

## La Contienda

Estando de vacaciones en la hoz de Cheddar Gorge, Danger Mouse se recibe un telegrama del Coronel K.

Tal como se sospechaba, Greenback trata de hacer una de las suyas. No sólo han secuestrado a Penfold sino que, según informes, Greenback y sus secuaces están fabricando cojines imitapedos (whoopee) para colocarlos en cada asiento de la sala de las Naciones Unidas, y causar un caos en la próxima reunión.

Además, el Barón ha construído instalaciones secretas para producir gas, las cuales hay que cerrar primero antes que DM puede ponerse a descubrir el emplazamiento de la fábrica de cojines Whopee.

Una vez dentro de la fábrica, DM debe encontrar una aguja de implosión para pinchar los cojines y rescatar luego a Penfold.

Al comienzo la mitad superior de la pantalla muestra una vista tridimensional del coche de DM, y la mitad inferior una vista en planta de las calles.

DM debe ir por las calles de la ciudad cerrando las instalaciones del Barón. Difícil tarea, pues DM se encuentra con muchos obstáculos, pero entrando en almacenes que se encuentran en la ciudad se pueden evitar los obstáculos y recoger cosas útiles.

La pantalla muestra cierto número de Whopees ya producidos. Una vez cerrado suficiente número de instalaciones puede desbaratar el malvado plan del Barón.

En la última prueba de los recursos de DM éste debe saltar de un lado a otro de la pantalla pinchando los cojines con su aguja según salen de la línea de producción. Pero, cuidado; si el vil sapo consigue hacer 100 cojines DM pierde, y el mundo sufre una calamidad inimaginable, aparte de lo que le pasa a Penfold.

Vd. recibe 500 puntos por cada cojín que pinche, y una prima de 1.000 puntos por cada uno por debajo de 100 que el Barón consiga producir.

Buena suerte, pues, DM! La va a necesitará para evitar el ser volado por el más asqueroso plan de Greenback hasta la fecha.

### **Instrucciones de Carga Amstrad**

Pulse CTRL y ENTER a la vez, luego PLAY y cualquier tecla después.

Mando sólo por palanca.

Pulse “fuego” para empezar el juego.

Pulse DEL para hacer una pausa.

Pulse “fuego” para continuar tras la pausa.

Pulse DEL dos veces para cancelar el juego.

Pulse el botón de “fuego” para entrar en almaneces/fábricas.

## Instrucciones de Carga Spectrum

Escriba LOAD” “ y pulse luego ENTER.

Pulse B para seleccionar mando por teclado o por palanca.

Pulse “espacio” para iniciar el juego.

Los mandos del teclado son:

O	Izda.	2	Continúa el juego.
P	Dcha.	5	Abandona el juego.
A	Invierte Dirección.	Q	Arriba.
O	“Fuego” (pinchar)/Saltar	A	Abajo.
1	Situación (en la pantalla)		