

Konami®

CIRCUS CHARLIE
CIRCUS CHARLIE™

© 1984 Konami

HOW TO PLAY.....	page 2
MODE D'EMPLOI.....	page 8
SPIELANLEITUNG.....	seite 14
RESUMEN DEL JUEGO.....	página 20
COME SI GIOCA.....	pagina 26



Konami®

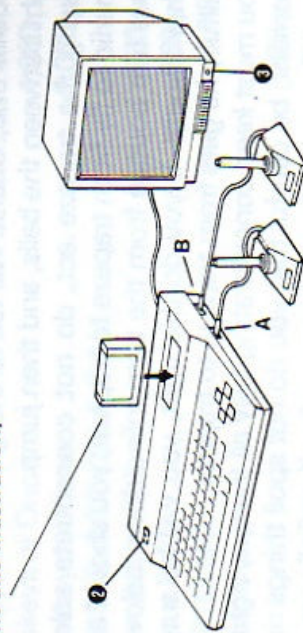
RC712

Printed in Japan

Préparatifs

Vérifier d'abord que l'ordinateur et que l'écran vidéo sont correctement branchés. Voir le mode d'emploi de l'ordinateur pour faire les branchements adéquats.

- 1 Cartouche de jeu ROM (installer la cartouche en orientant vers soi le côté portant une illustration)



Levier de commande

1. S'assurer que l'alimentation de l'ordinateur est coupée. Ensuite, installer la cartouche de jeu ROM comme indiqué dans le schéma. Vérifier que la cartouche est bien enfoncée et que le contact est bon.
2. Mettre l'ordinateur sous tension.
3. Mettre le moniteur de télévision sous tension et syntoniser l'appareil sur le canal affichant l'image produite par l'ordinateur. On pourra utiliser en option d'autres leviers de commande. Raccorder alors les câbles des leviers aux bornes A et B de l'ordinateur, ceci avant de commencer à jouer.

Comment jouer

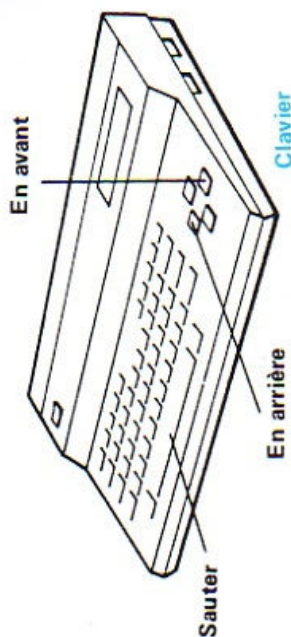
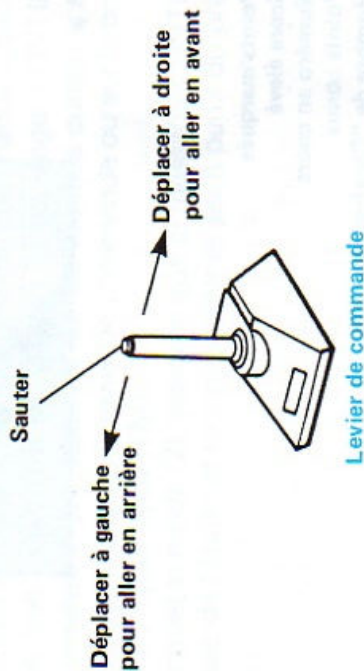
1. Sélectionner d'abord le nombre de joueurs et la méthode de contrôle du jeu.

- 1 JOUEUR AVEC LEVIER DE COMMANDE
- 2 JOUEURS AVEC LEVIER DE COMMANDE
- 1 JOUEUR AVEC CLAVIER
- 2 JOUEURS AVEC CLAVIER

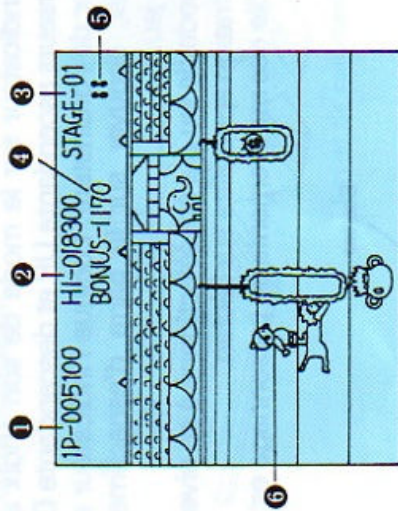
Déplacer l'indicateur sur le mode de son choix au moyen des touches curseurs ascendante UP et descendante DOWN (Δ et ∇) sur le clavier de l'ordinateur. Lorsque l'indicateur est en face du mode choisi, appuyer sur la barre d'espace pour faire démarrer le jeu.

Si aucun mode de jeu n'a été sélectionné à ce niveau, une image de démonstration apparaîtra sur l'écran.

2. Le contrôle des mouvements du personnage est le suivant.



3. La vedette de ce jeu est Charlie, le clown populaire du cirque. Il provoque les applaudissements enthousiastes des spectateurs lorsqu'il exécute ses sauts spectaculaires dans ses numéros spéciaux de ROUE DE FEU, de CORDE RAIDE, d'EQUILIBRE SUR BALLE, d'ACROBATIE et de TRAPEZE VOLANT.



- 1 Points marqués
- 2 Score élevé
- 3 Numéro en cours
- 4 Points bonus
- 5 Nombre de "Charlies" restants
- 6 Charlie le magnifique (contrôlé par les commandes de l'ordinateur)

Règles du jeu

Si on manque un saut, on est éliminé. Le but du jeu est d'arriver à exécuter tous les numéros de cirque en respectant les limites de temps.

En début de jeu, on dispose de trois "Charlies"; pour chaque 20000 points marqués, on obtient un Charlie supplémentaire.

Chaque fois que l'on manque un saut dans la limite de temps impartie, le Charlie fautif est éliminé.

Lorsque Charlie est parvenu à exécuter correctement tous ses sauts pour un numéro de cirque, il pourra procéder au numéro suivant.

Si Charlie commet une faute en milieu de numéro et est donc éliminé, on pourra: (1) continuer à jouer avec les Charlies restants en ne recommençant qu'à partir du début du numéro manqué; (2) recommencer complètement à partir du tout début du jeu.

Si on a choisi le mode (1), appuyer sur la commande appropriée lorsqu'on voit apparaître sur l'écran le message CONTINUE.

Pour poursuivre le jeu, appuyer sur les touches curseurs, sur la barre d'espacement, sur le levier de commande ou sur le bouton de saut de l'Hyper Shot (TM).

Si on a choisi le mode (2), attendre que le message CONTINUE disparaisse de l'écran et recommencer le jeu à partir du premier numéro.

Marquage des points

1. ROUE DE FEU

- 1 Roue de feu 200 points
- 2 Pot de feu 200 points
- 3 Sac à argent 300 points

2. CORDE RAIDE

- 1 Singe 200 points
- 2 Singe rapide 300 points
- 3 Deux singes à la fois 1000 points
- 4 Trois singes à la fois 2000 points

3. EQUILIBRE SUR BALLE

- 1 Saut de balle à balle 200 points
- 2 Saut par-dessus une balle 500 points

4. ACROBATIE

- 1 Saut au tremplin
- 2 Une fois 200 points
- 3 Deux fois à la suite 400 points
- 4 Trois fois à la suite 600 points
- 5 Quatre fois à la suite 800 points

5. TRAPEZE VOLANT

- 1 Saut de trapèze à trapèze 500 points
- 8000 points sont donnés au joueur au début de chaque numéro. Dès que l'horloge démarre, des points sont retirés à petit retranchés de ce capital de 8000 points. Plus rapidement le numéro sera terminé, moins on aura perdu de points. Les points de ce capital qui restent en fin de numéro sont ajoutés au score total du joueur.

Si Charlie n'a pas terminé son numéro en temps voulu, il est éliminé du jeu et tous les points du capital sont perdus. Lorsqu'on utilise son deuxième et son troisième Charlie, le capital de points attribués en début de numéro est de 5000, pas 8000. C'est seulement avec le premier Charlie qu'on obtient un capital de 8000 points en début de chaque numéro.

Conseils pour bien jouer

Ne pas se précipiter sans ordre; rester calme, il est parfois stratégiquement nécessaire de revenir un peu en arrière; par dessus tout, n'avancer qu'aux bons moments.

Si on n'a pas pris assez de vitesse pour réaliser un saut, celui-ci sera trop bas.

Pour le numéro d'équilibre sur balle, si deux balles se heurtent, Charlie tombera par terre. Espacer correctement les balles, puis sauter.

Pour le numéro de trapèze volant, ne pas seulement faire passer Charlie directement d'un trapèze à l'autre: essayer de le faire rebondir sur le tremplin au sol pour sauter et attraper au vol l'autre trapèze. On sera surpris de sa grande adresse, si toutefois on manœuvre correctement ses commandes.

Ne jamais relâcher un seul instant son effort de concentration; attention de ne pas tout gâcher par un moment d'inattention en fin de numéro alors que tout s'était très bien passé jusqu'à présent.

Précautions d'utilisation

Cette cartouche de jeu ROM est compatible avec les ordinateurs répondant à la norme MSX standard.

Cette cartouche de jeu ROM est dotée de mécanismes de haute précision. Ne pas l'ouvrir ou la démonter au risque de l'endommager.

Vérifier que l'alimentation de l'ordinateur est coupée lorsqu'on met en place ou qu'on retire la cartouche.

Ce produit est une création originale de Konami Industry Co., Ltd. Toute copie d'une portion de ce produit, y compris les éléments graphiques et sonores, la programmation ou les matériaux imprimés, sans le consentement exprès du producteur, est strictement interdite.

© 1984 Konami