

**Dedicado a la memoria de Benway Sr., D.E.P.**

## **HISTORIA**

Una difícil misión ha sido encomendada a Mariano, el Dragón Rosa. Todos sus amigos han sido encarcelados por el malvado Tetrarca Pachin Poi Poi en el planeta prisión Cityland por no haber llevado a cabo las tareas que les habían sido encomendadas, y la única forma de que Mariano consiga las llaves de las celdas es que realice estas tareas él mismo.

## **LAS TAREAS**

### **1.- Eliminar a todos los Karakasa.**

Nanako fue contratada para liberar toda la superficie del planeta de los molestos Karakasa que no hacían más que molestar al caprichoso Tetrarca, pero por despiste perdió sus Botas Potentes, el único arma capaz de eliminar a tan molestos bichapíos. Para liberar a Nanako, Mariano deberá encontrar las Botas Potentes y eliminar a los diez Karakasa que habitan la superficie del planeta.

### **2.- Enviar los planes del enemigo a Pachin Poi Poi**

Tras mil penalidades, el Sargento Helmet pudo infiltrarse en la fortaleza enemiga y robar todos los

planes, los cuales almacenó en un diskette con la idea de transferirlos al Ordenador Principal de Pachin Poi Poi a través de una terminal de ordenador situada en la zona Oeste del complejo penitenciario, justo debajo de los hangares de almacenamiento. Sin embargo, se quedó dormido y no los entregó a tiempo. Para liberar al Sargento Helmet, Mariano deberá encontrar el diskette, que Helmet se dejó cerca de las celdas donde están encarcelados todos sus amigos, y llevarlo a la terminal de ordenador.

### 3.- Pintar todos los bidones de los hangares de almacenamiento

Horace fue contratado para esta ardua tarea: pintar de rojo los quince bidones amarillos situados en los hangares de almacenamiento. Sin embargo se fue a esquiar y dejó el trabajo sin hacer. Mariano deberá pintar estos bidones, pero antes tendrá que recoger el bote de pintura roja que está en el altillo de los hangares.

### 4.- Cazar todos los fantasmas de las Cuevas Profundas

Pachin llamó a los Chost-Embustes para que exterminaran todos los fantasmas que habitaban en lo más profundo del complejo penitenciario, pero éstos fueron tan torpes de enviar a Tracy sin que hubiera comido lo suficiente. El pobre mono se quedó zampando plátanos a la puerta del complejo, dejando todas sus

trampas regadas en las cercanías del terminal de ordenador y perdiendo el desmaterializador. Mariano deberá encontrar el desmaterializador, recoger las cinco trampas, y dirigirse a las Cuevas Profundas para capturar a los fantasmas.

#### **5.- Recoger todas las Estrellas Fugaces.**

Phantomasa trabaja para Pachin recolectando todas las estrellas fugaces que penetran en el complejo, ya que son una increíble fuente de energía. Sin embargo, se durmió en los laureles y se dejó diez sin recoger, las que estaban a más profundidad. Recogiendo estas estrellas liberarás a Phantomasa.

### **INSTRUCCIONES**

El manejo es muy sencillo:

- Cursor left: left
- Cursor right: right
- Cursor up: activar salto
- Cursor down: activar trampa

Para activar una trampa debe haber un fantasma en la pantalla y tienes que tener el desmaterializador.

Para recoger un objeto tienes que colocarte sobre él.

**Para activar el terminal de ordenador tienes que tener el diskette y colocarte junto a él.**

**Para pintar un bidón de rojo sólo debes subirte encima, teniendo en tu poder el bote de pintura roja.**

**Cada vez que completes una tarea obtendrás la llave correspondiente. Las llaves podrás emplearlas en las puertas de la zona de celdas para liberar a tus amigos. Una vez hayas liberado a tus cinco amigos, el juego habrá terminado.**

## **INSTRUCCIONES DE CARGA**

**Versión disco: run"mariano**

**Versión cinta: run" [intro]**

## **FX DO IT YOURSELF**

**Este juego, "Mariano the Dragon: Capers in Cityland" ha sido concebido como un "juego tutorial". En los paquetes de cada versión se incluye todo el código fuente del juego: En esta versión para CPC, tienes todo el código C empleando la biblioteca de programación de juegos que ha desarrollado Artaburu y que puedes descargar de <http://www.amstrad.es/programacion/c/index.php>.**

Desde CEZ GS os animamos a echar un vistazo y a intentarlo vosotros mismos ¡ahora lo tenéis más fácil que nunca!

## CRÉDITOS

Mariano creado y diseñado por Kendrook.

### Versión CPC:

- \* Código: Artaburu.
- \* Gráficos: DaDMaN y na\_th\_an
- \* Música: DaDMaN

Beta testing: Metalbrain, Alxinho, T. Brazil e IvanZX

Gracias especiales a los Mojon Twins, a jf\_jara y sejuan por su apoyo logístico y moral.