

## SILENT SHADOW

Hal Kushner, comandante del ejército de Normalización y ante todo piloto del «SOMBRA SILENCIOSA», despertó bruscamente cuando todas las alarmas de su sofisticado caza se dispararon. Se incorporó rápidamente y sus dedos se movieron como rayos por los controles a fin de poner a su nave en situación de combate.

—Esó no es necesario —dijo una suave voz femenina—. Cuando te toca el turno de descanso yo asumo el control. ¿Recuerdas? Kushner echó una rápida ojeada a las pantallas de radar; tres pequeños cazas se acercaban por detrás a gran velocidad. En unos segundos los tendría encima.

—Dame el control manual—dijo Kushner.

—Esó no es necesario —replicó la suave voz de la computadora—, además tu turno de descanso aún no ha terminado. ¿Recuerdas? Yo sola puedo afrontar perfectamente la situación.

—¡Entrégame el control manual inmediatamente! —estalló Kushner—. ¡Soy tu comandante y esto es una orden!

Silvia, que tal era el nombre del nuevo programa de la computadora del Sombra Silenciosa (Ss-307 de identificación), pareció pensárselo. Mientras tanto los cazas enemigos se acercaban más y más Kushner comenzó a maldecir el momento en que hizo caso a Claudia Barstow, jefa del departamento de programación de la base, cuando ésta le dijo que su nuevo programa de combate haría historia gracias a su «artificial deseo de supervivencia». Debió haberse quedado con el bueno y viejo Carson. Puede que éste no fuera un programa tan avanzado, pero por lo me-

nos no se metía donde no debía y su provisión de chistes verdes parecía inagotable.

—Lo siento, Hal—dijo finalmente Silvia—. Pero durante tu turno de descanso soy yo quien tiene el mando. Y no te inquietes por esos pesados, dejará que se acerquen un poco más y los despacho rápidamente.

Aquello colmó la paciencia de Hal Kushner. Un caza Kirshan garantizaba unos minutos de buena diversión, dos eran ya una seria molestia y tres un problema muy grave para la salud. En ese momento la alarma radar volvió a titilar.

—Ha sido lanzado un misil Kirshan—dijo el radar con su voz rápida, pero parsimoniosa—. Hará blanco sobre nosotros dentro de 12 segundos. Recomendamos comenzar inmediatamente maniobra evasiva.

Kushner, hombre de decisiones rápidas y fulminantes desenfundó su arma y apuntó con él al panel de mandos de la computadora.

—¡Pásmame los mandos o te fundo los plomos!

—Nos estrellaremos los dos —gimió la computadora.

—Ocho segundos de impacto —recordó el radar tranquilamente.

—¡Las decisiones las tomo yo! —gritó Kushner—. ¡Por última vez, pásmame el timón, sesos de silicio!

—Cinco segundos para impacto.

—¿Qué te apuestas? —gritó Kushner lanzando una descarga al mínimo de fuerza sobre un indefenso detector de masas.

Silvia lanzó un chillido asombrosamente femenino y de repente Kushner advirtió que se había restablecido el control manual. Sus manos se abalanzaron sobre los controles y conectó el sistema de armas y las pantallas de rastreo. También encendió el Turbodistorm, aunque su empleo en vuelo bajo estaba más que desaconsejado debido

a las poderosas aceleraciones. Cogió el volante de vuelo manual mientras la pantalla de su casco creaba una holografía móvil representando el escenario de batalla. No había tiempo para planear un plan de combate.

—Dos segundos.

Kushner tiró violentamente hacia arriba el mando, al tiempo que elevaba el nivel de potencia del Turbodistorm hasta el 5 por 100. Aquello casi fue excesivo.

Kushner sonrió levemente cuando el siromisil pasó como un rayo por el punto donde había estado el Sombra Silenciosa, se alejó hasta casi salir del campo del radar y rectificó su trayectoria con un agíl giro tomando de nuevo la trayectoria de colisión.

## QUE TENEMOS QUE HACER

El objetivo del juego consiste en hacer llegar sano y salvo a su destino a un enorme bombardero cuya misión consiste en destruir la base aérea enemiga, situada en las atueras de una gran ciudad. Para ello contamos con un moderno y sofisticado caza dotado de los mayores avances tecnológicos que se puedan soñar, cuya velocidad, potencia de disparo y facilidad para eludir y crear imágenes falsas en el radar le han hecho merecedor del sobrenombre de «SOMBRA SILENCIOSA».

Para conseguir llegar al objetivo hay que atravesar cuatro fases: EL OCEANO, EL DESIERTO, LA CIUDAD Y LA BASE AEREA ENEMIGA.

Deberás destruir todas las defensas y torretas esparcidas por todo el recorrido, ya que la tener que volar bajo se producirían daños al bombardero y bajaría su energía, con lo que no conseguirías llevar la misión a buen término.

Procura vigilar tu velocidad; si es muy alta corre el ries-

go de alejarte demasiado del bombardero, con lo que quedaría más expuesto al fuego enemigo, y si es muy baja podría llegar a atascarse y perderías una vida. Al comienzo de la misión dispones de tres bombas expansivas que conseguirán destruir todos los enemigos que estén en tu campo de visión. Utilízalas solamente en caso de estar muy apurado y con el máximo de cazas o helicópteros enemigos.

## TECLAS DE CONTROL

Pueden jugar uno o dos jugadores simultáneamente y se puede manejar el juego con el teclado o con el Joystick con interface tipo Kempston, Cursor o Sinclair SJS. El teclado es totalmente redefinible.

	Jugador 1	Jugador 2
Derecha	E	P
Izquierda	W	O
Abajo	A	K
Arriba	Q	I
Disparo	Z	M
Bomba	X	N
Pausa	H	H
Abandonar	0	0

## EQUIPO DE DISEÑO

Programa: ..... David López  
Gráficos: ..... David López  
Música: ..... Gominolas

Programada por:.....Gonzalo Martín  
Pantalla de carga:.....Javier Cano  
Idea original:.....David López  
Carátula: ..... Alfonso Azpi  
Distribuidor: ..... Erbe Software  
Producción: ..... Javier Cano

© TOPO SOFT 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.

## MAD MIX GAME

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 Eder, el miembro más destacado de la familia de los comeccocos, 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 comeccoco de carácter amable y tranquilo, vigilante en una fábrica de golasinas.

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 COCCOVILLAGE, ocasionando serios disturbios y sembrando el pánico entre su asustada población. Fue entonces cuando el alcalde solicitó a la ACCO 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 renunciar el nombre de su abuelo abuelo y sin dudarlo un instante se dispuso a limpiar la ciudad de los molestos invasores etéreos.

## LA MISIÓN

Nuestra misión es la de conducir a MAD en su excitante aventura a lo largo y ancho de quinientos trepidantes fases donde para dar cada paso es necesario tener temple, ser muy hábil 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.

### Comeccocos

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 alcanzado por cualquiera de sus enemigos, exceptuando a la MARICOCO.

### Comeccocos «mosqueao»

Es el estado en el que se encuentra el Comeccoco 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 comerlos a todos los fantasmas, que intentarían huir de nuestro lado. La duración es limitada.

### Hipopodoso

Es un simpático personaje con forma de hipopótamo, cuyo aspecto puede adoptar el comeccoco cada vez que recoge algún icono con la forma de éste. Con él podemos aplastar todos los personajes del juego sin ninguna excepción. Pero es especialmente útil 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, podemos utilizarlo cogiendo previamente el icono correspondiente. Con ella podemos 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 rales 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 limitado 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 marituga que recoge las galletas de los distintos niveles reponiendo las bolas que nos vamos comiendo. Es ofensiva para nosotros, pero muy molesta porque nos obliga a repetir todo el trabajo realizado con anterioridad.

El COMECOCOS es el único que no puede destruirlo.

#### Repugnatoso

Es el más molesto y peligroso de todos. Lo podemos destruir con el HIPOPODOSO, la COCONAVE y el COCOTANQUE aunque con estos dos últimos es más difícil conseguirlo. No es fácil de localizar y tiene la peculiaridad de aplastar las bolas en el suelo para que pronto se será prácticamente imposible volver a salir de allí.

### 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, con lo 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 acceso 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: A.

Abajo: Q.

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 «MOSQUEADOS» 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 comer alguna bola. Ten mucho cuidado porque si te matan aquí pronto 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

Ilustr: Rafael Gómez  
Programa: Rafael Gómez  
Gráficos: Roberto Ponceano.  
Música: Gominolas.  
Portada: Alfonso Azpi.

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

