

MAD MIX GAME™

En ce qui concernait Mad, la vie n'avait aucun sens. Il s'ennuyait, avait peu d'amis et était constamment à la recherche de divertissement mais il lui manquait un certain quelquechose. Son père lui avait souvent parlé de son grand-père, le grand Mad Elder, le meilleur de la famille Pepsiman quand il s'agissait d'avoir affaire aux fantômes rôdant dans la maison. Ce qui, à la grande honte de Mad n'avait pas été perpétré pas son père. Tout arrive un jour. Des fantômes commencèrent à apparaître semant la destruction et la panique dans tout Pepsivillage. En désespoir de cause, le maire de la petite village assiégée demanda de l'aide au père du Mad. Cependant, à la surprise générale, Mad père avoua qu'il avait toujours eu peur des fantômes et était obligé de refuser. Mad, furieux après son père, décida immédiatement qu'il était temps de suivre l'exemple de son grand-père dans ce qui était sûrement le Défi le plus dangereux des Pepsiman...

LA MISSION

Le défi est de guider le Pepsiman à travers chacun des quinze labyrinthes, l'un après l'autre, esquivant fantômes et autres créatures diaboliques. Utilisez votre habileté et votre sens du moment opportun pour prendre avantage de tous les dispositifs spéciaux cachés dans les labyrinthes, car seule une bonne combinaison de ces qualités vous permettra de réussir.

PERSONNAGES

LES BONS



PEPSIMAN

Faites avancer le Pepsiman dans le labyrinthe et consommez les sphères que vous rencontrez en chemin au fur et à mesure de votre progression. Une fois que vous les avez toutes fait disparaître du labyrinthe, passez à l'étape suivante, un peu plus difficile. Faites attention, le Pepsiman peut être détruit au toucher, même le plus léger, de la plupart de ses ennemis. Evitez-les donc tant que vous êtes sous cette forme.

Lors de vos déplacements dans le labyrinthe vous rencontrez des icônes de formes diverses. Si vous les

mangez, vous serez temporairement transformé en l'un des personnages suivants.



PEPSIMAN EN COLERE

Si le Pepsiman est guidé sur l'une de ces icônes, il se transformera en Pepsiman en colère. Une fois transformé, il est capable de poursuivre et de manger la plupart des ennemis, vous donnant ainsi un important bonus. Faites attention cependant – le Pepsiman retournera à son état d'origine après une certaine limite de temps.



PEPSIPOTAMUS

Si vous mangez cette icône, vous transformerez votre Pepsiman en un Pepsipotamus. Sous cette forme vous pourrez écraser tout ennemi se trouvant sur votre chemin. Cette forme est particulièrement utile pour se débarrasser de deux créatures plutôt mauvaises, le REPUGNANT et le LADYBOTHER. (Voir Section Méchants.)



PEPSIDIGGER

Ce personnage est utilisé pour dévisser les sphères que le Repugnant a vissées. Il suffit de mettre le Pepsidigger sur la sphère en question et de la dévisser. Quand vous retournerez à l'état de Pepsiman vous serez capable de les atteindre. Sous cette forme vous êtes tout aussi vulnérable que le Pepsiman, alors prenez garde.



PEPSISHIP

Vous n'avez pas besoin de manger d'icône pour prendre cette forme. Lors de votre progression dans le labyrinthe vous trouverez un ensemble de rails. Mettez simplement le Pepsiman sur les rails et il se transformera automatiquement en Pepsiship. Bien que les possibilités de déplacement soient limitées à deux directions (gauche et droite) tout ennemi qui apparaît sur l'écran peut être détruit en déclenchant les bombards du vaisseau.



PEPSITANK

Le Pepsitank est très semblable au Pepsiship dans le maniement, la différence étant qu'il ne se déplace que dans une direction (les flèches indiquent la direction) mais vous pouvez tirer sur les méchants dans deux directions (gauche et droite).

LES MÉCHANTS



FANTOMES

Ces créatures errent dans les sentiers de chaque labyrinthe. S'ils touchent le Pepsiman ou le Pepsidigger vous perdrez une vie. Les fantômes peuvent être détruits par le Pepsiman en Colère, le Pepsipotamus, le Pepsiship ou le Pepsitank.



LADYBOTHER

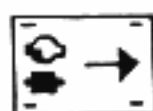
Cette créature passe son temps à faire le tour des sentiers à toute vitesse. Bien qu'elle ne soit pas dangereuse, la caractéristique la plus agaçante est qu'elle remplace les sphères déjà mangées. De cette façon, il vous faut faire marche arrière pour manger les sphères remises en place, vous exposant ainsi à de nouveaux périls. Tous les personnages sauf le Pepsiman peuvent la détruire.



REPUGNANT

Cette créature est la pire de tous les méchants que vous rencontrerez. Le Repugnant rôde dans les labyrinthes, vivant les sphères que vous n'avez pas encore mangées. La seule façon de les dévisser est de trouver la bonne icône et de vous transformer en Pepsidigger. (Voir Section Bons.)

DISPOSITIFS SPÉCIAUX



CASES AUTO

Quand vous ferez passer le Pepsiman sur l'une de ces cases, il suivra automatiquement les flèches indiquées selon un schéma pré-défini.

TRAPPES

Ce genre particulier de portes peut être trouvé le long de divers chemins dans tous les labyrinthes. La porte est en forme de 'L' et, si elle est approchée dans la bonne direction elle vous permettra de pousser la porte vers le bas et de faire fermer une seconde porte derrière vous, scellant le passage précédant. Celles-ci s'avèrent tout particulièrement utiles quand vous essayez d'échapper à vos ennemis qui tentent de vous détruire, mais, d'un autre côté, elles peuvent être fatales si vous les approchez dans les mêmes circonstances, dans la mauvaise direction.

CONTROLES

Vous pouvez utiliser soit le clavier soit le joystick. Les commandes clavier pré-définies sont les suivantes:

Gauche – O, Droite – P, Haut – Q, Bas – A, Fire – SPACE BAR.

Ces touches peuvent être changées en utilisant l'option "REDEFINE KEYS" qui se trouve au menu principal. (Amstrad seulement)

TUYAUX UTILES

Essayez de n'utiliser le Pepsiman en Colère qu'en cas d'absolue nécessité car il n'y a qu'un nombre limité de l'icône adéquate dans le labyrinthe. De cette façon vous aurez plus de chances de terminer chaque labyrinthe ainsi que de gagner un grand nombre de points bonus.

Le Pepsiship et le Pepsitank sont de bons refuges pour vous abriter des fantômes et des créatures qui maraudent. Faites attention cependant; quand vous commencerez à tirer, vos ennemis se cacheront et attendront que vous sortiez de nouveau.

A certains des plus hauts niveaux, il vous faudra pénétrer dans le générateur de fantômes pour manger les sphères qu'y seront apparues. Faites extrêmement attention car si vous êtes tué à cet endroit, il vous sera pratiquement impossible de vous échapper pour continuer.

Enfin, essayez de n'entrer dans les Cases Auto que si vous êtes sûr de pouvoir en sortir en sécurité.