

DANGERMOURSE IN DOUBLE TROUBLE

Por **Martin Saxton**

Londres ha estado disfrutando durante dos semanas de un descanso de las malvadas actividades del terrible Barón Silas Greenback. Dangermouse descansa en la azotea de un buzón de correos en Baker Street, leyendo "Cómo Hacer Queso en su Propia Casa".

El estaba empezando a pensar que Greenback había abandonado su empeño en conseguir la total dominación del mundo, cuando de repente el video-teléfono le sacó sobresaltadamente de sus pensamientos. Era el Coronel K, Jefe de Seguridad.

Acaban de llegar del Centro de Inteligencia Cocodrilo noticias acerca de que el Barón Greenback y su banda de villanos internacionales han pasado la última quincena en las profundidades de la jungla. Han estado construyendo una unidad de hardware Mega micromouse. magnéticamente indestructible de 32K RAM DMOS RRH.

"Eh ¿Qué es eso?"-, pregunta Dangermouse sorprendido.

Las iniciales corresponden a las palabras Mecanismo Artificial en Robot. Sistema Operativo Dangermouse ¡Ratón Realmente Horrible!-, explica K. "En otras palabras, es un androide de Dangermouse y puede suplantarse temporalmente e infiltrarse en nuestro Centro de Inteligencia para ayudar a Greenback en su empeño por conseguir el poder". La secuencia de carga del DMOS teledirigido se ha iniciado y la operación comenzara a la hora del té, ¡a menos que Dangermouse logre llegar a tiempo para detenerlo!

PARA EMPEZAR

- 1 Antes de conectar el Spectrum. conecte el joystick (Interface) si lo va a utilizar.
- 2 Conecte el televisor al ordenador y encienda el televisor.
- 3 Conecte el cassette al ordenador y encienda el cassette.
- 4 Introduzca la cinta en el cassette y rebobínela totalmente.
- 5 Compruebe que está conectado a EAR correctamente y que el nivel de volumen es el adecuado.
- 6 Teclee LOAD"" (no deje espacio entre las comillas). Entonces pulse ENTER.
- 7 Pulse PLAY en el cassette.
- 8 Cuando el programa haya terminado de cargar, pulse STOP en el cassette.
- 9 Si el programa no carga correctamente, pruebe a ajustar el volumen del cassette y repita lo anterior desde el paso 3. Si el problema persiste, consulte el capítulo 6 del Manual de Introducción del Spectrum.

CONTROLES

- 1 Cuando el programa esté cargado, el título del juego aparecerá en la pantalla.
- 2 Pulse las teclas 1, 2, 3, 4, o 5 para seleccionar el tipo de control para joystick o teclado. Los controles de teclado son:

9 y I - arriba y abajo.

1 y 2 = izquierda y derecha

CERO = fuego

Se pueden utilizar los joystick Sinclair (interface 1), Kempston, Fuller, RGF y Protek.

- 3 Pulse 0 para seleccionar un juego fácil, y para uno difícil pulse 9. El juego comenzará ahora.
- 4 Pulsando las siguientes teclas a un tiempo, podría hacer lo siguiente:
 - CAPS & BREAK - Volver a la página del título.
 - CAPS & S - Conectar el sonido.
 - CAPS & Z - Desconectar el sonido.
 - CAPS & M - Detener el juego.

CAPS & N - Continuar después de la pausa.

Nota: El juego se mostrará en modo demo si se continúa en la página del título durante un minuto. Pulse CAPS & BREAK al mismo tiempo para volver a la página del título.

EPISODIO 1

VUELO A LA JUNGLA

Dangermouse y Penfold saltan a su aerocar y se ponen en dirección a Cocodrilia. Pero va a resultar un vuelo peligroso: el Barón Greenback ha enviado una serie de robots voladores a defender la base del ratón androide.

Ellos intentaran atrapar el vehículo de DM y detenerles en su intento de llegar a la jungla. Sin embargo, cada uno de los robots pueden ser repelidos tocando la melodía correcta con la gramola controlada por ordenador de DM. La imagen en la mitad superior de la pantalla muestra el aerocar de DM a la izquierda, con los robots que entran por la derecha. Utilizando el joystick, Ud puede mover el vehículo hacia arriba o abajo para esquivar a los robots. Si el vehículo se estrella contra uno de los robots, no podría continuar avanzando hacia la jungla. La parte inferior derecha de la pantalla muestra una visión a través del parabrisas del vehículo. En la parte inferior izquierda, sobre el marcador, Ud puede ver el VDU del ordenador del vehículo. Este muestra la distancia hasta la jungla (en millas) y una imagen del robot que va a repeler. Seleccione el robot (en el nivel fácil esto se hace automáticamente para empezar) que se encuentra directamente enfrente de Ud . moviendo el joystick hacia la izquierda o la derecha (teclas 1 o 2). Cuando la pantalla capta el robot enfrente de Ud. automáticamente tocará la melodía adecuada para deshacerse de él. Al principio, en esta sección, el repele-robots operará automáticamente, pero después de un momento, Ud. tendrá que seleccionar el tipo correcto de robot por sus propios medios. El marcador puntúa por repeler robots: cuanto mas rápido vuelen los robots, mayor puntuación.

Localice al Agente 57 que pasa volando ahora y después disfrazado como uno de los robots de Greenback, pero de color magenta. Ud. obtiene una vida extra si contacta con el Agente 57. Para contactar Ud. debería mover el aerocar de DM hacia el Agente 57 en el último segundo. Si el Agente 57 viene en la pantalla justo en línea con el aerocar, no será posible obtener la vida extra. Ud puede también tomar contacto con el Agente 57 dirigiendo el vehículo de DM de manera que no esté muy alineado con el Agente 57. pero sí lo suficientemente cerca como para colisionar con él. La imagen del centro de la pantalla muestra un tira y afloja entre Greenback y Dangermouse. Los números a los lados de esta imagen son los niveles de habilidad en que luchan el Barón Greenback y DM. Ud debe intentar ganar terreno en los diferentes niveles de habilidad repeliendo tantos robots como pueda. (Cada robot repelido hace que DM tire hacia la derecha y cada robot que escapa hace que el Barón Greenback tire hacia la izquierda). Cuanto mayor sea el nivel de habilidad en que se encuentre, más rápido volará y antes logrará llegar a la jungla.

EPISODIO 2

A TRAVES DE LA JUNGLA

Aunque el aerocar de DM es extremadamente versátil no puede atravesar la jungla. Por eso, DM y Penfold tienen que bajar y caminar durante la última milla hasta la base, a través de la oscura y peligrosa jungla. Utilizando el joystick (o el teclado), guíe a DM a través de los árboles y la maleza. Salte los pantanos usando a los cocodrilos como piedras de paso. Pulse el botón de fuego (o cero) para saltar. Penfold seguirá a DM {como de costumbre}.

Además, Greenback ha llenado la jungla con una extraña raza de Pumas negros, come-ratones. Cuando uno de estos aparezca, DM deberá trepar a uno de los árboles más próximos y lanzar el grito de Tarzán. Esto provocará una estampida de elefantes y alejará a los Pumas aterrorizados. DM deberá entonces bajar del árbol para continuar su viaje a través de la jungla. Los monos y las

serpientes viven en los árboles; ellos son más fuertes que DM y pueden derribarle del árbol si él se cruza en su camino. Sin embargo, los monos balanceantes subirán a DM a su rama. El marcador puntúa por el éxito al cruzar un pantano, alcanzar los monos balanceantes en el camino hacia el árbol, y trepar a lo alto del árbol. Si DM sale corriendo a tiempo, él puede, en un juego fácil, saltar sobre el puma y esperar a que le traslade al episodio 3. Por supuesto, no obtendrá ninguna vida extra por el episodio 2. En el juego difícil, el puma le ahuyentará de la jungla, con lo cual termina el juego.

EPISODIO 3 EN LA BASE DEL RATON ANDROIDE

El androide Dangermouse está siendo eléctricamente programado por Stiletto, quien opera la Clave de Control Eléctrica On-Off (OO ECK). Sólo quedan unos pocos minutos antes que el ratón sea puesto en funcionamiento.

DM y Penfold llegan a la base del ratón androide para encontrar la Caja de Control del Programa completamente rodeada por una superficie de alto voltaje. La única manera de que DM intervenga una hilera de cuatro interruptores (que debe pulsar para apagar las luces amarillas) es saltar sobre ellos y balancearse sobre su dedo índice. Pulse el botón de fuego (o cero) para hacerle saltar, muévelo con el joystick (teclas 1 o 2).

Penfold está siendo perseguido por la habitación por Nero, y cada vez que pasa detrás de DM. éste es derribado y cae sobre los botones a menos que DM ejecute un salto de lado bien calculado en el crítico momento.

Una cadena de luces amarillas se mueve sobre una parrilla de 4 x 4 luces en un ejemplo fijado. Cuando DM pulse un botón, si la luz que estaba en línea con ese botón y el botón que el Barón Greenback está pulsando es amarilla, la longitud de la cadena de luces amarillas disminuirá en una. El marcador puntuará según las luces apagadas, lo cual depende de la longitud de la cadena, cuanto más corta sea la cadena, más alta puntuación se obtiene.

PARA SALVAR EL MUNDO

El ratón androide es desactivado cuando todas las luces amarillas han sido apagadas. Se concede la posibilidad de volver a jugar el juego completo (episodios 1-3) por haber logrado con éxito la desactivación del Ratón Androide, pero esta vez Ud. dispondrá de menos tiempo que la anterior. El juego termina cuando el tiempo se agota.

Consejo

La luz seleccionada por el Barón Greenback y Dangermouse es señalada por un filamento, entonces Ud. no tiene que mirar al dedo del Barón Greenback; sólo mire al filamento.

SE BUSCA

Estamos abiertos a sus sugerencias para mejorar la calidad del software. Si ha desarrollado algún software original para el Spectrum. C-64 o VIC-20, y está buscando comercializarlo, nos gustaría saber de Ud. aunque su programa no esté completo. Podemos proveerle de información técnica, ideas para desarrollar juegos y, si su programa es aceptable, le pagaremos altos royalties o compraremos su copyright. Consiga estar en vanguardia del software, escriba hoy mismo a:

COMPULOGICAL. S. A
Santa Cruz de Marcenado 31 – of. 18
28015 MADRID

CONTINUARA...

(P) © THORN EMI COMPUTER SOFTWARE

Edita COMPULOGICAL. S. A (Santa Cruz de Marcenado. 31. 1.º - 28015 Madrid)

Distribuye COMPULOGICAL. S. A.

AVISO: RESERVADOS TODOS LOS DERECHOS DEL PRODUCTOR Y EL PROPIETARIO DEL TRABAJO REPRODUCIDO. QUEDAN PROHIBIDAS COPIAS SIN AUTORIZAR, ALQUILERES, PRESTAMOS, ACTUACIONES PUBLICAS, POR RADIO O POR TELEVISION, DE ESTE CASSETTE.

CONCURSO DANGERMOURSE

Esta oportunidad de ganar un fabuloso premio; conocer a Dangermouse

El ganador obtendrá software gratis y montones de regalos Dangermouse.

¿Qué tiene que hacer?

Cuando Ud. haya salvado el mundo en un determinado número de ocasiones, en una de las pantallas aparecerá algo inusual.

Simplemente describa en una hoja de papel lo que ve exactamente, ponga su nombre y dirección y envíelo con este cupón a la dirección indicada a continuación. Las respuestas correctas recibidas hasta la fecha de cierre entrarán en un sorteo del cual se elegirá el afortunado ganador. Habrá diez subcampeones que recibirán cada uno software de COMPULOGICAL.

REGLAS

Este concurso no está abierto a empleados de COMPULOGICAL ni a sus familiares o parientes.

Los cupones deberán ser enviados antes del 29 de junio de 1985.

El sorteo será realizado el 14 de julio de 1985 por el propio Dangermouse y los resultados del concurso serán publicados en diversas publicaciones del sector.

Los organizadores no establecen correspondencia por lo que se refiere a los resultados del concurso y solamente los ganadores serán notificados. Cada solicitud deberá ir acompañada por un cupón oficial.

Nombre _____

Dirección _____

Edad _____ Ordenador _____

COMPULOGICAL. S. A.

Santa Cruz de Marcenado 31 - of 18

28015 MADRID