



DANGER MOUSE

IN-DOUBLE TROUBLE

Loading instructions:—

Hit CTRL ENTER together, then press PLAY then any key.

While relaxing in his Mayfair penthouse flat, DM receives a phone call from Colonel K, head of security.

News has just arrived about Greenback's latest scheme. Greenback and his henchmen are in the process of building an android Danger Mouse.

When the game has loaded, choose a skill level with the joystick:

UP Trainee secret agent

DOWN Secret agent extraordinaire

Then press fire to start game.

The program may be paused by pressing DEL. To continue the game move the joystick.

Pressing DEL twice will abort the game.

If left the game will automatically go into demo mode. To return to the title screen, press the fire button. JOYSTICK ONLY.

EPISODE ONE—FLIGHT TO THE JUNGLE

Along with Penfold, DM must take off in the direction of Crocodilia in his aerocar. This may sound simple, but Greenback has released a number of robots to catch DM's car and stop it reaching the jungle.

The only way DM can repel these robots is to play a tune from his juke box.

DM's aerocar is shown on the left of the display and the robots on the right. DM's aerocar can be controlled using the joystick.

The bottom right of the screen shows the view from DM's aerocar and the bottom left of the screen displays the distance to the jungle and a picture of the robot it will repel. Select the robot (on the easy level this is done automatically to begin with) which is directly in front of you and when the repeller display matches the robot the repellent tune will be activated.

At the beginning the repeller will operate automatically but as you progress you will have to select the robot type yourself.

Watch out for Agent 57 (coloured magenta) as he carries a bonus if you collide with him at the last possible second.

The centre of the screen shows a tug-of-war between Greenback and DM and the set of numbers at the sides of the display are skill levels which the Baron and DM are going for.

On reaching the jungle you will be rewarded a bonus.

EPISODE TWO—THROUGH THE JUNGLE

DM and Penfold must now take to foot, through the forest.

Using the joystick you must control DM over swamps by using the crocodiles as stepping stones.

Greenback has also filled the jungle with mouse-eating pumas. To avoid these DM climb trees, avoiding snakes and monkeys, however swinging monkeys will lift DM on their branches.

In an easy game as time runs out, DM can jump the pumas and wait for them to carry him into episode three.

EPISODE THREE—AT THE ANDROID MOUSE BASE

As DM reaches the base he must find the Android Control Box. To reach the row of four switches, DM must hop on his index finger (using fire to jump).

A chain of green lights moves around a 4 x 4 grid in a fixed pattern.

When DM presses a button, if the light in line with the button Greenback is pressing, is on yellow, ● then the length of the chain of green lights is reduced by one.

The android is disabled when all the green lights have been extinguished.

© Alternative Software Limited 1987

PROGRAMMERS—If you have written a good programme, for ANY home computer, send it to us now for evaluation. We pay EXCELLENT royalties!! Your programme could be in the shops within 3 weeks!! SEND TO: ALTERNATIVE SOFTWARE Units 3-6 Baileygate Industrial Estate, Pontefract, West Yorkshire. We will acknowledge receipt of your programme same day.

“DANGERMUSE” — © COSGROVE HALL PRODUCTIONS 1982

Estando relajándose en su piso de Mayfair, DM recibe una llamada telefónica del Coronel K, Jefe de la Seguridad.

Acaban de recibirse nuevas del último plan de Greenback. Este y sus secuaces están construyendo un Danger Mouse androide.

Una vez cargado el juego escoja el grado de dificultad mediante la palanca:

ARRIBA - Aprendiz de agente secreto

Abajo - Agente secreto precelente

Ahora pulse 'fuego' para empezar el juego.

Se puede detener el programa pulsando DEL. Use la palanca para continuar.

Pulsando DEL dos veces se cancela el juego. Si se le deja, el juego pasa automáticamente al modo de demostración. Para volver al cuadro titular pulse el botón de 'fuego'. SOLO EN PALANCA.

EPISODIO UNO. - HUIDA A LA SELVA

DM y Penfold deben despegar en su autoavión hacia Crocodilia. Esto puede parecer sencillo, pero Greenback ha soltado a cierto número de robots para atrapar el vehículo de DM e impedir que llegue a la selva.

DM puede repeler a los robots sólo mediante una tonada de su 'juke-box'.

El vehículo de DM aparece a la izquierda y los robots a la derecha. Se controla el vehículo mediante la palanca.

Abajo, a la decha., se muestra la vista desde el vehículo de DM. Abajo, a la izda., se ve la distancia a la selva y la figura del robot que el vehículo repelerá. Seleccione el robot (en el grado sencillo esto es automático, para empezar) que se encuentra justo delante suyo, y cuando la presentación de repulsa empareja con el robot empieza la tonada de repulsa.

Al principio la repulsa es automática, pero más adelante Vd. Tendrá que seleccionar el tipo de robot.

Vigile al Agente 57 (de color magenta) pues le vale una prima si choca contra él en el último segundo posible.

En el centro de la pantalla se ve una lucha a la cuerda entre Greenback y DM, y los números a los lados indican el nivel de pericia que tratan de alcanzar los dos contendientes.

Al llegar a la selva Vd. recibe una prima.

EPISODIO DOS. - POR LA SELVA

Ahora DM y Penfold deben ir a pie por la selva.

Vd. debe controlar a DM, mediante la palanca, en su avance por ciénagas, valiéndose de los cocodrilos como pasaderas.

Además Greenback ha soltado a muchos pumas comerratones en la selva. Para evitarlos DM tiene que trepar árboles, guardándose de culebras y monos. No obstante estos le suben por las ramas.

En juego de poca dificultad, cuando ya no queda tiempo DM puede saltar sobre el lomo de los pumas para que le lleven al episodio tres.

EPISODIO TRES. - EN LA BASE DEL RATON ANDROIDE

Al llegar a la base DM tiene que hallar la caja de control del androide.

Para alcanzar la hilera de cuatro interruptores DM debe dar saltos sobre su dedo índice (usando 'fuego' para saltar).

Una cadena de luces verdes se mueve alrededor de un cuadrulado de 4 x 4, de patrón fijo.

Cuando DM pulsa un botón, si la luz alineada con el botón que pulsa Greenback está en amarillo, la cadena de luces verdes pierde una.

El androide queda incapacitado cuando se apagan todas las luces verdes.