

DUSTIN

ARGUMENTO:

Año 1989.

La cárcel de alta seguridad de WAD-RAS tiene un preso muy especial, se trata de KID SAGUF, más conocido como DUSTIN, el ladrón de joyas y obras de arte más famoso de su tiempo, que finalmente y tras largas persecuciones de la policía ha sido capturado.

Toda la preocupación de sus guardianes está volcada en evitar que DUSTIN pueda escapar.

Por esta razón todo el centro penitenciario ha sido rediseñado para que nada escape al control de su Director; sin embargo, KID SAGUF ha estado durante meses cavilando, analizando horarios, memorizando el funcionamiento interno del centro y ya tiene su plan para conseguir de nuevo las portadas de todos los periódicos.

Para no olvidar ningún detalle, ha escrito su desarrollo completo en un cuaderno al que hemos tenido acceso y del que aquí os revelamos su información más interesante.

EL PLAN DE FUGA:

DUSTIN sabe que para salir de la cárcel necesita varios objetos, y también ha analizado a los prsonajes que conviven con él en prisión, llegando finalmente a las siguientes conclusiones:

- 1.—Existen dos tipos de personajes:
 - POLICIAS.
 - OTROS PRESOS, COCINERO Y MAGO DEL BOSQUE.

Los primeros no intercambian objetos por las buenas, de manera que para conseguir lo que ellos tienen no queda otro remedio que quitárselo en una pelea.

El segundo grupo está compuesto por personas que te entregan objetos si se los cambias por:

- TABACO, WHISKY O DINERO.

2.—Existen tres cosas muy interesantes para poder finalizar la misión:

- HUESO.
- ANTIDOTO.
- ESTATUA.

3.—Para defenderte de los policías existen dos grupos de armas, unos que tienen los mismos polis, otros que ponen los presos.

POLICIAS:

- PISTOLA, PORRA, CHALECO ANTIBALAS.

PRESOS:

- MARTILLO, CARTUCHO TNT, MECHERO.

4.—Sólo puedes escapar cuando esté la luz de alarma verde.

Sólo puedes llevar 8 objetos simultáneamente.

Si te capturan te devuelven a la celda y te decomisan las armas, pero no los objetos.

La cárcel está dividida en dos barracones separados por un patio, no puedes pasar al barracón donde se encuentra la salida a no ser que tengas ganzúas.

Al escapar tienes que dirigirte a un sitio donde se encuentra una barca, atravesando el bosque y entregando al Mago la estatua.

El tiempo comienza a las 9 horas y sólo tienes hasta las 12 para escapar.

LLAVES y **TARJETA** son herramientas muy útiles para el éxito de la misión.

5.—Los sistemas de lucha están basados en la utilización de iconos. Puedes pelear a puñetazos, tiros, porrazos, martillazos, etc.

TECLAS DE CONTROL:

• Q = Arriba

A = Abajo

O = Izquierda

P = Derecha

M = Seleccionar Icono

SIMBOL SIFT = Dar puñetazos, intercambiar objetos, disparar o lanzar cartuchos.

SPACE = Para hacer desaparecer un objeto.

TECLAS REDEFINIBLES

EQUIPO DE DISEÑO:

Programador: Enrique Cervera
Gráficos: Snatcho y Luis Rodríguez
Música: Manuel Cubedo
Portada: Alfonso Azpiri

PROGRAMADORES:

¿Has hecho algún programa? ¿Eres diseñador gráfico? Anímate, envía tu trabajo en una cassette y recibirás nuestra respuesta.

DINAMIC. PZA. DE ESPAÑA, 18
TORRE DE MADRID, 29-1
28008 MADRID

GARANTIA:

DINAMIC garantiza todos sus productos de cualquier fallo o defecto de fabricación, grabación o carga durante tiempo ilimitado.

En el supuesto de que tu programa no funcione correctamente, envíanos en un sobre la cassette defectuosa (sin el estuche de plástico), y recibirás una nueva totalmente gratis.

INTRUCCIONES DE CARGA:

- 1.—Conectar la salida EAR del Spectrum con la salida EAR del cassette.
- 2.—Rebobinar la cinta hasta el principio.
- 3.—Ajustar el volumen a 3/4 del máximo.
- 4.—Teclear LOAD " " y pulsar ENTER.
- 5.—Presionar PLAY en el cassette.
- 6.—Si el programa no carga repetir la operación con distinto volumen.

INTRUCCIONES DE CARGA PARA SPECTRUM + 2:

- 1.—Bajar con el cursor hasta la opción 48K BASIC y pulsar INTRO.
- 2.—Rebobinar la cinta hasta el principio.
- 3.—Teclear LOAD " " y pulsar INTRO.
- 4.—Presionar PLAY en el cassette.
- 5.—Si el programa no carga repetir la operación.