

MAD MIX GAME

SPECTRUM, AMSTRAD, MSX

La vida de MAD era muy aburrida y falta de emociones. Siempre de un lado para otro en busca de compañeros con los que jugar y pasar un rato divertido. Pero eso a él no le bastaba.

Su padre le había contado muchas veces historias sobre su abuelo el gran Mad Elder, el miembro más destacado de la familia de los comecocos y además él que con mayor éxito había continuado la singular tradición de acabar con los molestos fantasmas merodeadores de casas.

Una tradición que, por desgracia para Mad, no había continuado en la figura de su padre, un comecocos de carácter afable y tranquilo, vigilante en una fábrica de golosinas.

Pero, por suerte para Mad, ocurrió algo que iba a cambiar su vida. Según parece unos fantasmas se habían introducido en la hasta entonces apacible ciudad de COCOVILLAGE, ocasionando serios destrozos y sembrando el pánico entre su asustada población. Fue entonces cuando el alcalde solicitó la ayuda de MAD PADRE y, ante el asombro de todos, éste confesó avergonzado que siempre había tenido miedo a los fantasmas.

Mad, que no podía soportar tal humillación, pensó que había llegado el momento de rememorar el nombre de su anciano abuelo y sin dudarlo un instante se dispuso a limpiar la ciudad de los molestos invasores etéreos.

LA MISION

Nuestra misión es la de conducir a MAD en su excitante aventura a lo largo y ancho de quince trepidantes fases donde para dar cada paso es necesario tener temple, ser muy habilidoso y conocer perfectamente todos los secretos de los peligrosos laberintos que necesariamente tendremos que recorrer si queremos llegar al final del juego.

PERSONAJES

Los buenos

Contamos en el juego con una serie de personajes que nos van a ayudar a completar la aventura, cada uno de ellos con unas peculiaridades muy concretas.

Comecocos

Es el personaje principal del juego. Con él podemos movernos por todo el laberinto sin ningún tipo de res-



tricciones, comiéndonos las bolas que los componen, pero, cuidado, también es el más vulnerable de todos y puede ser destruido si es alcanzando por cualquiera de sus enemigos, exceptuando a la MARICOCO.



Comecocos «mosqueao»

Es el estado en el que se encuentra el Comecocos cada vez que recoge uno de los iconos que se hallan repartidos por los distintos laberintos. Durante el tiempo que dura el efecto de COMECOCOS CABREAO podemos comernos a todos los fantasmas, que intentarán huir de nuestro lado. La duración es limitada.



Hipopodoso

Es un simpático personaje con forma de hipopótamo, cuyo aspecto puede adoptar el comecocos cada vez que recoja algún icono con la forma de éste. Con él podremos aplastar todos los personajes del juego sin ninguna excepción. Pero es especialmente válido para acabar con dos molestos enemigos el REPUGNANTOSO y la MARICOCO. Su duración es también limitada.



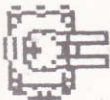
Excavatófono

Es una especie de excavadora e, igual que ocurría con los anteriores, podremos utilizarlo cogiendo previamente el icono correspondiente. Con ella podremos levantar las bolas que el HIPOPODOSO se ha encargado de hundir en el suelo. Es muy vulnerable, ya que cualquier enemigo puede acabar con él. Su duración es limitada.



Coconave

Es una nave espacial de combate sujeta a unos raíles a la que puede acceder nuestro personaje principal con el fin de disparar a los enemigos que nos acechan en las proximidades. Su uso es ilimitado y el movimiento automático en dos direcciones, dependiendo del lugar donde nos encontremos. Sólo nos permite disparar en una dirección. Con él podemos destruir a cualquier enemigo del juego.



Cocotanque

Es un tanque de características muy similares a las de la COCONAVE, exceptuando el hecho de que el COCOTANQUE puede disparar en dos direcciones y moverse sólo en una.

LOS ENEMIGOS

Pelmazoides

Son unos fantasmas que se encuentran en todos los niveles. Si los destruimos vuelven a la casilla de donde salen al principio y después de transcurridos algunos segundos salen de nuevo en nuestra busca.

Los podemos destruir con todos los personajes menos con el COMECOCOS y el EXCAVATOFONO.



Maricoco

Es una mariquita que recorre las galerías de los distintos niveles reponiendo las bolas que nos vamos comiendo. Es inofensiva para nosotros, pero muy molesta porque nos obliga a repetir todo el trabajo realizado con anterioridad.

El COMECOCOS es el único que no puede destruirla.



Repugnantoso

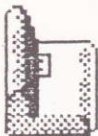
El más molesto y peligroso de todos. Le podemos destruir con el HIPOPODOS0, la COCONAVE y el COCOTANQUE, aunque con estos dos últimos es más difícil conseguirlo. No es fácil de localizar y tiene la peculiar manía de aplastar las bolas en el suelo para que así no nos las podamos comer.

LOS OBJETOS

Autococos

Son una flechas de dirección obligatoria que hacen que nuestro personaje se mueva de forma automática por un recorrido predefinido.





Trampillas

Son una especie de portezuelas en forma de «L» que se abren o cierran según pasamos por ellas. Y que se pueden abrir en una u otra dirección, dependiendo desde la posición en que lo hagamos. Pueden ser de enorme ayuda para evitar el acoso de nuestros enemigos, pero también una trampa si no las utilizamos correctamente.

TECLAS DE CONTROL

Se puede utilizar indistintamente Joystick o Teclado. Para este último deberás de usar las siguientes teclas:

Izquierda: O.
Derecha: P.
Arriba: Q.
Abajo: A.
Disparo: Space.

Estas teclas pueden cambiarse a gusto del jugador utilizando la opción «Redefinir Teclas» que figura en el menú principal.

AYUDAS

Utiliza los COMECOCOS «MOSQUEAOS» sólo cuando te sea estrictamente necesario, de este modo evitarás quedarte sin ninguno antes de que termine la fase, con el consiguiente peligro que eso entraña.

Las naves espaciales pueden ser un buen refugio además, así de paso podrás acabar con unos cuantos. Pero no te confíes demasiado, ya que cuando la utilices ellos tenderán a esconderse.

En algunas fases te verás obligado a entrar en la casa de los fantasmas para comerte alguna bola. Ten mucho cuidado porque si te matan aquí dentro te será prácticamente imposible volver a salir de allí.

Procura utilizar sólo los AUTOCOCOS cuando tengas la completa seguridad de que tu camino no va a ser interceptado por ningún enemigo.

EQUIPO DE DESARROLLO

Idea: Rafael Gómez.
Programa: Rafael Gómez.
Gráficos: Roberto Potenciano.
Música: Gominolas.
Portada: Alfonso Azpiri.

Software de apoyo: J. Manuel Lazo.
Grabación: CBS.
Distribuidor: Erbe Software.
Producción: Gabriel Nieto.

INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM

Rebobina la cinta hasta el principio.
Pulsa en el teclado LOAD" " y después ENTER.
Pon en marcha el cassette.
El programa se cargará automáticamente.
Si algo va mal, rebobina de nuevo la cinta y prueba a cargarla con un volumen distinto.

AMSTRAD

Rebobina la cinta hasta el principio.
Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (INTRO) de forma simultánea.
Pon en marcha el cassette.
El programa se cargará automáticamente.
Si algo va mal rebobina de nuevo la cinta y prueba a cargarla con un volumen distinto.

MSX

Rebobina la cinta hasta el principio.
Teclea en tu ordenador RUN"CAS:" y después pulsa la tecla ENTER.
Pon en marcha el cassette.
El programa se cargará automáticamente.
Si algo va mal rebobina de nuevo la cinta y prueba a cargarla con un volumen distinto.

COPYRIGHT TOPO 1988

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa sin la autorización expresa escrita de ERBE SOFTWARE, S. A.

ERBE SOFTWARE, S. A.
Núñez Morgado, 11. 28036 Madrid.

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler
o préstamo de este programa sin la autorización
expresa escrita de **ERBE Software, S. A.**

ERBE SOFTWARE, S. A.
Núñez Morgado, 11 - 28036 Madrid

