

DUMMY RUN - SPECTRUM 48K

El juego comienza con Herbert en el Departamento de juguetes. En la parte superior de la pantalla verás un reloj puesto a la 1. Debes hacer que Herbert vuelva a verse con sus padres en la Sala de Objetos Perdidos, antes de la hora de cerrar, o sea, las 5:30. Para conseguirlo, deberás resolver la aventura, además de completar las secuencias de arcade. Estas secuencias se pueden jugar independientemente, pero en algunos casos necesitarás objetos concretos para jugar. Por ejemplo, para dar a una bola de tenis, necesitarás una raqueta. Para bombardear un edificio necesitarás una bomba.

Utilizar el ascensor es una manera fácil de moverte por la tienda, pero solo podrás hacerlo si está en tu piso. Si no, tendrás una sensación de hundimiento. Hay cuerdas, pero pueden llegar a darte unos problemas enormes. Para reducir tus lloriqueos, deberás encontrar y comerte golosinas. No llores: ¡demuestra lo grande que eres!

Para cargar, escribe "LOAD" o LOAD "DUMMY RUN" y pulsa ENTER.

Una vez cargado, pulsa cualquier tecla para continuar.

Tecla 1. . . . Joystick Sinclair

Tecla 2. . . . Joystick Kempston

Tecla 3. . . . Teclado:

Izquierda — Q, E, T, U, O Derecha — W, R, Y, I, P

Salto/Disparo — Cualquier tecla de la fila inferior.

Para subir: Pulsa derecha e izquierda alternativamente. A más velocidad de teclas, más rápido sube.

Para pausar el juego: Pulsa el 1. Para seguir, pulsa cualquier tecla.

Para terminar la partida en curso, pulsa Caps Shift y Break/Space juntos.