

MAMBO

Cocomaku, una perdida isla caribeña olvidada por la civilización e ignorada por los mapas de navegación, es el lugar que nuestro amigo Mambo ha elegido para vivir sus solitarios días de relax. Tumbado sobre una hamaca entre dos cocoteros, envuelto por la refrescante brisa marina, y saboreando el delicioso néctar de las frutas tropicales, el mejor músico del Caribe arranca notas mágicas de su inseparable guitarra y canta las sabrosas melodías que le han hecho merecedor del nombre por el que todos le conocemos: Mambo.

Sin embargo, bajo esa apacible y pacífica apariencia, se oculta el más intrépido y eficaz agente secreto de la agencia de espionaje intergaláctica, una organización con sede en el misterioso planeta Freak, que vela para conservar la paz y la justicia en el universo. Cuando Mambo está bajo el efecto del C. S. I. (Cosmic Sisters Influence), un estado muy similar al éxtasis cataléptico, las hermanas cósmicas, encargadas de transmitir mensajes secretos por todo el cosmos mediante su exclusivo poder de transtelepatía, 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 más temible de los guerreros.

MISIÓN AMAZONAS

Hace tiempo que determinada superpotencia construyó una base militar bajo la espesa vegetación de la selva amazónica con una finalidad muy concreta: albergar unos misiles atómicos. Dichos misiles llevaban una cabeza nuclear. Ya montada con una composición muy especial de un elemento denominado AXKDN-320A mezclada con uranio, plutonio y un poco de pimienta, pretendía ser el arma definitiva. Pero por suerte, todos los esfuerzos resultaron vanos. Porque una vez instalados los misiles, descubrieron un error en el cálculo de las fórmulas que convertía a las presuntas mega armas en vulgares misiles convencionales. De esta forma, la base quedó sumida en el olvido del alto mando y abandonada a la tediosa y rutinaria vigilancia de los guardianes. Pero no hace mucho tiempo se descubrió que el Axion-320A es un elemento ultra radiactivo y las cabezas que quedaron montadas están destruyendo la vegetación 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 están apuntando al espacio exterior y si son disparados antes de que alguien logre variar su dirección actual, el peligro habrá desaparecido para siempre. Esta es la arriesgada misión de nuestro héroe.

PLAN DE OPERACIONES

Una vez dentro del campamento, la primera acción consistirá en acorralar a los cuatro capitanes, arrebatándoles a cada uno de ellos su tarjeta codificada. Simultáneamente, es necesario encontrar dos conmutadores de seguridad: uno abre la puerta de la base subterránea, y el otro permite el acceso a la sala de controles. Por último, 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.

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 teca -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.

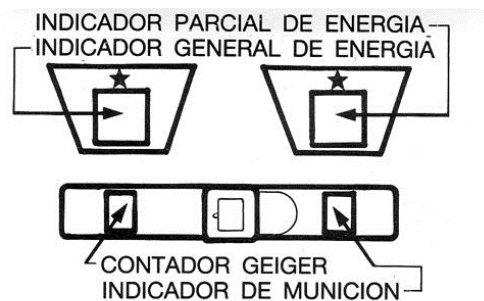
Conmutadores de seguridad

Hay dos conmutadores. Uno permite el acceso a la base subterránea y otro franquea e 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



Teclas definidas

Izquierda	O
Derecha	P
Arriba	Q
Abajo	A
Disparo	ESPACIO
Pausa	H
Abortar	H + INTRO

Mambo: «Musculosus Intrepidus».

Nuestro protagonista es un amante de las playas tropicales, la paz y la tranquilidad. Odia la violencia gratuita pero no está dispuesto 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.

Capitán: «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.

Equipo Mambo

Código	Enrique Vives
Gráficos	Oscar Vives
Música	Alberto Sampler
Asesor selvático	Ounuk D'Budu
Ilustración	Ramón Boix
Grafismo	Industrial Design
Sudores	Mambo

Todo el equipo se solidariza con aquellos que luchan para conservar la selva amazónica y el planeta Tierra de las barbaries producidas por los propios humanos.

CARGAS

CASSETTE

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. Insertar el disco
Pulsar PLAY en el cassette

DISCO

PC

Conectar el PC
Insertar el disco
Teclear DISCO y pulsar ENTER

SPECTRUM

Conectar el Spectrum
Insertar el disco
Seleccionar la opción cargador
Pulsar ENTER

AMSTRAD

Conectar Amstrad
Teclear RUN "DISCO"
Pulsar ENTER

K.F.R., S.C.P. garantiza todos sus productos de cualquier fallo o defecto de fabricación, grabación o carga. Por favor lea con atención las instrucciones de carga. Si por algún motivo tiene dificultad en hacer funcionar el programa y cree que el producto es defectuoso, devuélvalo directamente a K. F. R.

Queda prohibida la reproducción, transmisión o préstamo de este programa sin expresa autorización escrita de **K.F.R.**, S.C.P

Positive es una marca registrada de **K.F.R.**, S.C.P

Positive - Copyright 1989

Nueva dirección y teléfono:
Juegos Florales, 49 - 08014 Barcelona - Tel.: (93) 421 41 27
D.L. 33387-89