

MICKEY MOUSE SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI ST

INSTRUCCIONES PARA LA CARGA

CBM 64/128

Cassette: Insertar la cassette en su unidad. Pulsar simultáneamente SHIFT y RUN/STOP. Pulsar PLAY en la unidad de la cassette. El programa se cargará y pasará automáticamente.

Disco: Insertar el disco en el conductor. Teclear LOAD *****8.1 y pulsar RETURN. El programa se cargará y pasará automáticamente.

SPECTRUM 48K

Teclear LOAD"" y pulsar ENTER. Pulsar PLAY en la grabadora de la cassette. El programa se cargará y pasará automáticamente.

SPECTRUM 128K/+2

Usar el CARGADOR DE CINTA de forma normal.

SPECTRUM 128K/+3

Disco: Usar el CARGADOR DE CINTA de forma normal.

AMSTRAD

Cassette: Insertar la cassette en su unidad. Pulsar CONTROL (CTRL) y las teclas minúsculas ENTER simultáneamente. Pulsar PLAY en la unidad de la cassette y después cualquier tecla. El programa se cargará y pasará automáticamente.

Disco: Insertar el disco en el conductor con el lado de la etiqueta hacia arriba. Teclear CPM y pulsar ENTER. El programa se cargará automáticamente.

ATARI ST

Insertar el disco 1. Poner el ordenador en marcha. Seguir las instrucciones de la pantalla.

ESCENARIO

Las perversas brujas del Norte, Sur, Este y Oeste han robado la varita mágica de Merlín y se han dado al muy horrible Rey de los Ogros. ¡Haciendo uso del poder de la varita entre todos gobernarán Disneylandia! El Rey de los Ogros ha utilizado la varita para que la tierra quede bajo los efectos del sueño, rompiéndola después en cuatro partes a fin de que cada bruja guarde una parte.

Las decrepitas brujas se han trasladado a las cuatro torres más altas del castillo de Disney, echando a todos los soñolientos personales de Disney. Cada una usa la parte de la varita que guarda, junto con agua encantada que le robaron a Merlín, a fin de llenar el castillo de monstruos espantosos. Este agua es la clave para la salvación de Disneylandia. Merlín tenía escondida una botella de agua y se la dio a Mickey Mouse para que la utilizara defendiéndose mientras él recuperara la varita. El agua debe usarse con parquedad o se agotará.

Mickey empieza la búsqueda de la varita por la base de cada una de las cuatro torres. ¡El único modo de seguir es subiendo! En su camino hacia la parte superior, Mickey se encontrará con los horribles guardianes de las brujas. Rociando a algunos monstruos con la pistola de agua encantada, les convertirá en botellas de pócima o premios mágicos especiales. Sin embargo, algunos monstruos solamente responden a un golpecito intenso en la cabeza con el mazo de goma de Mickey, si bien sucede con frecuencia que éste haga que se dividan en dos monstruos más pequeños! Si Mickey choca con un malvado pierde algo más de su preciosa agua, pero puede rellenarse recogiendo las botellas de pócima.

Cuando Mickey llega a la parte superior de la torre encontrará que la bruja le arroja bolas de fuego. Si puede reducirla a un montón de huesos tirándole mazos, puede conseguir la parte de la varita en su poder. Una vez recuperadas las cuatro partes, Mickey tiene que enfrentarse con el diabólico, horroroso Rey de los Ogros volante. Rociándole 15 veces con la pistola, le derrotará, pero eso no es fácil. Si Mickey no

tiene éxito la primera vez puede intentarlo e intentarlo de nuevo. Si fracasa a la tercera, el juego se ha acabado, y Mickey ¡habrá de volver a la base de la torre primera!

EL CASTILLO

Las cuatro torres progresivamente van siendo más altas y más difíciles. Cada planta de la torre consiste en una inmensa sala circular con dos balcones. Mickey debe tener cuidado especial con los balcones por dos razones: en primer lugar, puede caerse, y, segundo, dispone de menos espacio para evitar a los monstruos. El caerse del balcón deja a Mickey sin sentido durante algún tiempo, mientras que los monstruos pueden vaciar su suministro de agua.

Por toda la torre hay puertas que conducen a salas laterales. Mientras que los fantasmas pueden atravesar las paredes, algunos monstruos necesitan usarlas. Todas las puertas deberán ser condenadas antes de que a Mickey se le permita salir a las almenas para enfrentarse con la bruja. A fin de condenar una puerta, Mickey deberá encontrar una llave y entrar en la habitación. En el interior habrá uno de los cuatro juegos secundarios y, si éste se completa satisfactoriamente, se le dará martillo, clavos y algunas tablas y clavará la puerta dejándola cerrada mientras sale (los juegos secundarios se describen seguidamente).

LOS MALVADOS

Los siguientes monstruos aparecen en todas las versiones del juego. ¡Algunas versiones tienen monstruos extra!

EL OGRO: Este gigante y verrugoso patán puede verse afectado exclusivamente por una ligera zurra con el mazo. Cuando se le golpea, a menudo se divide en dos pequeños ogros.



EL FANTASMA: Este fantasma endeble no siente el mazo, pero le tiene miedo a la pistola de agua.



EL ESQUELETO: Una colección escalofriante de huesos.



HEDLEY: Rociar esta cabeza fantasmal.



LA BRUJA: La bruja perversa encontrada en la parte superior de cada torre (solamente en las versiones ST y Amiga).



EL REY DE LOS OGROS: ¡Uf! ¡Qué figura tan repulsiva!

ARMAS

En la torre principal Mickey puede elegir entre dos armas: una pistola de agua llena de agua encantada y un inmenso mazo de caucho. El panel de control refleja cuál de ellas usa en el momento.

RECUERDA: Los monstruos enormes que se ven afectados por el mazo con frecuencia se parten en dos más pequeños.

PREMIOS

Cuando se rocía o se zurra a un malvado, desaparecerá dejando detrás un premio. Mickey solamente debe pasar por encima de los premios para recogerlos. Debieran recogerse rápidamente o desaparecerán.

AGUA

Esta botella contiene el agua encantada que había producido al monstruo. Recógela para agregarla al suministro de la pistola de agua de Mickey.

LLAVE

Se necesitan las llaves para abrir las puertas y entrar en las salas laterales. Son esenciales para la investigación de Mickey.

BOMBA

Cuando se recoge ésta, todos los monstruos en pantalla en ese momento se convierten en humo.

CABEZA DE PAJARO

¡Este artículo de magia permite que Mickey vuele! Bueno, para ser sinceros, le evita las caídas. Mientras dure este premio, Mickey puede lanzarse del balcón y andar en el aire por las inmediaciones.

COLA

El tarro de cola pegará a todos los monstruos en el sitio durante un cierto rato.

ESCUDO

El escudo evita que los monstruos vacíen el agua encantada de Mickey.

REPULSION

La recogida de este premio hace que los monstruos huyan de Mickey.

LENTITUD

Los monstruos reducen su velocidad a la mitad cuando se recoge este premio.

TRUENOS

Con este premio Mickey se mueve a doble velocidad que la normal. Hay que tener cuidado, ya que esto puede dificultar las cosas en un apuro.

EL PANEL

A la izquierda del panel hay un cuadro que muestra la mano de Mickey asiendo el mazo o la pistola de agua. La BARRA DE ESPACIO CAMBIA DEL UNO A LA OTRA.

Al lado se encuentra la puntuación de Mickey, seguida de...

El contador del agua. Este muestra el agua que hay en la pistola de agua. Si la pistola se vacía, ¡el juego se ha terminado!

A la derecha del panel hay un cuadro de la torre. La pequeña línea próxima al mismo indica dónde te encuentras.

LOS JUEGOS SECUNDARIOS

En cada uno de estos juegos Mickey tiene tres vidas, que quedan reflejadas como tres recuadros rojos al borde de la pantalla.

EL LABERINTO DE CHARCOS

Mickey tiene que evitar o disparar a los monstruos creados por los grifos que gotean. Para completar la sala debe encontrar y coger un martillo, clavos y madera. Todo ello podrá encontrarse en el suelo y le permitirá condenar la puerta. Asimismo en el laberinto hay un corazón que le da a Mickey una vida de premio. Una calavera le quitará a Mickey una vida. La unidad de fuerza permite que Mickey haga estallar los monstruos acuáticos sin que él sufra daños. La unidad de fuerza hace que Mickey titile hasta que su efecto se agote. El muelle hace que los mazos reboten de las paredes del laberinto. Una vez que el martillo, clavos y madera se han recogido, Mickey puede salir del laberinto a través del orificio del suelo.

LA MAQUINA DE BURBUJAS

Mickey se encuentra en una plataforma que se mueve al azar, a derecha e izquierda. Debajo de él, a la izquierda, hay un tubo de cristal lleno de agua encantada. Esta lentamente se filtra a una tubería que se extiende a lo largo del fondo de la pantalla. A intervalos regulares a lo largo de dicha tubería hay boquillas que producen burbujas. Mickey debe disparar a las burbujas, lanzando su martillo hasta que toda el agua ha salido de la tubería. Si una burbuja llega a la plataforma, la desgasta un poco. Finalmente, las burbujas harán un agujero en la plataforma, que Mickey tendrá que saltarlo. Un riesgo extra es el de los fantasmas flotantes, que paulatinamente siguen los movimientos de Mickey. El contacto prolongado con él le costará a Mickey una vida. Se deshará del mismo golpeándole con el mazo, pero pronto aparecerá otro.

LA SALA DE BOMBAS

Una larga tubería serpentea desde la parte superior derecha de la pantalla hasta el fondo donde aparece Mickey. En varios puntos a lo largo de esta tubería hay orificios con corchos dentro. En la parte superior derecha hay un gran monstruo operando una bomba que

crea pequeños monstruos. Estos pequeños monstruos patrullan la tubería y pueden sacar los corchos que Mickey ha introducido. El mazo se ocupará de ellos. Para completar esta pantalla Mickey debe pasar el campo de fuerza que protege al gran monstruo. El campo de fuerza se reducirá cuando se introduzcan algunos de los corchos. Los corchos que Mickey necesita colocar son diferentes cada vez. Para crearle a Mickey más problemas el goteo del agua procedente de los corchos origina un fantasma flotante cuando toca el suelo. Ello dejará a Mickey sin sentido o le restará una vida.

LOS GRIFOS QUE GOTEAN

Hay cuatro grifos que gotean, que necesitan ser cerrados en un orden específico. Las manillas de los grifos giran o centellean para indicar cuál debiera cerrarse el primero. El fantasma flotante se encuentra aquí de nuevo y vaga alrededor de la pantalla. Si toca a Mickey, éste perderá el sentido o perderá vida. Plataformas móviles ayudan a que Mickey se desplace de grifo a grifo, pero debe tener cuidado de que no le aplasten entre una plataforma y el suelo o techo.

CONTROLANDO A MICKEY

SPECTRUM

Además del Joystick Kempston o Sinclair pueden usarse las teclas siguientes:

Q: arriba; A: abajo; RETURN: fuego; K: izquierda; R: derecha; SPACE: palanca entre martillo y pistola de agua; P: pausa.

AMSTRAD

Además de un joystick pueden utilizarse las teclas siguientes:

Q: arriba; A: abajo; RETURN: fuego; K: izquierda; L: derecha; SPACE: palanca entre martillo y pistola; P: pausa.

CBM 64

Usar un joystick en la puerta 2 y las teclas siguientes:

SPACE: como palanca entre martillo y pistola de agua; RUN/STOP: pausa.

ATARI ST

Usar un joystick en la puerta 1 y las teclas siguientes:

SPACE: como palanca entre martillo y pistola de agua; P: pausa; S: palanca música/efectos sonido.

MICKEY MOUSE. CONSEJOS Y AVISOS

1. Si se agota el agua intenta usar el martillo.
2. No dispare con demasiada rapidez. Cada tiro fallido desperdicia agua.
3. No pueden hacerte daño mientras estás en una escalera.
4. La recogida de CUALQUIER premio proporciona más agua.
5. No puedes llevar más de dos llaves.
6. Es más seguro luchar en una gran plataforma que en un balcón.
7. Es difícil luchar cuando estás en el dintel de una puerta.
8. El Laberinto de los Chargos está compuesto de 16 salas contiguas. Intenta conseguir un modelo de búsqueda que cubra cada sala una sola vez y te devuelva a la salida.
9. En la Sala de las Burbujas trata de moverte en la misma dirección que la plataforma. Ello te permite actuar con más rapidez; asimismo avanzarás en la misma dirección que el fantasma flotante.
10. Cuando encuentres al Rey de los Ogros tómalo con calma.