

# MAD MAX

## 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 «COCOCAS-TLE» 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 atraveses 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 MÚSICA.

# 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.

Secretaría de Producción: María Dolores Navarro.

Producción: Gabriel Nieto.



© TOPO SOFT, 1990.

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