultaneamente
Carica MSX Disc	Introdurre il disco nell'ordinatore e pulsare Reset
Carica MSX Nastro	Battere BLOOD"CAS:","R e pulsare enter
Carica SPECTRUM+3	Selezionare la opzione caricatore e pulsare Reset
Carica SPECTRUM Nastro	Battere load"" e pulsare Enter
Carica COMMODORE 64 Disc (Joystick 2)	Battere load ""*,8,1 e pulsare Enter
Carica COMMODORE 64 Nastro (Joystick 2)	Pulsare shift e run/stop simultaneamente
Carica PC e Compatibili	Introdurre il disco 1 nell'unità "A" ed accendere l'ordinatore
Carica AMSTRAD PCW PCW 8256/8512	Introdurre il disco dal lato "A" ed accendere l'ordinatore
PCW 9512	Introdurre il disco dal lato "B" ed accendere l'ordinatore
Carica ATARI ST	Introdurre il disco 1 nell'unità "A" ed accendere l'ordinatore
Carica COMMODORE AMIGA	Introdurre il disco 1 nell'unità "A" ed accendere l'ordinatore