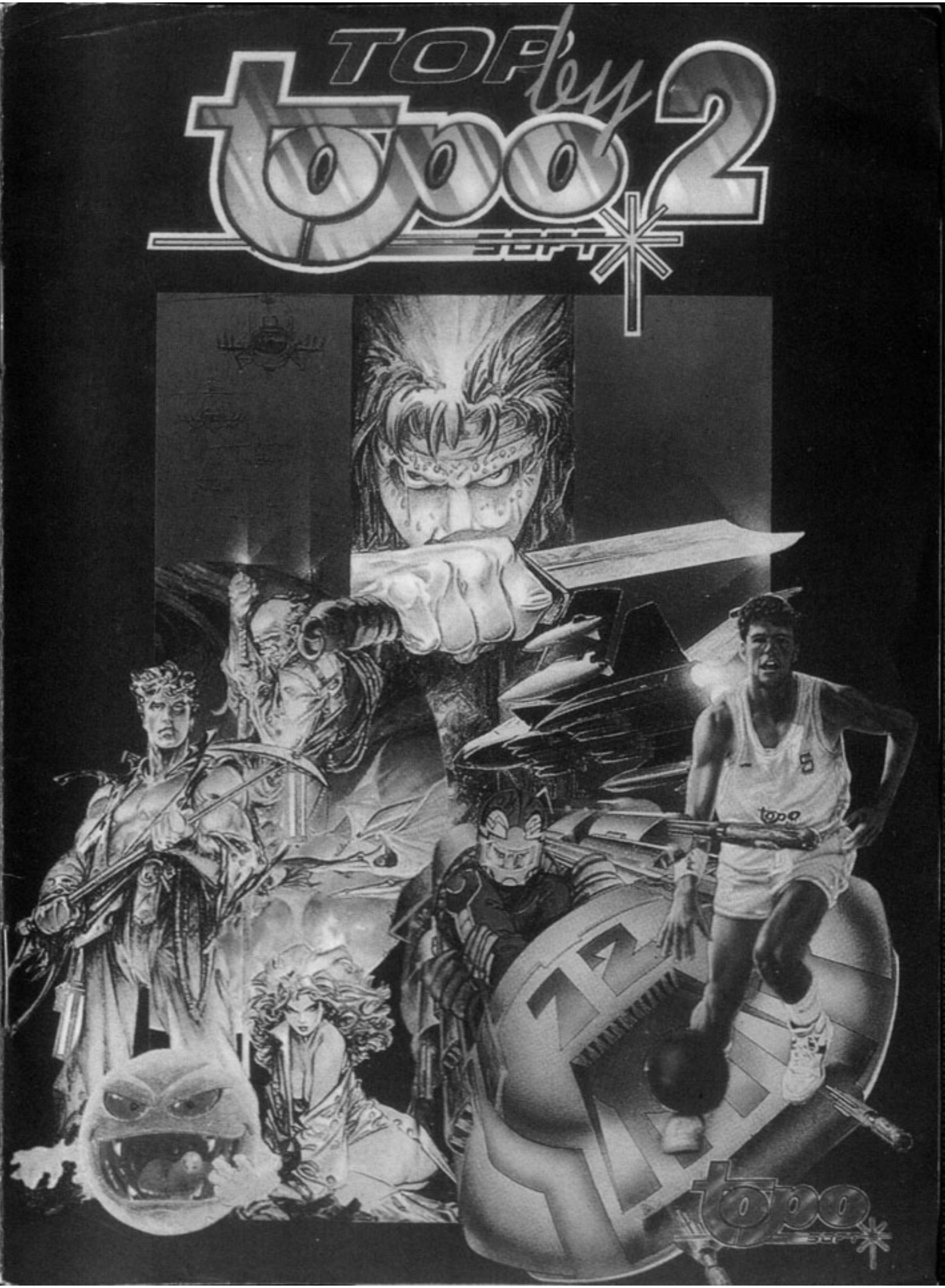
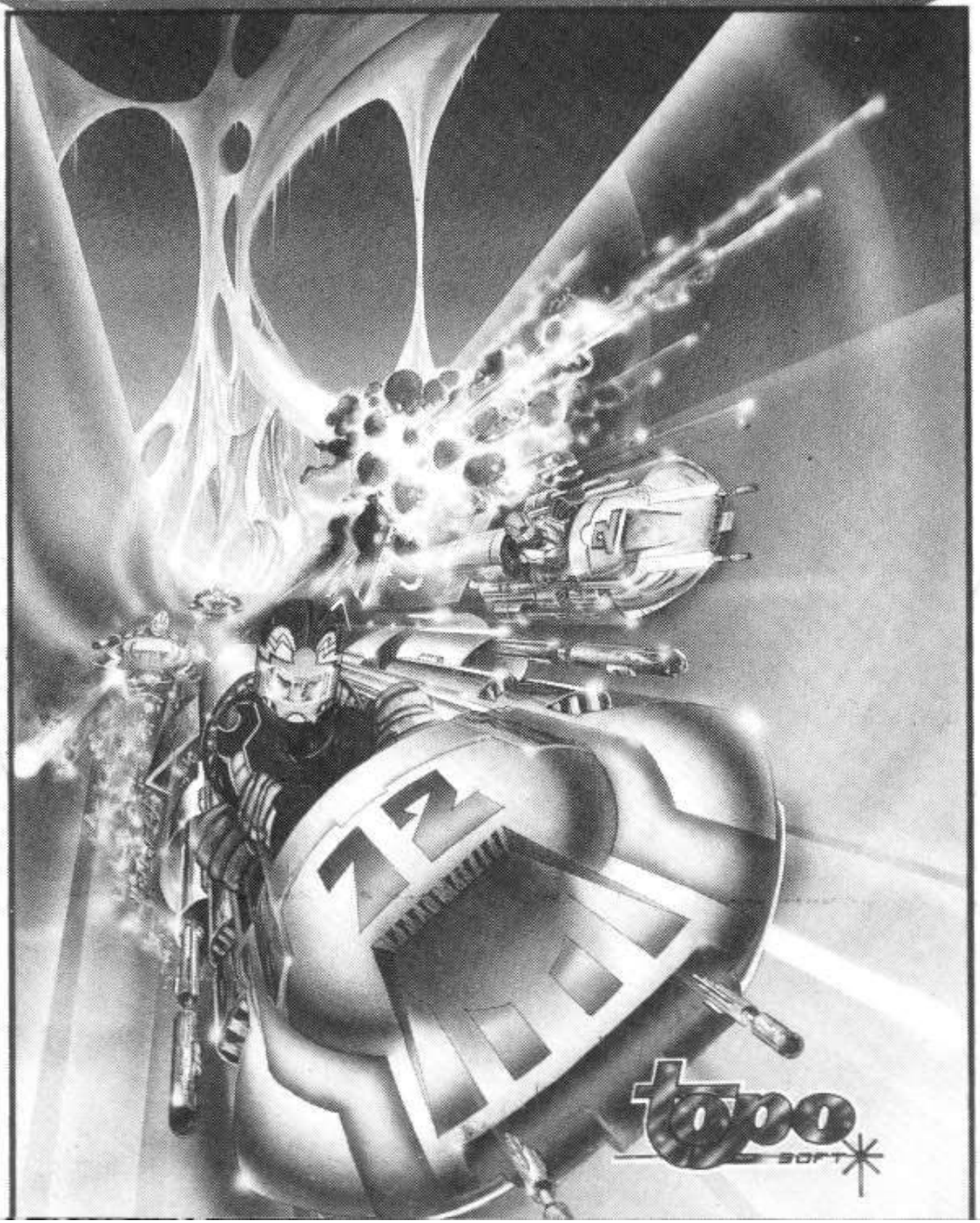
TOPolay topo 2



INDICE

TITULO	PAG.
ICE BREAKER	3
VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA	11
R.A.M.	37
MAD MIX 2	47
DRAZEN PETROVIC	55

ICE BREAKER



topo SOFT

ICE BREAKER

Año 4003, la Tierra se encuentra invadida por un terrible enemigo: el hielo.

Los recursos disminuyen, la supervivencia se hace cada vez más difícil... La única forma de salvar la Tierra de esta situación es atravesando en "bobsleigh" la enorme zona ocupada por la terrible "Corvell", una sofisticada máquina que ha hecho regresar a la Tierra a la Era Glaciar, hasta llegar al único área al que aún no ha llegado esta terrible glaciación.

EL JUEGO

Posees un bobsleigh dotado de armamento para conseguir realizar los diferentes recorridos de que consta el juego.

Tu misión consiste en manejar con destreza el bobsleigh para poder esquivar a los demás vehículos y los diferentes obstáculos con los que te irás encontrando, además de intentar no salirte del recorrido, ya que en este caso morirás irremediablemente.

A medida que vas avanzando en el juego te encontrarás con diferentes recorridos que irán aumentando en dificultad según vas jugando.

Para realizar cada recorrido posees un tiempo determinado por lo que la agilidad para evitar los obstáculos es fundamental para conseguir llegal al final. No obstante, no sólo debes estar atento a esto, también tienes que controlar en todo momento el combustible, la munición y la energía que posees.

A lo largo del camino te irás encontrando una serie de bonos:

 energía,  combustible,  munición,  vidas, etc., sin los cuales no podrías completar el recorrido. Para coger estos bonos tienes que disparar sobre ellos.

Es fundamental para llegar al final del recorrido el ir cogiendo el mayor número de bonos posibles, especialmente los de combustible.

Si no te ha dado tiempo a coger un bono de munición y ésta se te agota, pasado un cierto tiempo vuelves a recuperarla.

OBSTACULOS

Los recorridos están plagados de obstáculos que van aumentando en peligrosidad a medida que vas avanzando en el juego.

Algunos de estos obstáculos son:



Piedras: Están dispersas a lo largo del recorrido. Si chocas con ellas morirás instantáneamente.



Bolas: Estas bolas se encuentran flotando en el aire, destruyéndote al chocar contra ellas.



Pivotes: Tienes que ir muy atento para no chocar contra ellos porque en el momento en que los roces morirás.



Bolas de nieve: Están situadas en medio del camino y por las paredes. Al chocar contra ellas pierdes una vida.



Heridos: En algunos puntos del recorrido te encontrarás con algunos hombres que al caerse del bobsleigh se han herido y han quedados inmovilizados en el suelo, debes tener mucho cuidado para no atropellarlos.



Banderas: Se encuentran dispersas por el recorrido. Si chocas contra ellas morirás.



Vallas: Estas vallas aparecen solas o en agrupaciones formando distintas estructuras. En el momento en que te choques con ellas perderás una vida.



Cráteres: Estos cráteres expulsan aire. Al pasar por encima de ellos, el chorro de aire te desviará de tu trayectoria, si no reaccionas rápidamente pueden provocar que choques contra las paredes o contra alguno de los otros bobsleighs.



Charcos de aceite: Puedes encontrártelos en cualquier lugar del recorrido, por lo que debes ir muy atento para no deslizar sobre ellos, ya que te harán perder tu trayectoria.



A lo largo del recorrido te irás encontrando con una serie de rampas que te impulsarán en el aire pudiendo así sobrevolar algunos obstáculos. No obtante, tienes que controlar la velocidad con la que entras en la rampa para no quedarte corto y caer justo encima de los obstáculos, ni quedarte largo y, por tanto, salirte del camino.

ENEMIGOS

Dentro del grupo de enemigos podemos distinguir fundamentalmente dos tipos:



Bobsleighs: Te los encontrarás a lo largo de todo el recorrido. No obstante, su grado de peligrosidad irá en función del recorrido en el que te encuentres, a mayor nivel, mayor dificultad.

Es muy importante que permanezcas el menor tiempo posible en contacto con ellos, ya que por cada roce perderás energía.

Estos bobsleighs enemigos intentarán en todo momento echarte de la carretera, tu contraataque será intentar hacer lo mismo con ellos; esto puede ser muy útil para arrinconarlos contra los obstáculos y hacerlos chocar contra ellos e incluso hacerlos chocar contra las paredes.



Estos enemigos te atacan lanzándote dos tipos de bombas: unas de ellas se caracterizan porque en el momento en que explotan, si te encuentras en su campo de acción, hacen disminuir tu energía; las otras son



bombas de aceite que al caer en el suelo forman **charcos** haciéndote resbalar al pasar sobre ellos, a la vez que te hacen perder algo de energía.

Las opciones que tienes para librarte de estos bobsleighs enemigos son, o bien esquivarlos, lo cual en algunos momentos resulta realmente difícil, o bien destruirlos a base de disparos. También puedes destruir las bombas en el momento en que caen, antes de explotar.



Cañones: Estos cañones se encuentran en determinados puntos del recorrido disparando una serie de balas, que te harán perder energía en el momento en que te den. También tienes que estar muy atento para no chocarte con ellos, ya que de ocurrir esto morirás.

Puedes destruirlos disparando.



Artefacto volador: Este artefacto cruza el camino de izquierda a derecha girando, por lo que te dificulta bastante el paso.

La mejor forma de pasar sin problemas es destruyéndolo a base de disparos.

MARCADORES

El marcador consta de distintos indicadores:

Primeramente aparece un cronómetro en cuenta atrás, que te indica en todo momento el tiempo de que dispones.

Seguidamente te encuentras con una serie de barras indicadoras de la velocidad (V), de la energía (E), del combustible o fuel (F) y de la munición o disparos (D). Cuando estas barras llegan hasta el límite derecho, significa que posees el máximo de cualquiera de

estos elementos, en el caso de la velocidad significará que vas a la máxima velocidad posible; por el contrario, si las barras se encuentran en el límite izquierdo, con lo cual no aparecerá señalado nada, significará que no posees nada de ese elemento en concreto, en el caso del combustible y de la energía no podrás seguir jugando, por ello es fundamental que cojas el mayor número posible de bonos de fuel y energía.

El siguiente marcador te indica la puntuación que vas obteniendo y justo debajo de él aparecen una serie de bobsleighs que te indican el número de vidas que posees.

En la parte inferior de la pantalla podrás observar en todo momento, el lugar del recorrido en el que te encuentras y, por tanto, podrás ver lo que te queda aún por recorrer.

CONTROLES

Al principio del juego un menú en el que se te ofrece, entre otras, la opción de redefinir el teclado. Si no lo redefines las teclas de control son las siguientes.

Q: Acelerar.
A: Decelerar.
O: Izquierda.
P: Derecha.
Espacio: Disparo.
H: Pausa.

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.

EQUIPO DE DESARROLLO

Programa: Gabriel Ortas.
Gráficos: Rafael Angel Cabrera.
Programador de apoyo: Antonio Moya.
Música: TPM.
Portada: Alfonso Azpiri.
Grabación: CBS.
Secretaria de producción: María Dolores Navarro.
Producción: Gabriel Nieto.


VIAJE
AL
CENTR
DE L
TIER

VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA es un juego basado en la novela de JULIO VERNE del mismo título, de la cual se han extraído los fragmentos más interesantes.

El juego consta de tres fases completamente distintas, en las que continuamente se pondrá a prueba tu inteligencia y habilidad, consiguiendo el equilibrio adecuado entre ambas podrás ir superando los distintos obstáculos que te van apareciendo a lo largo del peligroso viaje y asistir así a un sorprendente final.

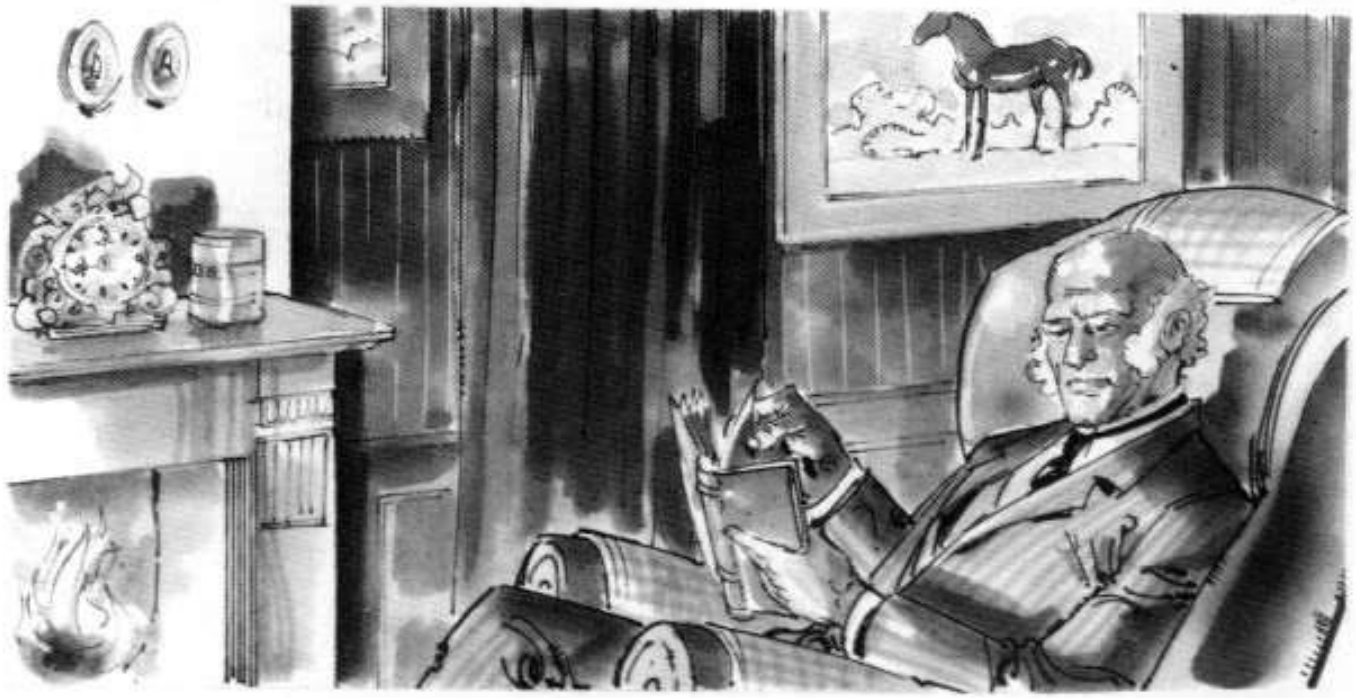
PRIMERA FASE

EL JUEGO

La acción en esta fase se desarrolla en la ciudad de Londres, donde vemos al profesor Lidenbrock salir de la biblioteca con un libro en sus brazos.

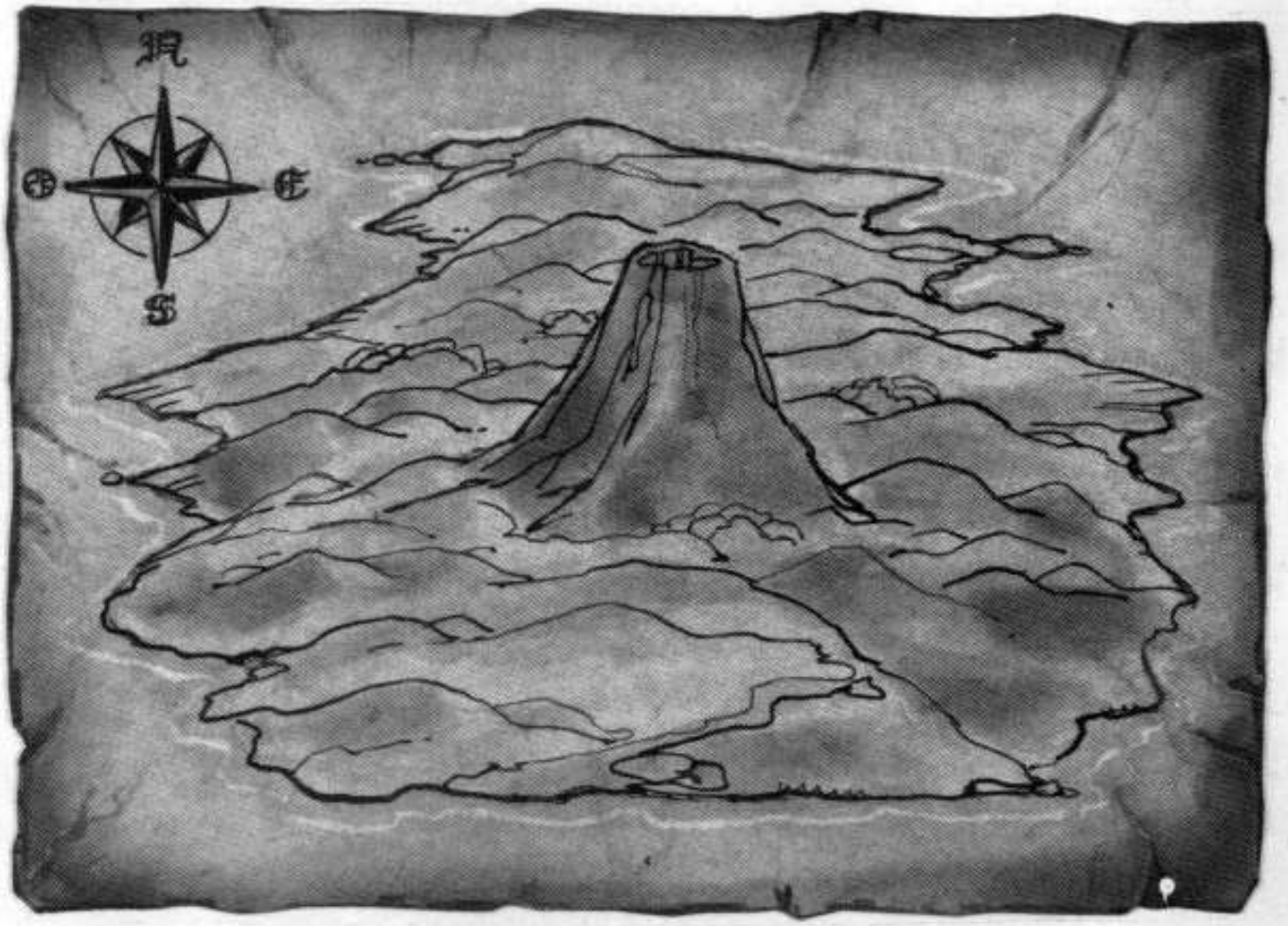
Después se dirige hacia su casa y comienza a ojear dicho libro, al hacerlo ve como cae una hoja de entre sus páginas, al recogerla observa que es un viejo pergamino en el que aparece dibujado un mapa, y es en este punto donde entras tú en acción.

El pergamino consiste en una especie de puzzle formado por once piezas descolocadas en una matriz de doce huecos. Tienes que ordenarlas antes de que el reloj de arena, situado en la parte superior derecha, se vacíe completamente.



El mecanismo consiste en ir pasando las piezas al hueco libre, con el fin de ir colocándolas en las posiciones correctas.

Sólo si eres capaz de completar el mapa en el tiempo previsto, obtendrás la imagen de la Isla del Volcán, que es en realidad la clave que te permitirá acceder a la fase siguiente donde empieza verdaderamente la fantática aventura.



MARCADORES

En esta fase únicamente aparece un reloj de arena, situado en la parte superior derecha, para indicarte el tiempo que posees para recomponer el pergamino.

TECLAS DE CONTROL

Para indicar la dirección en la que quieres que se muevan las fichas del puzzle tienes que utilizar las siguientes teclas:

Q: ARRIBA.
A: ABAJO.
O: IZQUIERDA.
P: DERECHA.

Para dejar la ficha en el lugar elegido no tienes más que pulsar la tecla ESPACIADORA.

SEGUNDA FASE

EL JUEGO

Esta es una fase de acción que se desarrolla en el interior de un volcán con estructura laberíntica.



Al principio aparecen los tres personajes con los que llevarás a cabo la in-creíble aventura: profesor Lindenbroke; Graüben, su hija, y Axel, su sobrino. Los tres, junto o por separado, tienen que intentar llegar a la salida del volcán.

Cada uno de los personajes tiene unas características propias que les hacen más adecuados para determinadas tareas.

Axel: Es de complexión atlética, por tanto, es él el que debe realizar las tareas que requieran una mayor fuerza y habilidad. Ob-



Debido a su edad no posee gran agilidad y su peso es algo elevado. Lleva consigo una mochila y una pistola con la que puede matar a la araña. De los tres viamente es el que más salta y el que menor pérdida de energía tiene, debido a su gran preparación.

Profesor Lidenbroke: El es el cerebro de la expedición. Es un hombre de mediana edad con un gran conocimiento sobre temas geológicos, de él parte la idea de realizar el viaje.





es el que más energía pierde.

Graüben: Su agilidad es superior a la del profesor, no obstante, su desgaste de energía es también elevado. Lleva un objeto de vital importancia: "la cantimplora", que sirve para proporcionar energía al resto de la expedición. Para llenar la cantimplora, Graüben tiene que acercarse al borde de los lagos y en ese momento tienes que pulsar la tecla correspondiente a "abajo", cada vez que lo haga se agachará y cogerá un poco de agua.

Existen dos caminos distintos que te conducirán a la salida del volcán, uno de ellos es más complicado que el otro.

Desde un principio tienes que tener claro el hecho de que tienes que ir descendiendo continuamente, ya que el objetivo es llegar a la parte más baja del volcán.

El enlace principal es una especie de cuerda de formación natural que cuelga de algunas de las paredes del interior de

la cueva, como es lógico éstas te servirán bien para subir a un nivel superior o para descender a uno inferior.

Además de por cuerdas es posible pasar de un lugar a otro saltando, aunque eso sí, con el inconveniente de que en algunas ocasiones lo harás un poco a ciegas al no poder ver desde tu posición el lugar donde vas a saltar, que también en muchas ocasiones puede ser una trampa mortal. Ello supondrá también un mayor consumo de energía.

Al ser los personajes totalmente autónomos puedes dirigir cada uno de ellos hacia la dirección que más te convenga en cada momento y además sin ningún límite.

Esto te va a permitir en muchas ocasiones poder explorar algunas zonas de la cueva con un personaje en concreto antes de llevar a los demás hacia allí.



Sin embargo, tienes que tener mucho cuidado porque, aunque los personajes se pueden alejar lo que quieras unos de otros, tendrás que actuar siempre con una estrategia predefinida, pensando en todo momento que serán muchas las ocasiones en las que tengan que ayudarse unos a otros.

A pesar de todo ésta no es solamente una fase estratégica, ya que los numerosos peligros que te aguardan a lo largo del recorrido te obligarán a actuar con la rapidez y habilidad que requieren normalmente los más excitantes juegos de acción.

PELIGROS QUE DEPENDEN DEL TERRENO



Estos son algunos de los peligros relacionados directamente con el terreno:

Puente: Hay una serie de puentes colocados estratégicamente en zonas importantes a la hora de llegar a la salida que, aunque aparentemente son sólidos, se irán destruyendo rápidamente cuando los personajes intenten pasar sobre ellos.

Hay otro tipo de puentes que se encuentran ya destruidos y que sólo podrás atravesar saltando, pero eso sí, con mucho cuidado, porque si no mides bien la distancia (recuerda que cada personaje puede saltar en mayor o menor medida pedendiendo de sus cualidades físicas), perecerás en los ríos de lava sobre los que se alzan estos puentes.



Nubes de grisú: En el volcán se generan nubes de grisú que se desplazan a través de él en sentido ascendente. El mayor peligro que encierran es que cualquier llama las hace explotar violentamente. Cada vez que se produzca una explosión la linterna se apagará. Para encenderla pulsa la tecla "M".

Lava: En el interior del volcán pueden encontrar lava en forma de ríos que pasan bajo los puentes.

Geisers: Se encuentran en el suelo de algunas de las galerías del volcán y desprenden un agua hirviente que puede matar a los personajes.

Además de todas estas formaciones hay algunas PANTALLAS TRAMPA en las que debes tener mucho cuidado, ya que son pantallas sin salida o terminadas en un peligro irreversible.

También hay algunos lagos que son en realidad vías de comunicación entre dos puntos y que pueden ser atravesados por los personajes.

ENEMIGOS

El recorrido por el interior del volcán es muy peligroso, debido, además de a su compleja estructura laberíntica y a los accidentes del terreno, a los peligrosísimos habitantes de las entrañas del volcán, que tratarán por todos los medios de impedir que encuentres la salida correcta. Algunos de ellos son:

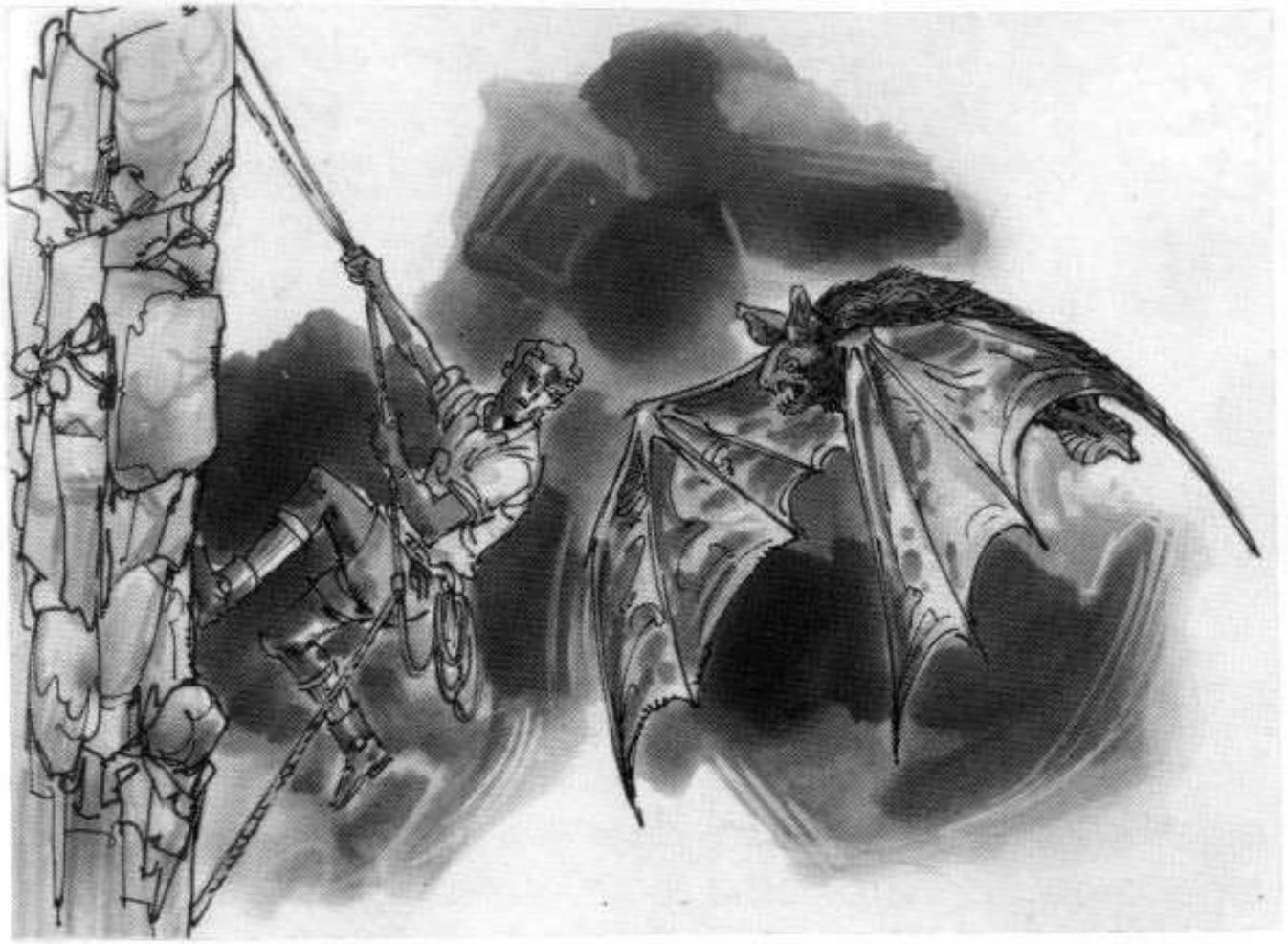


Formaciones de murciélagos: En algunas galerías hay unas formaciones de murciélagos que generalmente se encuentran aletargados, pero que pueden despertar si se produce algún ruido o tan sólo con la presencia de alguno de los personajes.

Cuando están despiertos son muy peligrosos y atacan casi obsesivamente, aunque por fortuna no

tienen demasiada autonomía y no pueden alejarse demasiado.

Murciélago asesino: Es otra especie de murciélago mucho más peligroso que los anteriores. Siempre está activo



y siempre ataca a los personajes se encuentren éstos donde se encuentren.

Tienen una total autonomía que les permite moverse por cualquier parte de la caverna y al ser seres voladores te podrán seguir en cualquier dirección.



Arañas: Son unos seres monstruosos y repulsivos que habitan en el interior de las cuevas. Puedes detectar su presencia gracias a las telas de araña que se extienden de un lugar a otro de la caverna, pero teniendo en cuenta que si quedas atrapado en una de ellas, la monstruosa araña iniciará el implacable camino hacia su presa, con el fin de devorarla.

Sólo el profesor y Axel pueden matarla utilizando la pistola. Si lo consiguen, el personaje que estaba atrapado queda liberado automáticamente.

Monstruo del lago: El lago es una pieza clave en el desarrollo del juego por ser la principal fuente de energía para los personajes. Se encuentra en muchas ocasiones habitado por un terrible monstruo submarino provisto de descomunales tentáculos. Ataca siempre que detecta la presencia de los personajes dentro del agua y casi siempre espera a que estén lo suficientemente dentro para que les sea más difícil escapar de sus garras. Procura no pararte cuando atravieses los lagos más grandes.



OBJETOS UTILES

En el juego hay dos objetos que son de vital importancia.

Uno de ellos es **"el candil",** que sirve para iluminar el camino que vas recorriendo en cada momento. Dispone de gas suficiente como para llegar al final del juego, siempre y cuando, claro está, no te entretengas demasiado dando muchas vueltas innecesarias por el volcán. Si se apagara antes de llegar al final, la pantalla se oscurecería casi completamente y serías mucho más vulnerable; por ejemplo, al no ver la tela de araña podrías caer en ella con bastante facilidad.

"La cantimplora" es otro de los objetos fundamentales. La lleva Graüben y actúa en cierto modo como un surtidor provisinal de energía. Si pierdes a la chica durante el juego, el resto de los personajes sólo pueden recuperar energía introduciéndose en los lagos, con el consiguiente peligro que ello entraña.

MARCADORES

En esta fase los marcadores aparecen situados en la parte inferior.

En el extremo izquierdo hay un mapa que te indica en todo momento el recorrido que está haciendo.

Seguidamente aparece la imagen de cada personaje con una barrita indicadora del desgaste de energía situada en el parte superior de cada uno de ellos.

Una cantimplora, con su correspondiente barra indicadora, contabiliza la cantidad de agua que posees.

Y finalmente el candil, que aparece constantemente en pantalla para indicarte que puedes utilizarlo en cualquier

momento, siempre y cuando, claro está, quede gas suficiente. Una barrita situada encima del candil te indicará en todo momento la cantidad de gas que posees.

CONTROLES

Q: ARRIBA.
A: Para agacharte.
O: IZQUIERDA.
P: DERECHA.
N: Para obtener energía de la cantimplora.
M: Para apagar o encender la linterna.
H: Pausa.

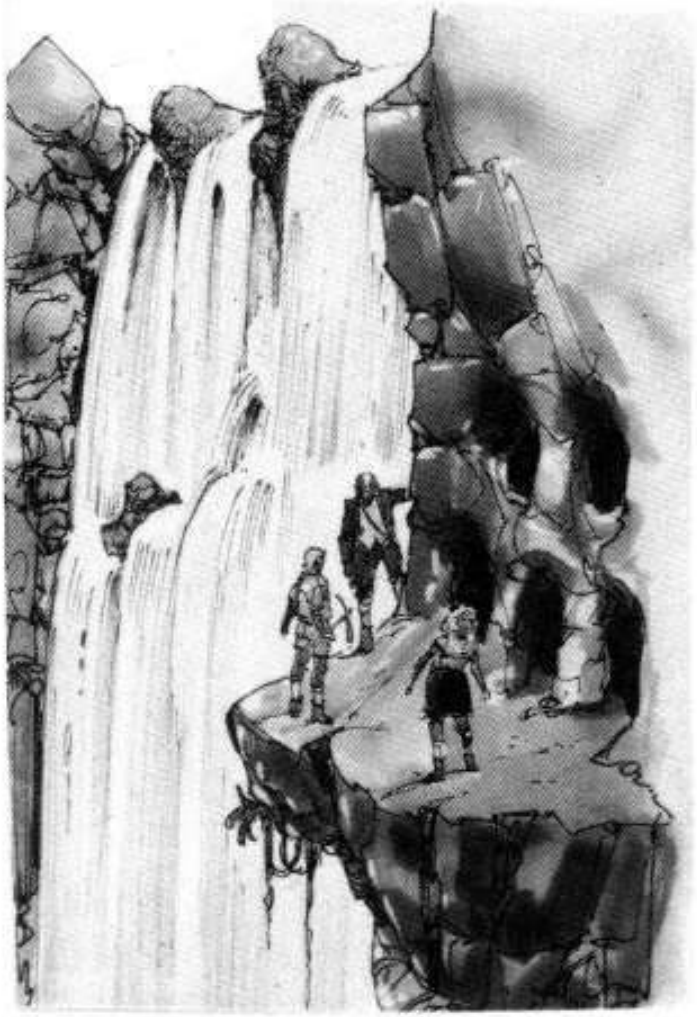
* Para coger la cuerda tendrás que saltar primero y a continuación pulsar la tecla de ARRIBA o ABAJO, con las cuales podrás agarrarte.

TERCERA FASE

EL JUEGO

Esta es la denominada "FASE DE LOS MONSTRUOS".
La acción se desarrolla íntegramente en una selva de abundante vegetación y repleta de monstruos prehistóricos.

Una vez que sales del volcán te encuentras entre tres aberturas en la roca, cada una de ellas conducirá a los personajes a un camino diferente.



En cualquier momento del juego puedes abandonar al personaje activo y seleccionar a cualquiera de los otros que tengas vivos. De este modo es posible combinar las acciones de cada uno de ellos y avanzar casi de modo paralelo.

Sólo es posible completar la aventura si al menos uno de los personajes logra sobrevivir.

OBJETOS UTILES

En esta fase la presencia de la chica es fundamental, ya que la energía no está en función del nivel de desgaste que se produce por el movimiento de los personajes, sino por el nivel de daños ocasionados al recibir el ataque de los monstruos (algunas criaturas te arrebatarán más energía que otras, incluso las hay que de un solo golpe acabarán contigo). Si tienes la suerte de contar con la chica en al expedición, gracias al **"botiquín"** que lleva, curará las heridas de sus compañeros y repondrá totalmente la energía perdida.

El profesor y Axel llevan una lanza que les servirá para hacer frente al ataque de los monstruos.

Al utilizar una lanza, la lucha contra los monstruos debe ser desde muy cerca, una lucha cuerpo a cuerpo.

PELIGROS QUE DEPENDEN DEL TERRENO

En esta fase sólo hay un peligro que depende directamente del terreno: **"las arenas movedizas".**

Son unas zonas pantanosas sobre las que se hundirán los personajes si se paran. Para evitarlo hay que atravesarlas rápidamente.

MONSTRUOS PREHISTORICOS

Los monstruos con los que tendrás que enfrentarte son los siguientes:

Tiranosaurio Rex: Este es el monstruo más peligroso de todos. Para acabar con él es necesario esperar a que se



agache para atrapar al personaje y en ese momento atravesarle la cabeza con la lanza.

El Tiranosaurio para atacar se agacha, atrapa a su víctima y la devora.

Stegosaurio: Este personaje aparece bebiendo agua en el lago y en el momento que detecta la presencia de los personajes les golpea con la cola. Por cada golpe que el animal asesta a los personajes supone una pérdida de energía para ellos, por tanto, el aguante de los personajes va en función de la energía que posea y del número de golpes que reciba.

Hay que intentar esquivarle, esperando el momento en que no mueva la cola y pasar al otro lado.

El Stegosaurio gira sobre sus patas y golpea con la cabeza.

Smilodon: El Smilodon se abalanza sobre su víctima derribándola y devorándola. La única forma de acabar con él

es atacándole antes de que te derribe, si no te ha dado tiempo y en ese momento hay otro personaje en pantalla, este último puede atacar al Smilodon y salvar así a su compañero.

Por cada golpe que te dé el animal perderás energía.

Pterodáctilo: El Pterodáctilo ataca obsesivamente a los personajes y la única posibilidad de esquivarle es agachándote. En el momento en que te golpee morirás.

MARCADORES

Al igual que ocurría en la segunda fase, aparece en primer lugar la imagen de los tres personajes con la correspondiente barra indicadora de energía.

En el extremo izquierdo aparecen tres líneas, cada una corresponde a uno de los personajes, que representan el total del camino y que te indican en todo momento el tramo que has recorrido y el que te queda por recorrer.

CONTROLES

Las teclas de control en esta fase son las siguientes:

Q: Para ir hacia arriba. Si te sitúas delante del camino elegido y la pulsas, apareces ya dentro de él.

A: Para agacharte.

O: IZQUIERDA.

P: DERECHA.

ESPACIO: Para atacar con la lanza.

H: Pausa.

Para obtener energía del botiquín debes tener seleccionada a la chica como personaje activo y entonces pulsar la tecla "N" varias veces hasta que los marcadores alcancen el nivel máximo.



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.

COMMODORE

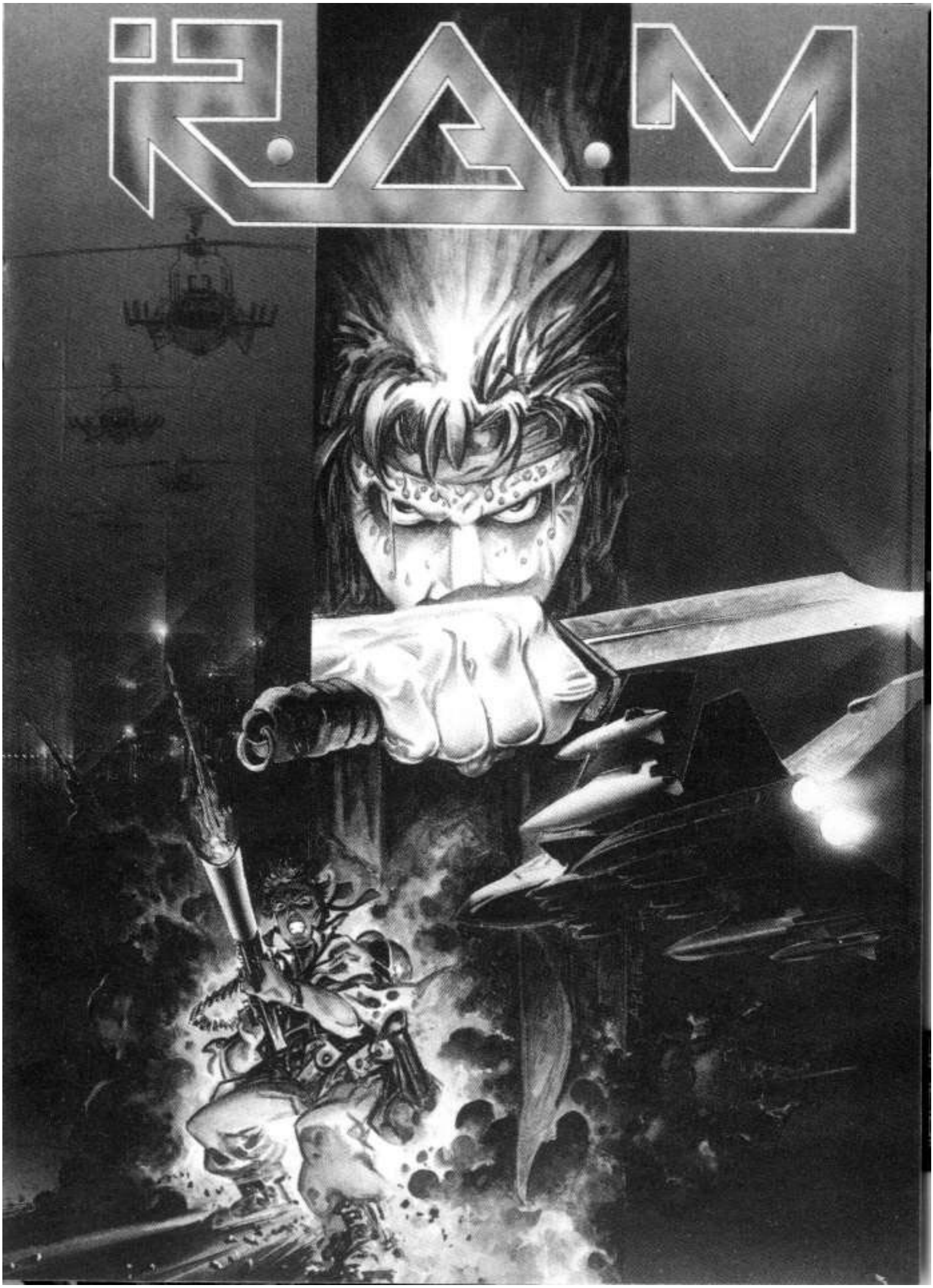
Rebobina la cinta hasta el principio.

Pulsa SHIFT y RUN/STOP, simultáneamente, y pon en marcha el cassette. El programa se cargará automáticamente.

EQUIPO DE DESARROLLO

PROGRAMA: RAFAEL GOMEZ.
GRAFICOS: ALFONSO FERNANDEZ Y —ACE—
PROGRAMADOR DE APOYO: ANTONIO MOYA.
MUSICA: TPM.
GRABACION: CBS.
SECRETARIA DE PRODUCCION: MARIA DOLORES NAVARRO.
PRODUCCION: GABRIEL NIETO.

© Topo Soft, 1989


R.A.M

RAM

SPECTRUM, AMSTRAD, MSX

Un conocido espía de los servicios de inteligencia occidentales ha desaparecido cuando se encontraba cumpliendo una misión en la ciudad de CHERNOVSKA.

Su último comunicado transmitido decía: "RAM", y se sospecha que ésta pueda ser la clave de una importante operación bélica que puede llegar a desestabilizar la paz mundial.

Tu misión será la de conducir a "FOX", que es el miembro más cualificado de las C.E.O. (Comando Especial de Operaciones), hasta CHERNOVSKA para robar un prototipo aéreo cuya importancia bélica es altamente significativa.

EL JUEGO

El juego se desarrolla en diferentes escenarios: el bosque, el pueblo de CHERNOVSKA, la montaña y la base aérea.

Para ir superando con éxito el recorrido dispones de una serie de armas, además de la metralleta que llevas siempre contigo, que se encuentran repartidas por el territorio enemigo y que te serán de gran utilidad para ir acabando con los peligrosísimos adversarios. Algunas

de estas armas son: ametralladora, mortero, granadas...

Estas armas se encuentran en un lugar determinado, las usas y vuelven a quedar en el mismo sitio, no puedes llevarlas contigo continuamente. Para utilizarlas tienes que pulsar la tecla "A" cuando estés junto a ellas.

Cada tipo de arma está adaptada a las características del momento, por lo que para asegurarte un nivel de efectividad elevado es aconsejable que las uses cada vez que te las encuentres. En la mayoría de las ocasiones no pasarías de la zona en la que te encuentras si no fuese por la ayuda de estas armas.

A lo largo del camino te irás encontrando una serie de bidones que te darán vidas o granadas. Hay otro tipo de bidones que contienen combustible para el camión, pero éstos están situados a mayor altura que los anteriores; por tanto, para acceder a ellos debes utilizar el helicóptero.

Las granadas que vayas cogiendo se van acumulando en el marcador, apareciendo reflejada la cantidad que posees.

También hay dos vehículos que son de vital importancia para que puedas cumplir con éxito tu misión; estos vehículos son un "helicóptero portátil" y un "camión".

Para poner en marcha el camión necesitas combustible, que podrás conseguir en unos bidones que se encuentran a lo largo del recorrido. Normalmente para acceder a estos bidones deberás utilizar el helicóptero,

ya que están situados en zonas elevadas. Cuando quieras entrar en el camión tienes que pulsar la tecla "A" cuando estés situado a la altura de las ruedas delanteras.

El camión es fundamental para pasar la valla electrificada. También podrías sobrevolarla con el helicóptero, pero te verías sometido a un fuerte ataque antiaéreo, además del problema de quedarte sin combustible, por lo que sería muy arriesgado.

Si te introduces en el camión, eres inmune a cualquier ataque mientras estés en su interior. Por tanto, es fundamental que para conseguir llegar al lugar donde se encuentra el prototipo aéreo lleves el camión en todo momento, hasta el final; de no ser así no conseguirías acabar el juego.

Cuando llegues al final no tienes que bajarte del camión, automáticamente te introduces en el prototipo aéreo.

También puedes introducir el helicóptero en el interior del camión; con ello podrás transportarlo a cualquier lugar. Esto lo consigues pasando con el camión por encima del helicóptero.

Cada vez que necesites combustible para el helicóptero, independientemente de que quieras transportarlo o no, deberás introducirlo en el camión; de esta manera consigues el combustible necesario.

ENEMIGOS

Durante todo el juego te irás encontrando con diferentes enemigos; por tanto, su forma de atacarte y la forma de librarte de ellos va a ser distinta en cada caso. Algunos de estos enemigos son:

Soldados: Hay dos tipos de soldados, unos más resistentes que otros. Y aunque ambos te atacan a base de disparos, la forma de acabar con ellos es diferente: para eliminar a los soldados normales únicamente tienes que dispararles o bien que lanzarles granadas; por el contrario, para eliminar a los soldados más resistentes tienes que utilizar las ametralladoras que se encuentran por el lugar donde aparecen estos soldados.

Nidos de ametralladoras: Puedes esquivar los tiros lanzándote al suelo, pero hay un inconveniente, y es que al estar tumbado no puedes disparar. La forma idónea para acabar con ellos es sobrevolarlos con el helicóptero lanzando granadas a la vez o también poniéndote en pie entre los espacios de sus ráfagas y lanzar granadas a sus sacos de defensa.

Cañones y lanzamisiles: Cada cierto tiempo lanzan un cañonazo o un misil, dependiendo de que se trate de un cañón o de un lanzamisiles, automáticamente. Sólo puedes eliminarlos lanzando granadas.

Vehículos: Son una serie de tanques y de camiones provistos de cañones y lanzamisiles. Tienes que acabar con ellos a fuerza de lanzar varias granadas.

Nidos de helicópteros: Estos helicópteros van saliendo de detrás de los sacos. Puedes eliminarlos de diferentes formas:

— Lanzándoles granadas según van saliendo.
— Si vas con el helicóptero, puedes entablar con ellos un combate aéreo a base de granadas.
— Si no posees granadas y vas a pie, puedes tirarte al suelo y probablemente no te vean.

Aviones: Estos aviones lanzan misiles desde el aire. La única opción que tienes para librarte de ellos es agacharte, consiguiendo que al poco tiempo te ignoren.

En cualquiera de estos casos, si posees el camión, puedes introducirte en su interior, pasando automáticamente a ser inmune a cualquier ataque.

MARCADORES

Los marcadores consisten en una serie de indicadores situados en la parte inferior de la pantalla.

En la parte inferior izquierda hay un indicador que te señala el arma que estás utilizando en ese momento.

Seguidamente aparecen las vidas que te quedan para seguir jugando. Al lado de este marcador te encuentras un número que te indica la cantidad de granadas que posees.

En el extremo derecho de la pantalla aparece reflejado un objeto parpadeante; esto te indica que

para poder continuar con la misión necesitas ese objeto determinado.

CONTROLES

Las teclas de control vienen ya definidas, con lo cual no puedes redefinirlas; debes ajustarte a las que aparecen indicadas en el menú:

Q: Arriba.
A: Te tumbas en el suelo.
O: Izquierda.
P: Derecha.
M: Fuego.
N: Para lanzar granadas.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Spectrum 48K/128K

Rebobina la cinta, pulsa LOAD"" y ENTER. Pon en marcha tu reproductor. El programa se ejecutará automáticamente.

Si algo va mal, rebobina la cinta de nuevo 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 la cinta de nuevo y prueba a cargarla con un volumen distinto.

MSX

Rebobina la cinta hasta el principio. Teclea en tu ordenador RUN"CAS:" y después pulsa ENTER. Pon en marcha el cassette. El programa se cargará automáticamente.

Si algo val mal, rebobina la cinta de nuevo y prueba a cargarla con un volumen distinto.

EQUIPO DE DESARROLLO

Programa: José Manuel Muñoz.
Gráficos para SP y MSX: Alfonso Fernández Borro.
Gráficos para Amstrad: ACE.
Música: T.P.M.
Programador de apoyo: Antonio Moya.
Portada: Alfonso Azpiri.
Grabación: CBS.
Distribución: Erbe Software.
Secretaria de producción: María Dolores Navarro.
Producción: Gabriel Nieto.

© TOPO SOFT, 1990

MAD MIX 2

EN EL CASTILLO DE LOS FANTASMAS



MAD MIX II

La paz había llegado por fin a «COCOVILLAGE» gracias al buen trabajo realizado por MAD MIX, que se había convertido de la noche a la mañana en el digno sucesor de su abuelo.

Pero la pesadilla no había acabado todavía porque a pocas millas de allí, en el pueblo de su primo OPE «COCOCASTLE» un lugar coronado por un fantasmagórico Castillo, estaban ocurriendo fenómenos extraños.

Todos los indicios hacían pensar que un «coco», superviviente de «COCOVILLAGE» había hecho del Castillo su morada, entablando además una maléfica alianza con los siniestros habitantes de aquel lugar.

El terror se había apoderado de los habitantes de «COCOCASTLE» y sólo MAD podía devolver la tranquilidad a los pacíficos habitantes de aquel lugar.

EL JUEGO

El juego consiste en ir comiéndote los «cocos» (especie de bolitas que se encuentran dispersas por todo el Castillo) que aparezcan en pantalla en cada momento. Una vez que hayas acabado con todos los cocos de esa pantalla pasarás a la siguiente estancia del Castillo de los Fantasmas, ésta es la mecánica hasta que hayas conseguido explorar todos sus rincones.

No obstante, no sólo tienes que ir pendiente de comerte todos los «cocos», sino que además deberás estar muy atento para intentar no toparte con ninguno de los habitantes del terrorífico Castillo, así como de esquivar las diferentes trampas y utilizar en beneficio tuyo y en el momento adecuado, los objetos con que te vayas encontrando.

CLASES DE «COCOS»

En el interior del Castillo te encontrarás con diferentes tipos de «cocos»:

«Gordococo»: Este «coco» puedes distinguirlo de los demás porque es más grande. Al comértelo te verás arrastrado por un ataque de furia que te ayudará a liquidar a tus enemigos.

«Cocoembutío»: Son «cocos» que Franklin (más adelante sabrás quién es) se ha encargado de embutir en el suelo. Para extraerlos debes colocarte encima del agujero en cuestión y saltar, esto produce un temblor de suelo cuya consecuencia es que el «coco» salga despedido, cosa que aprovecharás para engullirlo a su caída.

LOS PERSONAJES

Son varios los monstruos contra los que tendrá que enfrentarse MAD:



«Pelmazoide»: Es un fantasma que está continuamente acosándote, molestándote, acechándote con el fin de liquidarte.



«Momia»: La momia intentará obstaculizarte el camino en todo momento, por lo que es bastante molesta. Sólo puede matarte en dos casos: cuando te encuentres entre dos momias, en cuyo caso te espachurrarán, o bien cuando una de ellas te empuje hasta aplastarte contra la pared.



«Mandíbulas»: Al toparte con uno de estos esqueletos debes tener cuidado para no rozarlos porque, aunque no pueden matarte, te empujarán violentamente haciéndote perder el control momentáneamente.



«Franklin»: Este personaje acabará contigo al más mínimo roce por lo que debes ir muy atento; además de ello irá saltando encima de todos los «cocos» con los que se vaya encontrando en su camino, incrustándolos en el suelo.
Franklin es prácticamente indestructible.



«Dracococula»: Cuando te topes con «Dracococula» debes tener cuidado para no comerte los «cocos» que va dejando, ya que no están en buen estado, son «cocos caducaos» que te producirán una molesta «diarreacacosa».
Este personaje te mata en el momento en que te de alcance.



«Cocolistillo»: Este es un tipo de «coco» que, como su propio nombre indica, es un poco listillo y saldrá corriendo en el momento en que se percate de tus intenciones. Si te lo comes conseguirás ir más deprisa durante un tiempo.

OBJETOS

En el interior del Castillo te irás encontrando una serie de objetos que a simple vista parecen no encajar mucho ni tener ninguna función pero... las apariencias engañan:

«Bolindongo»: Es una bola del juego de bolos que normalmente está quieta, pero que en cuanto la tocas comienza a rodar con cierta inercia por el laberinto aplastando a cualquier habitante del castillo, tú incluido.

«Amasador»: Entre los límites de algunos pasillos puedes ir empujando un amasador que aplastará a todo bicho viviente que se encuentre en tu camino.

«Vida extra»: Las vidas extras se encuentran atrapadas en pompas de jabón, por lo que deberás liberarlas y luego capturarlas, ya que al ser libres irán pululando por el laberinto.

Sólo puedes tener un máximo de cuatro vidas.

«Rodillo giratorio»: Este rodillo te arrastra, por lo que te obliga a ir en la dirección en la que está girando. Si te topas con un rodillo que gira en la dirección contraria a la que tú vas, no te permitirá pasar sobre él, se producirá una especie de choque frontal.

«Cocos caducaos»: Puede ocurrir que a veces te comas un «coco en mal estado», lo que te ocasionará una temporal descomposición «diarreacacosa», que se traduce en frecuentes eruptos y defecaciones esporádicas de cocos.

«Taponcillo»: Al final de algunos caminos te encontrarás con una especie de tintero, de ahí es de donde van saliendo los monstruos. Si tienes la suerte de encontrar un tapón puedes ir arrastrándolo hasta la boca del tintero, tapándolo y consiguiendo de esta forma que permanezcan prisioneros, por lo que tendrás mayor libertad de movimientos. Así permanecerá un tiempo, hasta que la presión de los monstruos haga saltar el tapón.

«Sorpresa»: Es una loseta especial y no tienes más que pasar por encima de ella para darte de narices con una «sorpresita».

«Losetilla»: Cuando atravieses una de estas losetas no podrás saltar (únicamente puedes avanzar) hasta haber salido de ella.

MARCADORES

En pantalla podrás ver en todo momento dos marcadores, uno de ellos te indicará la puntuación que vas obteniendo y en el otro verás representadas el número de vidas que posees (la vida que está utilizando en el momento no aparece representada, por ejemplo: si tienes cuatro vidas observarás tres más la vida con la que estás jugando, ésta no aparece reflejada en el marcador).

CONTROLES

Si no has seleccionado en el menú la opción de redefinir teclado, las teclas de control son las siguientes:

Q: ARRIBA.
A: ABAJO.
O: IZQUIERDA.
P: DERECHA.
ESPACIO: SALTAR.
H: PAUSA.
V: AUMENTAR O DISMINUIR EL VOLUMEN DE LA MUSICA.

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.

SPECTRUM+3

Selecciona OPCION CARGADOR y pulsa la tecla ENTER. El programa se cargará automáticamente.

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.

AMSTRAD DISCO

Teclea en tu ordenador RUN"DISC y después pulsa la tecla ENTER (INTRO).
El programa se cargará automáticamente.

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.

EQUIPO DE DESARROLLO

Idea y programa: Rafael Gómez.
Gráficos: –ACE–.
Gráficos de apoyo: Alfonso Fernández.
Programador de apoyo: Antonio Moya.
Música: T.P.M.
Portada: Fernando Sangregorio.
Grabación: CBS.
Secretaria de Producción: María Dolores Navarro.
Producción: Gabriel Nieto.

DRAZEN PETROVIC

DRAZEN PETROVIC BASKET es el simulador de baloncesto más real creado hasta la fecha.

El objetivo es jugar un Campeonato de Liga en el que no faltarán duros rivales.

La óptima selección de las tácticas de juego, la realización del menor número de faltas posible, tu capacidad anotadora y contar entre tus filas con la gran figura del baloncesto mundial harán posible tu llegada a la Gran Final.

EL JUEGO

El objetivo es jugar un Campeonato de Liga en el cual deberás de ir venciendo a equipo tras equipo con o contra DRAZEN PETROVIC hasta llegar a la Gran Final, donde podrás enfrentarte al mejor de todos tus rivales.

La Liga la componen dieciséis equipos, cuyos nombres podrás cambiar utilizando las opciones del menú, por las selecciones que prefieras.

El sistema del Campeonato es el de eliminatoria: se juegan los octavos de final, en los que intervendrán los dieciséis equipos que componen la Liga, de ahí saldrán seleccionados la mitad de los equipos, o sea, para participar en los cuartos de final; de éstos quedarán

otros cuatro equipos, que deberán batirse en la semifinal; de ella saldrán únicamente dos equipos, que se enfrentarán en la Gran Final en una emocionante lucha por el título.

Según vas avanzando en el juego, el nivel técnico de los contrincantes es cada vez mayor y, por tanto, la dificultad para vencerlos también aumenta.

REGLAS DEL JUEGO

Este juego está basado en un simulador real de baloncesto y, por tanto, las reglas son las mismas que las de cualquier partido de competición oficial (sistema europeo).

Hay dos tiempos, cada uno de ellos de veinte minutos, y entremedias el descanso. Y aprovechando éste podemos ver las estadísticas de cada uno de los equipos durante el transcurso del primer período. Y al final del encuentro las del partido completo.

Durante el transcurso del encuentro estaremos siempre informados del tiempo real de juego a través del reloj situado en los marcadores.

El tiempo de posesión de cada equipo es de treinta segundos y está indicado también en los marcadores, mediante dos cronómetros, uno para cada uno.

Las faltas que comete cada equipo también tienen un contador específico que nos indica el número total de personales. Internamente, el ordenador llevará la cuenta,

además del número de personales cometidas por cada jugador de modo particular. Y si alguno de ellos cometiera las cinco reglamentarias, tendría que abandonar el terreno de juego, dejando a su equipo en inferioridad numérica.

EL EQUIPO

Cada equipo lo integran cinco jugadores, cada uno de ellos con unas características técnicas propias y una posición concreta dentro del terreno de juego.

Hay dos "pivots", dos "aleros" y un "base".

Los pivots son los que más saltan y, por tanto, los más efectivos debajo del aro, tanto en ataque como en defensa. Siempre tienden a moverse por el interior de la "zona". Su efectividad en el tiro no es demasiado elevada.

Los aleros tienden a moverse casi siempre por fuera de la zona. Saltan menos que los pivots, pero su efectividad en el tiro a canasta es mucho mayor.

El base es el jugador que controla la mayoría de los pases de su equipo. Es el encargado de repartir el juego y tiene más movilidad que cualquier otro jugador. Es el menos efectivo bajo la canasta.

Si somos capaces de colocar a los pivots muy próximos al lugar donde se encuentra la canasta y lanzamos la pelota, veremos cómo éstos realizan espectaculares "mates", machacando literalmente el "aro".

Todos los jugadores pueden correr, saltar, pasar la pelota, tirar a canasta, lanzar tiros libres, driblar a un contrario y coger rebotes bajo los aros.

CONTROLES DE JUEGO

Para saber en todo momento cuál es el jugador de nuestro equipo que se encuentra activo aparecerá sobre él un cursor indicativo, que variará dependiendo de la distancia a la que se encuentre éste de la pelota.

Hay una excepción, si un jugador lleva la pelota permanecerá siempre activo hasta que la pase a un compañero, la lance a canasta o se la arrebate un contrario.

El jugador que lleva la pelota puede pasarla o tirar a canasta, dependiendo del tiempo que tenga pulsado el botón de disparo.

Si pulsamos el botón una sola vez y soltamos rápidamente, pasaremos la pelota al compañero de nuestro equipo que se encuentre en la dirección a la que nos dirigíamos en ese momento. Por ejemplo, si nos dirigíamos hacia la diagonal izquierda la pelota seguirá también esa trayectoria, y si en ella se encuentra otro miembro de nuestro equipo recogerá la pelota.

Hay un pequeño truco para interceptar la pelota, aunque no nos encontremos exactamente en línea con el jugador que lanza la pelota. Consiste en mover al jugador más cerca de la trayectoria de la pelota hacia el

punto de intersección con la misma. Esto es posible porque el momento que el jugador que tiene la pelota la lanza y ésta se aleja de él, pierde el control de jugador activo pasando al nuevo jugador más próximo a la pelota, que podrá moverse en busca de ésta.

Para tirar a canasta hay que mantener pulsado el botón de disparo, sin soltarlo durante unos instantes, de este modo el jugador que lleva la pelota soltará el "esférico" en dirección al aro. Que consiga la canasta o no dependerá del tipo del jugador que sea, de su eficacia en el tiro y de su trayectoria durante el encuentro.

MARCADORES

Hay una serie de marcadores que nos informan en todo momento sobre las distintas situaciones del desarrollo del partido: el tiempo de juego, el tiempo de posesión de cada equipo, los puntos obtenidos por cada uno de los contrincantes, el número de faltas personales, los jugadores que controlamos, el jugador activo en ese momento y un pequeño mapa que scrolla según nos movemos por el terreno de juego, que nos indica la situación en el campo de nuestros jugadores.

Los marcadores que indican el jugador que se encuentra activo en cada momento están en la parte inferior de la pantalla, uno a la izquierda y otro a la derecha, para cada uno de los equipos.

Cada jugador tiene un código que le identifica:

B: Base 1.
A1: Alero 1.
A2: Alero 2.
P1: Pivot 1.
P2: Pivot 2.

Cada vez que el control pase a un jugador distinto su nombre aparecerá en el marcador correspondiente con el fin de que estemos informados siempre de sus características de juego y le utilicemos, por tanto, de acuerdo a nuestros intereses tácticos.

OPCION ENTRENADOR

Si seleccionamos durante el transcurso del encuentro esta opción nos aparecerá un pequeño menú con distintas tácticas de juego:

— Defensivas:
  1. Defensa zonal.
  2. Defensa al hombre.
— Atacantes:
  1. Ataque presionante.
  2. Contraataque.

Dependiendo de las tácticas seleccionadas, nuestros jugadores se comportarán de un modo u otro al reinicializar el encuentro.

Sólo es posible cambiar de táctica solicitando "tiempo

muerto". Y, como en el baloncesto real, disponemos de dos por cada período de tiempo.

CONTROLES

En primer lugar aparece un menú general. Para moverte por él con el cursor debes pulsar las siguientes teclas:

O: Izquierda.
P: Derecha.
Q: Arriba.
A: Abajo.
Q-O: Diagonal arriba izquierda.
Q-P: Diagonal arriba derecha.
A-O: Diagonal abajo izquierda.
A-P: Diagonal abajo derecha.

Pulsando "ARRIBA" el jugador corre hacia dicha dirección y viceversa, pulsando "ABAJO" corre hacia abajo.

Si tecleas "DERECHA" giras en el sentido de las agujas del reloj y tecleando "IZQUIERDA" giras en el sentido contrario al de las agujas del reloj.

Para pasar la pelota a otro jugador debes pulsar la tecla de "DISPARO".

Para llevar a cabo un tiro a canasta tienes que mantener pulsado el "disparo" durante unos instantes.

Los "mates" sólo puedes llevarlos a cabo cuando el pivot esté muy cerca de la canasta.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Spectrum 48K/128K

Rebobina la cinta, pulsa LOAD"" y ENTER, pon en marcha tu reproductor. El programa se ejecutará automáticamente.

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 la cinta de nuevo y prueba a cargarla con un volumen distinto.

Commodore

Rebobina la cinta, pulsa SHIFT y RUN/STOP simultáneamente y pon en marcha el cassette. El programa cargará automáticamente.

MSX

RUN"CAS:

EQUIPO DE DESARROLLO

Programa: Eugenio Barahona.

Gráficos para SP y MSX: Roberto Uriel.
Gráficos para Amstrad: —ACE—.
Programador de apoyo: Antonio Moya.
Música: Gominolas.
Distribuidor: Erbe Software.
Grabación: CBS.
Secretaria de producción: Dolores Navarro.
Producción: Gabriel Nieto.

© TOPO SOFT, 1989.



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

ERBE SOFTWARE, S. A.
C/ Serrano, 240. 28016 MADRID.