

DINAMITE DAN

PROCEDIMIENTO DE CARGA

Carga el programa con LOAD" ".
Spectrum 48K, Plus y 128K.

CARGADOR

Esta exclusiva versión de D. DAN ha sido complementada con un cargador que te facilitará la misión en la medida que tú desees.

LA AVENTURA

El cobarde doctor Blitzen y su encantadora ayudante Donna han proyectado un Megarrayo Psychon. Sus adversarios y nuestro héroe, un destacado agente de Dinamite Dan, han sido encargados de desbaratar su plan para la dominación del mundo. Para ello deberán robar los planos en un alarde de audacia en el recóndito escondrijo del doctor.

Dan ha completado rápidamente su primera misión aterrizando su Zeppelin en el tejado de la casa del doctor, ahora deberá encontrar y trasladar los planos escondidos en la caja de Blitzen.

Los 8 cartuchos de dinamita necesarios para volar la caja han sido esparcidos por la casa por un agente que le precedió. Dan debe encontrarlos, volar la caja de seguridad, coger los planos y fugarse.

TECLADO

Inicialmente el movimiento se realiza con:

A	Izquierda
S	Derecha
SPACE	Saltar

En cualquier caso pueden ser redefinidas siguiendo las instrucciones de pantalla.

JOYSTICK

Condiciones generales de uso de este periférico.

INDICACIONES DEL JUEGO

Para subir escaleras, andar y saltar al mismo tiempo. Puede cambiar de dirección en los trampolines y colchonetas una vez situado en ellos. La tecla P puede ser usada para parar el juego.

Observar el indicador de energía, señales acústicas le indicarán el peligro de bajo nivel.

LOS OBJETOS Y SU VALOR

COMIDA:

Huevos	5 puntos
Cocktail	10 puntos
Frutas	15 puntos
Queso	20 puntos
Pastel	25 puntos
Helado	30 puntos
Té	35 puntos
Sopa	40 puntos

VARIOS:

Desodorante	25 puntos
Probeta	50 puntos
Oxígeno	75 puntos
Dinamita	100 puntos
Planos	200 puntos
Tarjeta Crédito	??? puntos