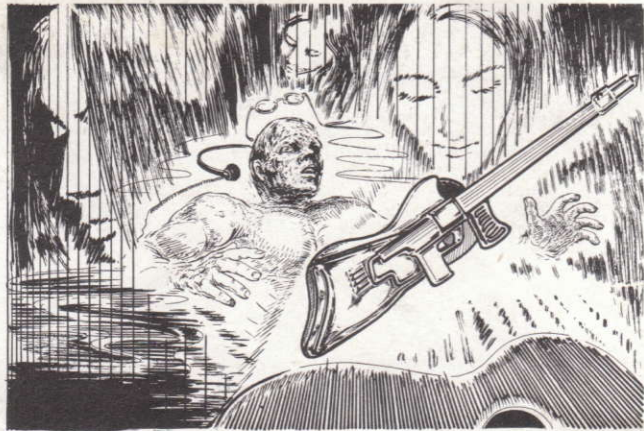


MAAMBO





COCOMAKU, UNA PERDIDA ISLA CARIBEÑA OLVIDADA POR LA CIVILIZACION E IGNORADA POR LOS MAPAS DE NAVEGACION, ES EL LUGAR QUE NUESTRO AMIGO MAMBO HA ELEGIDO PARA VIVIR SUS SOLITARIOS DIAS DE RELAX. TUMBADO SOBRE UNA HAMACA ENTRE DOS COCOTEROS, ENVUELTO POR LA REFRESCANTE BRISA MARINA, Y SABOREANDO EL DELICIOSO NECTAR DE LAS FRUTAS TROPICALES, EL MEJOR MUSICO DEL CARIBE ARRANCA NOTAS MAGICAS DE SU INSEPARABLE GUITARRA Y CANTA LAS SABROSAS MELODIAS QUE LE HAN HECHO MERECEDOR DEL NOMBRE POR EL QUE TODOS LE CONOCEMOS: MAMBO.

SIN EMBARGO, BAJO ESA APACIBLE Y PACIFICA APARIENCIA, SE OCULTA EL MAS INTREPIDO Y EFICAZ AGENTE SECRETO DE LA AGENCIA DE ESPIONAJE INTERGALACTICO, UNA ORGANIZACION CON SEDE EN EL MISTERIOSO PLANETA FREAK, QUE VELA PARA CONSERVAR LA PAZ Y LA JUSTICIA EN EL UNIVERSO. CUANDO MAMBO ESTA BAJO EL EFECTO DEL C.S.I. (COSMIC SISTERS INFLUENCE), UN ESTADO MUY SIMILAR AL EXTASIS CATALEPTICO, LAS HERMANAS COSMICAS, ENCARGADAS DE TRANSMITIR MENSAJES SECRETOS POR TODO EL COSMOS MEDIANTE SU EXCLUSIVO PODER DE TRANSTELEPATIA, LE SUSURRAN LAS ARRIESGADAS MISIONES QUE DEBE CUMPLIR. ES ENTONCES CUANDO SU GUITARRA SE TRANSFORMA EN LA TERRIBLE ARMA GUITARGUN SHOOTER Y MAMBO SE CONVIERTE EN EL MAS TEMIBLE DE LOS GUERREROS.

MISION AMAZONAS

HACE TIEMPO QUE DETERMINADA SUPERPOTENCIA CONSTRUYO UNA BASE MILITAR BAJO LA ESPESA VEGETACION DE LA SELVA AMAZONICA CON UNA FINALIDAD MUY CONCRETA: ALBERGAR UNOS MISILES ATOMICOS. DICHS MISILES LLEVABAN UNA CABEZA NUCLEAR, YA MONTADA, CON UNA COMPOSICION MUY ESPECIAL DE UN ELEMENTO DENOMINADO AXION-320A. MEZCLADA CON URANIO, PLUTONIO Y UN POCO DE PIMIENTA, PRETENDIA SER EL ARMA DEFINITIVA. PERO POR SUERTE, TODOS LOS ESFUERZOS RESULTARON VANOS, PORQUE UNA VEZ INSTALADOS LOS MISILES, DESCUBRIERON UN ERROR EN EL CALCULO DE LAS FORMULAS QUE CONVERTIA A LAS PRESUNTAS MEGA-ARMAS EN VULGARES MISILES CONVENCIONALES. DE ESTA FORMA, LA BASE QUEDO SUMIDA EN EL OLVIDO DEL ALTO MANDO Y ABANDONADA A LA TEDIOSA Y RUTINARIA VIGILANCIA DE LOS GUARDIANES. PERO NO HACE MUCHO TIEMPO SE DESCUBRIO QUE EL AXION-320A ES UN ELEMENTO ULTRARRADIATIVO Y LAS CABEZAS QUE QUEDARON MONTADAS ESTAN DSTRUYENDO LA VEGETACION Y LA VIDA DE LA SELVA. MIENTRAS TANTO, LOS GUARDIANES DE LA BASE SE HAN CONVERTIDO EN UNOS LOCOS INCONTROLADOS QUE PUEDEN DISPARAR LOS MISILES CONTRA CUALQUIER LUGAR HABITADO DEL PLANETA. EN ESTE MOMENTO, LOS MISILES ESTAN APUNTANDO AL ESPACIO EXTERIOR Y SI SON DISPARADOS ANTES DE QUE ALGUIEN LOGRE VARIAR SU DIRECCION ACTUAL, EL PELIGRO HABRA DESAPARECIDO PARA SIEMPRE. ESTA ES LA ARRIESGADA MISION DE NUESTRO HEROE.





PLAN DE OPERACIONES

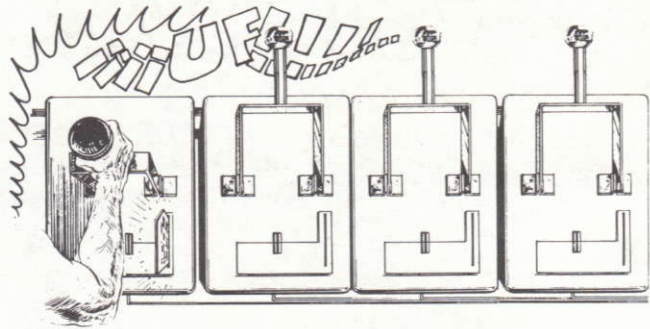
UNA VEZ DENTRO DEL CAMPAMENTO, LA PRIMERA ACCION CONSISTIRA EN ACORRALAR A LOS CUATRO CAPITANES, ARREBATANDOLES A CADA UNO DE ELLOS SU TARJETA CODIFICADA. SIMULTANEAMENTE, ES NECESARIO ENCONTRAR DOS CONMUTADORES DE SEGURIDAD: UNO ABRE LA PUERTA DE LA BASE SUBTERRANEA, Y EL OTRO PERMITE EL ACCESO A LA SALA DE CONTROLES. POR ULTIMO, SE TRATA DE LLEGAR HASTA DICHA SALA Y ACTIVAR LOS MISILES CON LAS TARJETAS. YA SOLO QUEDA SALIR CON VIDA DE LA BASE. UTILIZA LA PUERTA QUE QUEDA EN LA ULTIMA PANTALLA DE LA DERECHA.

CODIGO
GRAFICOS
MUSICA
ASESOR SELVATICO
ILUSTRACION
GRAFISMO
SUDORES

EQUIPO MAMBO

ENRIQUE VIVES
OSCAR VIVES
ALBERTO SAMPLER
OUNUK D'BUDU
RAMON BOIX
INDUSTRIAL DESIGN
MAMBO





POSITIVE

TODO EL EQUIPO SE SOLIDARIZA CON AQUELLOS QUE LUCHAN PARA CONSERVAR LA SELVA AMAZONICA Y EL PLANETA TIERRA DE LAS BARBARIES PRODUCIDAS POR LOS PROPIOS HUMANOS.

CASSETTE

CARGAS

DISCO

SPECTRUM

CARGAR SPECTRUM 48K
Teclear LOAD " " y ENTER
pulsar PLAY en el cassette

CARGAR SPECTRUM + 2
Usar opción cargar cinta

MSX

CARGAR MSX
Teclear RUN "CAS:
Pulsar ENTER
el programa se carga automáticamente

AMSTRAD

CARGAR AMSTRAD
Teclear CONTROL y ENTER
de forma simultánea.
Pulsar PLAY en el cassette

PC

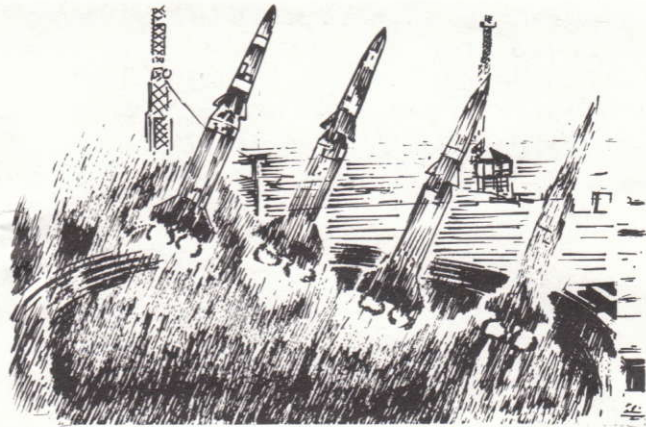
CONECTAR EL PC
Insertar el DISCO
Teclea DISCO y
pulsar ENTER

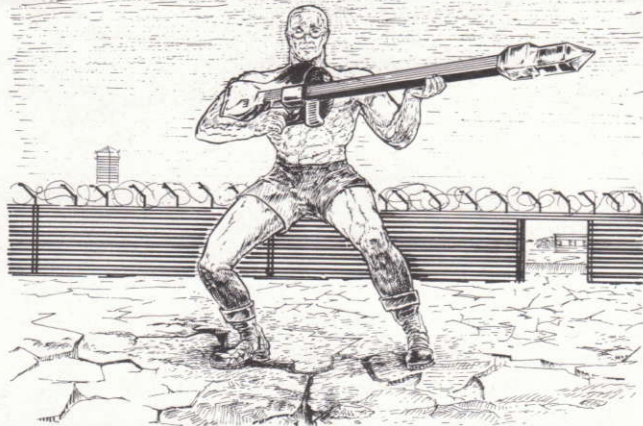
SPECTRUM

CONECTA EL SPECTRUM
Insertar el DISCO
Seleccionar la opción cargador
Pulsar ENTER.

AMSTRAD

CONECTA AMSTRAD
Insertar el DISCO
Teclear RUN "DISCO"
Pulsar ENTER





K.F.R., S.C.P. GARANTIZA TODOS SUS PRODUCTOS DE CUALQUIER FALLO O DEFECTO DE FABRICACION, GRABACION O CARGA. POR FAVOR LEA CON ATENCION LAS INSTRUCCIONES DE CARGA. SI POR ALGUN MOTIVO TIENE DIFICULTAD EN HACER FUNCIONAR EL PROGRAMA Y CREE QUE EL PRODUCTO ES DEFECTUOSO, DEVUELVALO DIRECTAMENTE A K.F.R.

QUEDA PROHIBIDA LA REPRODUCCION, TRANSMISION O PRESTAMO DE ESTE PROGRAMA SIN EXPRESA AUTORIZACION ESCRITA DE K.F.R., S.C.P.

POSITIVE ES UNA MARCA REGISTRADA DE K.F.R., S.C.P. 

POSITIVE - COPYRIGHT 1989

**NUEVA DIRECCION Y TELEFONO:
JUEGOS FLORALES, 49 - 08014 BARCELONA - Tel.: (93) 421 41 27**

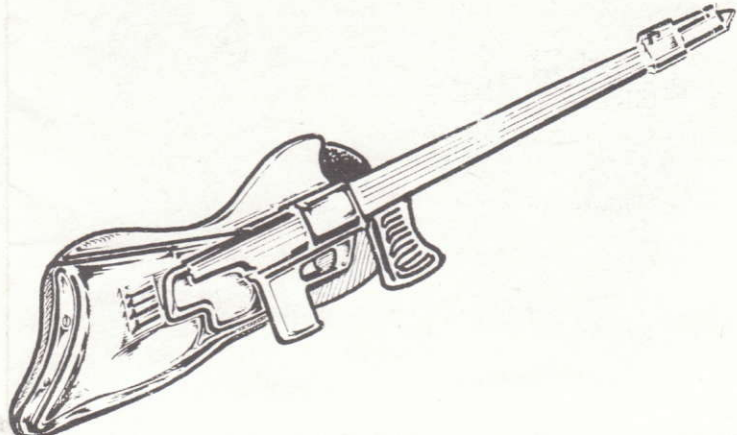
D.L. 33387-89

MAMBO: «Musculosus Intrepidus».
Nuestro protagonista es un amante de las
playas tropicales, la paz y la tranquilidad.
Odia la violencia gratuita pero no está dis-
puesto a dejar el planeta en manos de unos
fanáticos descontrolados.



GUITARGUN SHOOTER

Es la potente arma de Mambo que funciona por acumulación de iones del espectro ultravioleta. Pulsando la tecla «arriba» proporciona un escudo energético protector.

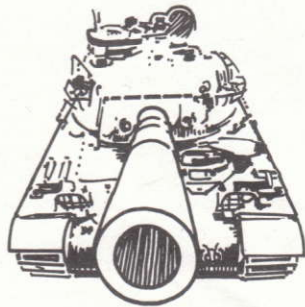


CARROS DE COMBATE

Están muy afectados por la intensa radiación y no funcionan demasiado bien. Los proyectiles que disparan sólo te quitarán algo de energía si te alcanzan.

SOLDADO: «Elementus Peligrosus».

Los guardianes locos de la base te dispararán sin aviso. Su arma también está dotada de un escudo protector.



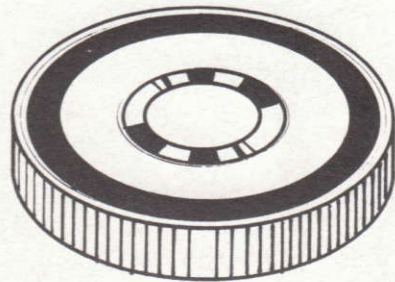
CAPITAN: «Individuus Majaretus».

Cada capitán posee una de las cuatro tarjetas codificadas que activan los misiles. Son inmunes a los disparos, pero pulsando las teclas «izquierda» o «derecha» y «disparo» simultáneamente, conseguirás lanzar un potente golpe con tu arma que inutilizará al sujeto y podrás apoderarte de su tarjeta. Atacando del mismo modo a un soldado que lleve munición extra, lograrás recargar la tuya.



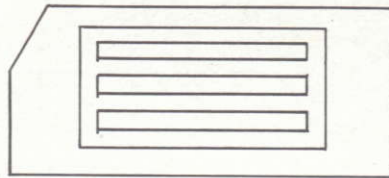
MINA PEGAJOSA

Es un modelo especial de minas repartidas por el campamento. Si la pisas te quedarás pegado a ella y tendrás que desactivarla. Utiliza el siguiente plan: pulsa dos veces la tecla «abajo», espera a que el cuadrado del rotor esté en el centro y pulsa «disparo». Si aciertas se desactivará y, si no, explotará quitándote energía.



TARJETAS CODIFICADAS

Hay cuatro tarjetas de distintos colores que debes sustraer a los cuatro capitanes.



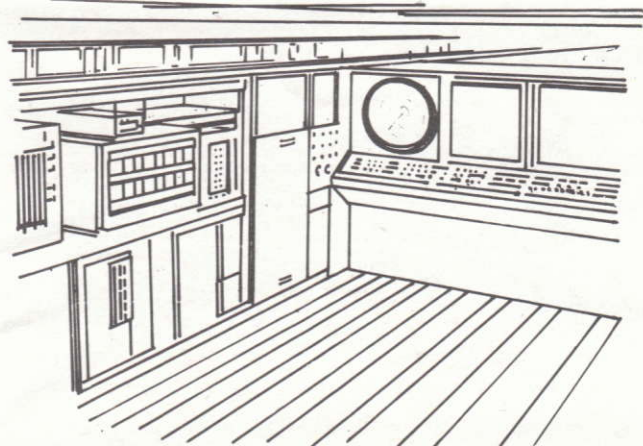
CONMUTADORES DE SEGURIDAD

Hay dos conmutadores. Uno permite el acceso a la base subterránea y otro franquea el paso a la sala de controles. Para activarlos, pulsa dos veces la tecla «abajo».



SALA DE CONTROLES

Dispones de muy poco tiempo para colocar las tarjetas en su debida ranura. Utiliza las teclas «izquierda» y «derecha» para seleccionar el interruptor, «arriba» y «abajo» para el color de la tarjeta y «disparo» para introducirla. Si la tarjeta no es la correcta, se producirá un cortocircuito y, si no consigues colocar las cuatro, tendrás que activar de nuevo el conmutador de seguridad.



MARCADOR

INDICADOR PARCIAL DE ENERGIA

INDICADOR GENERAL DE ENERGIA



CONTADOR GEIGER

INDICADOR DE MUNICION

TECLAS DEFINIDAS

IZQUIERDA		O
DERECHA		P
ARRIBA		Q
ABAJO		A
DISPARO		ESPACIO
PAUSA		H
ABORTAR		H + INTRO