Les aventures de



BONGO -> 2

LES AVENTURES DE CARLOS

BUT DU JEU

CARLOS a pour mission de délivrer ses compagnons capturés par 2 momies maléfiques puis téléportés dans des mondes différents.
Emprisonnés au fin fond de chaque niveau, gardés par de terribles monstres, les amis de CARLOS, terrorisés, attendent désespérément leur sauveur.
Mais n'oubliez pas que votre dernière mission sera récupérer le balai magique dérobé à Mamie Tétard!

Avant de les délivrer, vous devrez parcourir des univers semés d'embûches, de pièges mortels, de créatures redoutables...
Vous ne pourrez affronter le Monstre de fin de niveau que lorsque vous aurez reconstitué le diamant du niveau.

INSTALLATION ET DEMARRAGE

Installation sur disque dur (version PC)

Pour installer CARLOS sur votre disque dur, celui-ci doit disposer de plus de 750 Ko libres.
- Allumez votre ordinateur en suivant la procédure habituelle.
- Quand le DOS vous donne la main (affichage de A:>, B:> ou C:> généralement), insérez la disquette de CARLOS dans le lecteur de disquettes et assurez vous que vous êtes bien sur ce lecteur. Pour changer de lecteur, il vous suffit de taper la lettre correspondante suivie de ":" et ENTER. (A: suivi de ENTER permet ainsi de se placer sur le lecteur A.)
- tapez INSTALL puis ENTER. La procédure d'installation est lancée. Au cours de celle-ci, vous serez invité à changer la disquette dans le lecteur. Lorsque l'installation est terminée, le programme vous le signale et retourne au niveau du DOS.

Démarrage du jeu
PC équipé d'un disque dur sur lequel est installé CARLOS.
- Quand le DOS vous donne la main, tapez CD CARLOS suivi de ENTER.
- puis tapez CARLOS suivi de ENTER.

PC avec lecteur de disquettes:

Allumez votre ordinateur et suivez la procédure habituelle. Quand le DOS vous donne la main (A:> ou B:>), insérez la disquette de CARLOS dans le lecteur correspondant et tapez CARLOS puis suivez les instructions du programme.

Atari ST et Commodore Amiga:

Eteignez votre ordinateur, attendez 30 secondes et rallumez-le. Insérez alors la disquette de jeu puis suivez les instructions du programme.



12 / 84
26 / 79
33 / 23
28/ 75
14/ 32

(C)opyright SABAN-TF1- MICROIDS -LES AVENTURES DE CARLOS -1994

Sur Amiga, si votre système possède deux lecteurs, il vous faudra débrancher le second lecteur afin que CARLOS puisse fonctionner correctement.

LA PROTECTION

Après le générique et juste avant de commencer votre partie, le programme vous demandera de répondre au code de protection. Si vous échouez, vous ne pourrez jouer qu'au premier niveau.

Sur l'écran s'affichent:
- 1°) le dessin d'un monstre,
- 2°) un nombre de couleur jaune,
- 3°) une liste de nombres de couleur rouge.

Sur le manuel:
Ces dessins figurent en bas de page, à côté de deux colonnes de chiffres.

Marche à suivre:
- Recherchez dans votre manuel, la figurine apparaissant sur votre écran.
- Retrouver alors le nombre inscrit en jaune (sur votre écran) parmi les 2 colonnes de chiffre à côté de la figurine.
- Retrouver maintenant le nombre se trouvant sur la même ligne.
- Une fois trouvé, cliquez sur ce même nombre affiché sur votre écran parmi les chiffres de couleur rouge.

REPRISE D'UNE ANCIENNE PARTIE

Chaque fois que vous réussissez à terminer un niveau, un mot de passe vous est donné. Ce mot vous permet de rejouer ultérieurement à partir du niveau que vous avez atteint sans avoir à refaire les précédents.
Ce mot est composé de cinq lettres.

Démarrer à partir d'un niveau quelconque avec un mot de passe:
Pour pouvoir commencer à jouer depuis un niveau dont vous auriez le mot de passe, appuyez sur la barre ESPACE durant le générique, attendez que la phrase "ENTER PASSWORD" s'affiche sur l'écran et tapez le mot de passe au clavier (en lettre majuscule) suivi par la touche ENTREE.
Cependant, avant d'accéder au niveau voulu, vous devrez répondre à la question des codes de protection (Cf. chapitre précèdent).

LES ARMES DE CARLOS...

Afin de détruire ses ennemis CARLOS, possède plusieurs armes:

- *le souffle*: détruit ou endommage la résistance d'un ennemi.
Le souffle est symbolisé par une barre en bas de l'écran de jeu. (Cf écran de jeu page 6)
En appuyant sur le bouton de feu, vous verrez cette barre se colorier en blanc



77/88
98/56
45/21
32/45
7/14

La barre de niveau de souffle se remplira en blanc en fonction de la durée d'appui sur le bouton de feu.
Plus la barre se remplie de blanc, plus le souffle est puissant.

- *La tornade*: balaie tout l'écran de jeu en détruisant ou en endommageant la résistance des ennemis. La tornade se déclenche lorsque le souffle est au maximum et que vous avez récupéré des 'Bonus Tornade' placés à certains endroits des niveaux..
Le nombre de tornades en votre possession est affiché en bas de l'écran de jeu. (Cf écran de jeu page 6)

- *Le taureau*: CARLOS peut se transformer en taureau, lui permettant ainsi de détruire presque tout sur son passage.
CARLOS pourra se métamorphoser quand vous aurez récupéré des 'Bonus Taureau' (symbolisés par des cornes) placés à certains endroits des niveaux..
Le nombre de "Bonus taureau" en votre possession est affiché en bas de l'écran de jeu. (Cf écran de jeu page 6)

- *Ecraser les monstres*: CARLOS peut détruire les monstres en leur sautant dessus.

- *Tremblement de terre*: En sautant violemment dur le sol, CARLOS peut provoquer un léger tremblement de terre, ce qui affecte la résistance des monstres au sol.

OSCAR

Oscar est un perroquet qui accompagne continuellement CARLOS en volant à ses côtés. Grâce à lui vous pourrez détruire certains monstres, et surtout récupérer des objets en hauteur et inaccessibles.

LES MONSTRES ET CARLOS

Vous rencontrerez de nombreux monstres au cours de votre périple. Ces derniers peuvent attaquer CARLOS ou lui tirer dessus.
Attention! Il ne suffit pas de les toucher une seule fois pour les détruire. Certains d'entre eux sont très coriaces, d'autres plus rusés, d'autres plus rapides ...
Ils ont tous une certaine résistance qui les rendent plus ou moins difficiles à éliminer.

Le niveau d'énergie de CARLOS baisse quand il reçoit des coups, encaisse des tirs ennemis ou heurte des obstacles. Quand le niveau d'énergie tombe à zéro, CARLOS perd une vie.
En bas de l'écran de jeu, un portrait de CARLOS est représenté. Le chiffre à côté vous indique le nombre de vies restantes.
(Cf écran de jeu page 6)



41/42
85/64
05/07
99/88
12/21

(C)opyright SABAN-TF1- MICROIDS -LES AVENTURES DE CARLOS -1994

LA CLE DES NIVEAUX

Pour accéder au monstre de fin de niveau détenant un des amis de CARLOS, vous devrez, auparavant, reconstituer un diamant divisé en quatre morceaux.
En parcourant le niveau, vous découvrirez les quatre fragments du diamant.
Lorsque vous en trouverez un, il s'affichera à sa place dans l'écran de jeu. (Cf écran de jeu page 6)

LES TELEPORTEURS

Les téléporteurs déplaceront CARLOS et Oscar vers des salles spéciales, des cavernes, des grottes,... divers endroits inaccessibles sans l'utilisation de ces téléporteurs.

Les téléporteurs sont représentés par des portes vues de face.

LES SOUTERRAINS - LES GROTTES

Vous remarquerez que certains passages des niveaux se trouvent dans des souterrains (ou des grottes) dont les accès sont le plus souvent représentés par des trous.
C'est au fin fond de ces cryptes que vous découvrirez de nombreux bonus et parfois des fragments de diamant.

LES MECANISMES

Des leviers placés à divers endroits des niveaux, vous permettront d'activer des mécanismes indispensables à la poursuite de votre quête.

LES BONUS

Vous pourrez récupérer de nombreux bonus, en voici certains:

- les ressorts qui permettront à CARLOS de sauter plus haut,
- les lunettes qui permettront à CARLOS de voir certains passages secrets,
- les cornes pour la transformation en taureau,
- les tornades pour déclencher le souffle dévastateur,
- les coeurs qui feront gagner des vies supplémentaires,
- les clefs pour ouvrir des portes,
- les boucliers qui permettront à CARLOS de devenir invincible momentanément,
- l'oeil pour récupérer de l'énergie.

LES COMMANDES

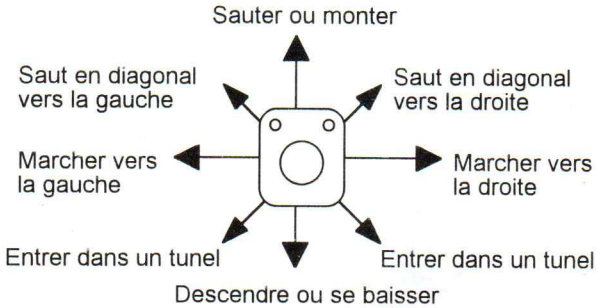
LES DEPLACEMENTS



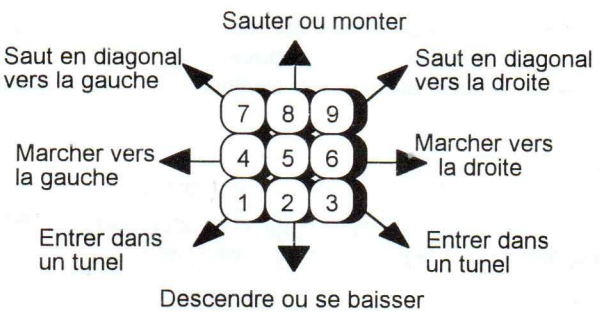
87/56
65/74
10/70
55/56
20/21

(C)opyright SABAN-TF1- MICROIDS -LES AVENTURES DE CARLOS -1994

Au joystick, sans appuyer sur le bouton de feu:



Au clavier, sans appui sur la barre espace:



LES AUTRES ACTIONS

ACTIONS	JOYSTICK	CLAVIER
souffler	Bouton de feu*	Barre Espace ou ENTREE
sauter plus haut	Vers le bas et vers le haut	Vers le bas et vers le haut
Déclencher une tornade	Souffle au maximum**	Souffle au maximum**
Transformation en taureau	Vers le bas **+ bouton de feu	Vers le bas **+ barre espace
Tremblement de terre	Vers le bas lors d'une chute	Vers le bas lors d'une chute
Entrer dans un souterrain (accès représenté par un trou)	Se placer dessus + Vers le bas	Se placer dessus + Vers le bas
Sortir d'un souterrain (accès représenté par un trou)	Se placer dessous + Vers le haut	Se placer dessous + Vers le haut
Entrer dans un téléporteur (représenté par une porte)	Se placer devant + Vers le haut	Se placer devant + Vers le haut



43/10
11/14
50/60
70/80
30/35

(C)opyright SABAN-TF1- MICROIDS -LES AVENTURES DE CARLOS -1994

* : L'intensité du souffle dépendra de la durée d'appui sur le bouton de feu ou la barre espace.

** : Nécessite aussi une pastille 'BONUS TORNADE'.

*** : Nécessite aussi une pastille 'BONUS TAUREAU'.

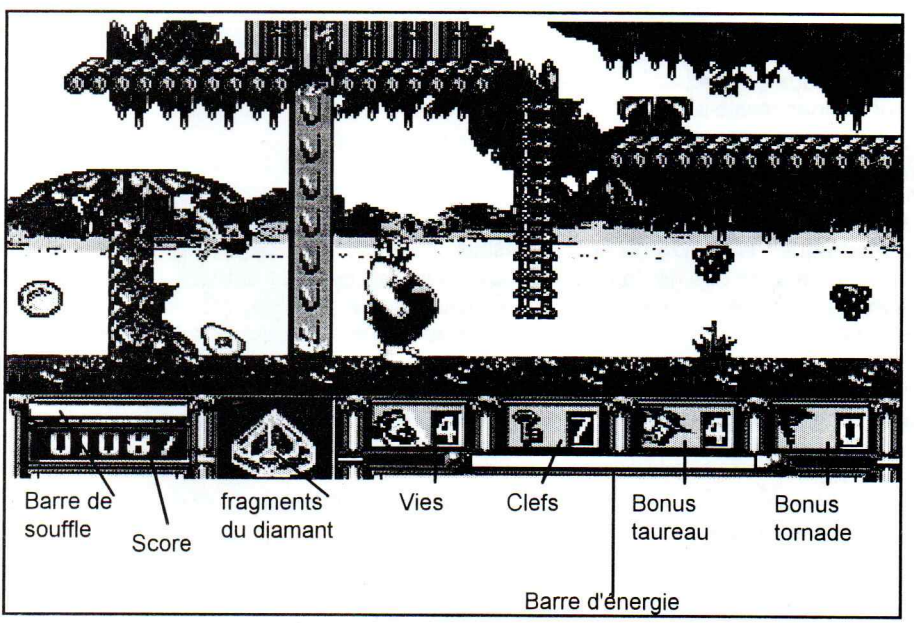
LES AUTRES TOUCHES

Touche P : PAUSE
Touche CTRL + S : active / désactive les sons (pour PC uniquement)
Touche CTRL + C : retour au DOS (pour PC uniquement)

EN CAS DE PROBLEMES

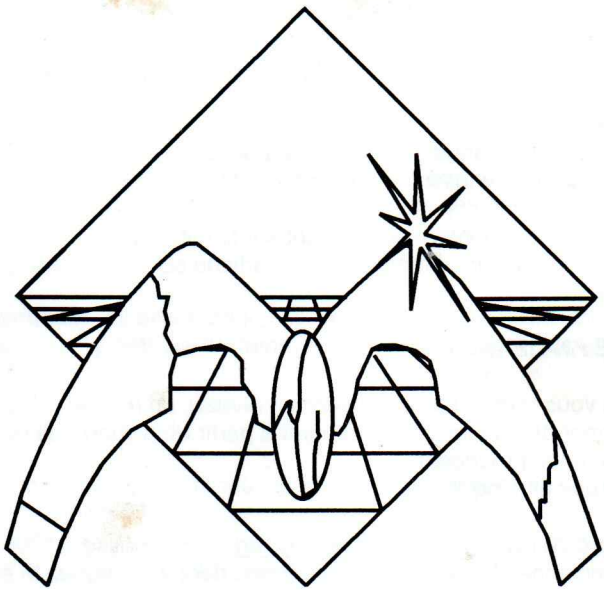
Téléphonez-nous du Lundi au Mercredi entre 12H et 16 H au (16.1) 46.32.24.35 ou écrivez-nous au S.A.V. de MICROÏDS , 58 chemin de la Justice 92297 CHATENAY-MALABRY Cedex.

ECRAN DE JEU



55/88
77/44
33/22
11/66
99/22

(C)opyright SABAN-TF1- MICROIDS -LES AVENTURES DE CARLOS -1994



MICROÏDS

Impression Y.A.G. 30.54.51.98

MICROÏDS, 58 Chemin de la Justice, 92290 CHATENAY-MALABRY
Tel (33-1) 46.32.24.35 Fax (33-1) 46.32.25.64 FRANCE