

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 personajes 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, atravesar el bosque y entregar al Mago la estatua para que te permita seguir.

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
REDEFINIBLES**

EQUIPO DE DISEÑO:

Programador: Enrique Cervera
Gráficos: Javier Cubedo y Luis Rodriguez
Música: Manuel Cubedo
Portada: Alfonso Azpiri

PROGRAMADORES:

¿Has hecho algún programa? ¿Eres diseñador gráfico? Animate, 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.

La garantía finaliza en la fecha que el producto quede descatalogado y se agoten las existencias.

Este programa está fabricado de acuerdo a los más elevados niveles de calidad técnica. Por favor, lea con atención las instrucciones de carga.

Si por algún motivo tiene dificultad en hacer funcionar el programa, y cree que el producto es defectuoso, devuélvalo directamente a:

DINAMIC SOFTWARE.

PZA. DE ESPAÑA, 18.

TORRE DE MADRID, 29, OFICINA 1.

28008 MADRID

A vuelta de correo le enviaremos una nueva copia totalmente gratis.

INSTRUCCIONES DE CARGA:

Pulsar las teclas CONTROL y ENTER simultáneamente y PLAY en el cassette, o bien teclear RUN", pulsar RETURN y después PLAY.

VERSION DISK:

Teclear RUN " DUS y pulsar ENTER.

PROHIBIDA LA REPRODUCCION, TRANSMISION, ALQUILER O PRESTAMO DE ESTE PROGRAMA
SIN LA AUTORIZACION EXPRESA ESCRITA DE MICRODIGITAL SOFT, S. A.

DINAMIC ES UNA MARCA REGISTRADA DE MICRODIGITAL SOFT, S. A.

Plaza de España, 18. Torre de Madrid, 29-1. 28008 Madrid.