

# MIKE GUNNER

## INTRODUCCION

Como MIKE GUNNER, el detective más eficaz del país, has sido contratado para limpiar de delincuentes la ciudad de ROB-BLAND, quizá la más peligrosa de la tierra. Deberás tener los nervios muy templados, la cabeza muy fría y sobre todo el dedo bien dispuesto para apretar el gatillo.

Tus enemigos, puedes estar seguro serán inmisericordes, no se detendrán ante nada; pero la lucha se ha entablado entre tu y ellos: que no pague ningún inocente las consecuencias.

Así pues ten cuidado, observa, mira, fija tu objetivo y... ¡DIS-PARA! la batalla acaba de comenzar...



## PERSONAJES DEL JUEGO

A lo largo del juego aparecerán distintos personajes. Fíjate bien porque unos deben ser disparados y otros no:

1. NIÑOS que aparecerán corriendo por el parque inconscientes de la batalla que se está librando. Nunca les dispares, ellos no tienen la culpa de nada.

2. POLICIAS que patrullan continuamente la ciudad lo cual no ha de extrañarte, si recuerdas que te encuentras en el mayor núcleo de delincuentes del planeta. Todos los policías llevan una insignia distintiva en la gorra: no los confundas.

3. **DELINCUENTES**, de los cuales hay varios tipos. Te aparecerán detrás del muro del parque, disfrazados de profesionales de la música, en las ventanas, por detrás de los edificios, agarrados en los coches o simplemente caminando por la calle metralleta en mano con intención de eliminarte.



## PARTES DEL JUEGO

**PRIMERA PARTE:** Discurre en el Central Park de ROBBLAND.

En un día soleado los niños corren alegremente. Los policías patrullan la zona sin descanso. Los delincuentes pueden aparecer en cualquier momento tanto detrás del muro como andando tranquilamente por el bello parque. Recuerda: ¡que no paguen justos por pecadores!

**SEGUNDA PARTE:** Te encontrarás en KILLING STREET, la calle más importante de ROBBLAND. No quites el ojo de las ventanas, de las puertas, de la calzada, de los coches... Es la parte definitiva; si la completas habrás cumplido tu misión. Esta fase es mucho más peligrosa porque algunos gansters se vuelven y te disparan; otros, presa de los nervios te tiran cartuchos de dinamita los cuales debes disparar y acertar antes de que caigan al suelo. En definitiva: muchos más peligros te acecharán, no debes distraerte ni un solo instante.

## PUNTUACION:

Cada delincuente que mates te proporcionará una cantidad de puntos que variará según qué tipo sea. Tu mismo habrás de descubrir la valía de cada uno de ellos. Cuando alcances los 25.000 puntos pasarás de fase y ten cuidado con derribar a un inocente ya que perderás una vida y no obtendrás ningún punto.

## OPCION DOS JUGADORES

En esta opción cambia el planteamiento anterior.

Un jugador deberá disparar a los delincuentes y el otro a los policías.

Descubre la sensación de jugar a policías y ladrones con tu ordenador.

## EQUIPO DE DISEÑO:

PROGRAMA: Paco Martín                      MÚSICA: J. Cubedo  
 GRAFICOS: J. Cubedo y J. Azpíri            DIRIGIDO POR: J. Cubedo

*NOTA: Ajusta los mandos de contraste y brillo de tu televisor o monitor hasta que el funcionamiento de tu pistola sea óptimo. (El negro del fondo de la pantalla debe ser negro absolutamente. El resto de los colores brillantes.)  
 La luz ambiental no debe reflejarse sobre la pantalla.*



## GARANTIA

DYNAMIC garantiza todos sus productos de cualquier tipo o defecto de fabricación gratuita con el cambio. La garantía finaliza en la fecha que el producto queda descatalogado y se agotan las existencias. Este programa está fabricado de acuerdo a los más elevados niveles de calidad. Por favor, no lo utilice en otros aparatos. No se trata de un producto de alta tecnología, diseñado específicamente para su uso.

DYNAMIC PZA. DE ESPAÑA 18. TORRE DE MADRID. 27-5  
 28008 MADRID

A su vez se compra le entregamos una nueva copia totalmente gratis.

## PROGRAMADORES

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

## COPYRIGHT 1988 DYNAMIC

PROHIBIDA LA REPRODUCCION, RADIODIFUSION, TRANSMISION ALDULER O PRESTAMO DE ESTE PROGRAMA SIN LA AUTORIZACION EXPRESA ESCRITA DE MICRODIGITAL SOFT. S. A.  
 DYNAMIC ES UNA MARCA REGISTRADA POR MICRODIGITAL SOFT. S. A.

## INSTRUCCIONES DE CARGA

**SPECTRUM 48K +**

1. Corrección la salida EAR del SPECTRUM con la salida EAR del cassette
2. Recubra la cinta hasta el principio
3. Ajusta el volumen a 3/4 del máximo.
4. Teclée LOAD... y pulse ENTER (INTRO)
5. Presione PLAY en el cassette
6. El programa se cargará automáticamente
7. Si no lo hace, repetir la operación con distinto volumen

## SPECTRUM +2

1. Seleccione con el cursor la opción 4B BASIC y pulse INTRO
2. Sigue después las instrucciones del SPECTRUM 48K + (Ten en cuenta que el +2 está ya ajustado el volumen)

MARKET  
**29**  
 1988 S.A.