

La tranquilidad de la Opera de París ha sido interrumpida por una serie de casos inexplicables. Extraños ruidos, luces fantasmales, desaparición de puntales, muertes misteriosas y objetos desaparecidos del escenario, son unos pocos de los sucesos que tienen aterrorizados al personal y a los cantantes.

Además una nueva cantante, futura diva de la Opera, Christine, ha sido raptada justo antes de su primera aparición como primera cantante. Esta oportunidad la ha conseguido cuando su predecesora ha desaparecido sin dejar rastro.

El culpable es Erik: El Fantasma de la Opera. Él fue conocido por su buena imagen y su elegancia, pero fue desfigurado por un terrible fuego y ahora debe cubrirse la cara con una máscara.

El incendio sucedió en una imprenta de partituras donde estaba buscando un manuscrito que le había robado el director de la Opera. En lucha por vengarse, Erik ha decidido interrumpir y arruinar las próximas producciones. Su escondite está localizado en una caverna subterránea bajo el edificio. Una red de alcantarillas y túneles que se comunican directamente con la guardarropía del teatro.

A esta caverna ha llevado a Christine. Los muros están cubiertos con cortinas de teatro, el suelo con alfombras. Muebles exclusivos, robados de la guardarropía se pueden ver alrededor. En un rincón está un gran órgano de teatro con tubos apuntando hacia el techo.

A pesar de la decoración, todo es oscuro, húmedo y desagradable.

A unos metros del órgano y encadenada a un pilar está Christine. No es necesario decir que ella no está de acuerdo con su aprisionamiento.

Erik le ha explicado que está desaprovechando su voz y que ha decidido mejorarla. Quiere convertirla en la mejor cantante de Opera de todos los tiempos.

Ahora Christine no lo entendería pero sería fácil lograrlo.

No todo estaba perdido, Raúl, su novio, ha decidido encontrarla. Él ha llegado a la Opera una noche, tarde, pistola en mano y preparado para cualquier eventualidad.

Debes guiarle por el edificio y asegurarte de evitar todas las trampas y peligros que Erik pone en su camino.

Como la Opera está cerrada por la noche, muchas puertas están cerradas también. En cada planta debes descubrir donde ha dejado las llaves el vigilante. Hay seis en total. Con cada una que encuentres se iluminará un texto de la gran llave del panel. Cuando esté completa podrás asistir a Raúl en su búsqueda de Erik y Christine.

## CONTROLES

S: Comienzo.

C: Selección de control.

Z: Izquierda.

X: Derecha.

O: Arriba (puede ser combinada con Z y X).

K: Abajo/Agacharse.

P: Fuego si estás parado o salto cuando caminas.

Compatible con joystick.

**CARGA. LOAD"".**