

## MAD MIX GAME

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

Su padre le había contado muchas veces historias sobre su abuelo el gran Mad (Eve), el miembro más destacado de la familia de los comedoceros y además el que más mayor había estado de la singular tribu de los comedoceros con los mejores fantasmas monstruosales de casa.

Una tradición que, por desgracia para Mad, no había continuado en la figura de su padre, un comedocero de carácter tímido y tímido, vigilante en una fábrica de gelatinas.

Pero, por suerte para Mad, ocurrió algo que iba a cambiar su vida. Se dio cuenta unos fantasmas se habían reintroducido en la fábrica empujando desde ciudad de COCONVILLE, accionando así destructores y sembrando el pánico entre su asociada población. Por entonces cuando él estaba saliendo la ayuda de MAD FUDGE, a uno de esos tipos que este carnal exagerado que siempre había tenido miedo a los fantasmas.

Mad, que no podía esperar tal hazaña, pensó que una vez después del momento de reanudar el número de su abuelo abuelo, se dio cuenta un instante a tiempo la ciudad de los reductos invasores étnicos.

### LA MISIÓN

Nuestra misión es la de combatir a MAD en su excitante aventura a la larga y a corto de manos (preparado para dar cada paso que sea necesario tener tiempo, ser muy hábil y conocer perfectamente todos los secretos de las peligrosas laboratorios que necesariamente terminarán que necesite supervisar legal a final del juego.

### PERSONAJES

#### Los buenos

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

#### Comedocero

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



tricciones, comprendes los roles que los componen pero cada uno también es el más vulnerable de todos y puede ser destruido si sus habilidades que los sustentan de los enemigos, exceptuando a los MARICOCOS.

#### Comedocero -"mosaico"

Es el estado en el que se encuentra el Comedocero, cada vez que recoge uno de los cosas que se hablan repetidas por los distintos laboratorios. Durante el tiempo que dura el efecto de COMEDOCOS se cambian de nuevo los contenidos a todos los fantasmas, que están en lugar de nuestro lado. La duración es limitada.

#### Hippoduro

Es un animal que aparece con forma de hipocampo, cuyo aspecto puede alterar el comedocero, permitiendo ver que está algún cone con la forma de él. Con el podemos apagar todos los personajes del juego que se encuentran. Pero es especialmente vulnerable por poder acabar con dos distintos enemigos el REFUGIO SINTIENDO y el MARICOCO. Se destruye es también limitado.

#### Escarabálamos

Es un especie de escarabajo, el cual se mueve con los avances, podemos utilizarlo según previamente el mismo correspondiente. Con él podemos inventar los fantasmas que se encuentran en el campo de juego en el suelo. Es muy vulnerable, ya que cualquier enemigo puede acabar con él. Se destruye en limitado.

#### Cocoonave

Es una nave espacial de combate que se mueve en la que puede actuar mediante generar energía con el fin de disparar a los enemigos que nos acercan en la proximidad. Se usa en limitado y el movimiento automático en los direcciones, dependiendo de la luz de los escarabálamos. Solo se permite disparar a uno dirección. Con el podemos destruir a cualquier enemigo del juego.



#### Coontaque

Es un tipo de característico muy similares a los de los COCONAVE, exceptuando el hecho de que el COCONAVE puede disparar en dos direcciones y nosotros sólo en una.

#### LOS ENEMIGOS

##### Palmariscos

Son unos fantasmas que se encuentran en todos los niveles, si los destruimos aparecen a la caída de donde salen el principio y después de transcurrido, algunos segundos salen de nuevo en nuestra fuerza. Los podemos destruir con todos los personajes menos con el COMEDOCOS y el COCONAVE (99).

##### Mariscos

Es una marabuta que recorre las pantallas de los niveles moviendo las cosas que nos vemos o comiendo. Es especialmente para nosotros, pero muy rápido porque se mueve a la vez todo el trabajo realizado con inteligencia.

El COMEDOCOS es el único que no puede destruirlo.

##### Resparatocero

Es muy rápido y peligroso de todos. Lo podemos destruir con el MOPRODOSO, la COCONAVE y el COCONAVE, aunque con estos dos últimos es más difícil. Se destruye con el COCONAVE y tiene la peculiaridad de que al destruirlo se mueve a la vez todo el trabajo realizado con inteligencia.

#### LOS OBJETOS

##### Autococcos

Son unos fantasmas de diseño aleatorio que hacen que nuestro personaje se mueva de forma automática por un momento indefinido.



## BLACK BEARD

El temido y pederástico capitán Barbarroja se había pasado la noche entera imaginando tonalidades de ron en compañía de su colega Barbarroja, el había venido de Argel hasta el mar del Caribe en un viaje corto. O a lo menos eso es lo que había creído hasta entonces el conde capitán.

Pero cuando Barbarroja metió la mano en el bolsillo de su cascaca (embutido este a un legendario capitán de navío inglés) y pudo comprobar que había desaparecido de allí el plano de un fabuloso tesoro perdido en una isla próxima a la zona de Berberrota, el capitán no pudo por menos que tener un espantoso sueño, del que se despierta entorpecido algo parecido a esto -"Malillo Anon, me las pagaría!"

Según parece el tal Anon (más conocido con el apodo de Barbarroja) había cometido su terrible torpeza de traicionar la hospitalidad de su anfitrión, aprovechando su descomunal borrachera, para quitarle el mapa de un tesoro que, a su vez, había entregado el capitán del barco por merced que tenía un espantoso sueño, del que se despierta entorpecido algo parecido a esto -"Malillo Anon, me las pagaría!"

Lleno de rabia y cegado por la ira juró vengarse y ya un mes después se vio en busca del capitán Barbarroja, con el fin de arrebatarle el plano y castigar la traición de su considerado traición.

### LA MISIÓN

Tu eres el capitán Barbarroja y tu misión es la de infiltrarte en el navío H. M. S. Victory, que se encuentra en poder del capitán Barbarroja, con el fin de arrebatarle el plano del tesoro que se halla oculto en uno de los cofres del barco.

Para lograrlo será necesario que encuentres el cofre que esconde el plano antes de que los gratas hostiles acaben contigo.

Hay dos tipos de armas repartidas por el barco que puedes utilizar, cuchillos y pistolas. Los primeros pueden utilizarse de forma ilimitada, pero los segundos se agotan cuando hayas efectuado treinta disparos.

Para abrir los cofres deberás de utilizar la pistola. En su interior podrás encontrar varias armas, pociones de invulnerabilidad que duran algunos segundos y una antorcha. La antorcha es muy importante porque te permite disparar un cohete, con el que podrás destruir la pasarela por la que entran las gratas continuamente.

El barco tiene dos tipos de niveles formados por la cubierta, los camarotes y dos boques situados bajo la cubierta. Para completar el juego es necesario que reconozcas minuciosamente todos estos lugares en busca del cofre que esconde el plano del tesoro, pero ten en cuenta que este permanecerá oculto hasta que hayas acabado con todos los enemigos y abierto todos los cofres.

Para bajar de un nivel a otro tendrás que utilizar los botones de las cubiertas, marcados de ellas y pulsando el botón de disparo podrás subir o bajar. Dependiendo de si te encuentras en un nivel superior o inferior.

En la parte derecha de la pantalla se encuentran las puntuaciones de vida, munición y energía. Esto último es muy importante y está numerado por unas bolitas de ron. Si se terminan, te quedarás sin energía, por eso es conveniente que te batas de vez en cuando las cubiertas que se encuentran repartidas por el barco. Pero cuidado



#### Trampillas

Son un especie de personajes en forma de "L" que se abre o cierra según pasamos por ellas. Si que se pueden abrir en una u otra dirección, dependiendo de la posición en que lo hagamos. Pueden ser de enorme ayuda para entrar al área de nuestros enemigos, pero también una trampa si no los utilizamos convenientemente.

#### TECLAS DE CONTROL

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

Teclado: D  
Dirección: F  
Arriba: G  
Abajo: A  
Derecha: Space

Entre otros, pueden cambiarse a gusto del jugador ofreciendo la opción -"Definir Teclas" que figura en el menú principal.

#### AYUDAS

Entre los COMEDOCOS -MOPRODOS- sólo cuando te sea estrictamente necesario, de este modo estará disponible un tiempo antes de que termine la fase, con el consiguiente peligro que eso entraña.

Los movimientos pueden ser un buen refugio, además, es de gran ayuda contar con unos cuantos. Pero no te debes demorar, ya que cuando los utilizas ellos también se esconden.

En algunas fases te será obligado a entrar en la casa de los fantasmas para completar alguna. No muy cuidado porque si la nutzt algo dentro te será prácticamente imposible volver a salir de ella.

Para volver sobre los AUTOCOCOS cuando tengas la completa seguridad que los camina no va a ser interrumpido por ningún enemigo.

#### EQUIPO DE DESARROLLO

Isa Rafael-Gómez  
Programa: Rafael-Gómez  
Gráficos: Roberto Piferenciano  
Música: Comedocero  
Portada: Alfonso Aguilera

del capitán Barbarroja ha diseñado algunos, que en vez de proporcionarte energía te harán caer una monumental borrachera que durará algunos segundos, durante los cuales perderás el control de tu personaje. Si consigues completar esta trágica aventura con éxito podrás cambiar la pantalla final del juego.

Que la suerte te acompañe.

#### TECLAS DE CONTROL

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

Teclado: O  
Dirección: P  
Arriba: G  
Abajo: A  
Derecha: Space

Entre otros, pueden cambiarse a gusto del jugador ofreciendo la opción -"Definir Teclas" que figura en el menú principal.

#### AYUDAS

Búscalo el cofre y destruye la pasarela para evitar que salgan más enemigos.

Las pistolas son limitadas, por eso debes de usarlas con cierta atención. Si las agotas antes de abrir todos los cofres no podrás continuar jugando.

Utiliza las cubiertas, barreras, cofres y demás objetos del barco para parapetarte del ataque de los enemigos, pero ten mucho cuidado porque sus afilados cuchillos pueden pasar entre los huecos de las cubiertas.

Aprovecha las puntuaciones de munición para intentar avanzar hacia alguna posición segura o para eliminar a los enemigos que te acechan.

Ten cuidado al coger energía. Si eliges una de las bo-

tilas malas perderás el control de tu personaje. Procura utilizar las barreras sólo cuando te sea estrictamente necesario.

#### EQUIPO DE DESARROLLO

Programa: Carlos Anas  
Gráficos: Roberto Piferenciano  
Música: Goniolivas  
Portada: Alfonso Aguilera

Software de apoyo: J. Manuel Lasso  
Grabación: CBS  
Distribuidor: Eibe Software  
Producción: Gabriel Nieto

El barco de este juego está basado en una maqueta real del H. M. S. Victory perteneciente a la Real Armada Inglesa.

#### Copyright Tofo 1988

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

ERBE SOFTWARE, S. A.  
Mujeres Morgado, 11. 28006 Madrid

#### Copyright Tofo 1988

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

ERBE SOFTWARE, S. A.  
Mujeres Morgado, 11. 28006 Madrid



Depósito Legal: M-20293-1988

