

CARLOS MICHELIS



Manual de Instrucciones - Español: pág. 2
Instruction Manual - English: page 5

Español

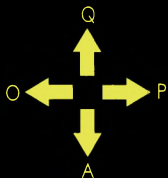
El país está conmocionado luego de conocerse la noticia del secuestro de la hija del Presidente. Se especula que Alfredo Mafioli, conocido empresario relacionado con armas de alta tecnología, estaría involucrado. En una sociedad sin justicia y con fuerzas de seguridad corruptas, el mandatario sólo vio una opción para rescatar a su hija y poner a Mafioli tras las rejas: recurrir a un hombre fuerte, inteligente e incorruptible, completamente comprometido con la justicia y que la aplica sin rodeos. Esta única esperanza tiene nombre y apellido: Carlos Michelis.

CONTENIDO

El paquete incluye 4 cargas diferentes. La primera (Introducción) contiene la secuencia de presentación del juego; durante la misma puede apurarse la acción pulsando Espacio, o se puede abandonar y proceder a cargar el juego en sí pulsando ENTER, el cual conforma las tres partes restantes. Cada parte puede ser cargada independientemente y representa un escenario alternativo para la misma historia: La Mansión de Mafioli, La Base Naval y La Base Aérea.

MENÚ PRINCIPAL DE JUEGO

- 1) Inicio: Da comienzo a la misión.
- 2) Controles: Selecciona mandos de control: Teclado, Kempston, Sinclair (6-0), Cursor, o Redefinir Teclas. Las teclas por defecto son:



Espacio	Disparo
Z	Usar/Acción
X	Inventario
L	Ver/Fijar
Enter	Modo Pausa

- 3) Sonido: Permite seleccionar el modo de sonido (48K o 128K) y ajustar volumen de sonidos y música (sólo 128K)
- 4) Expansión: Permite cargar expansiones. Chequea la web de World XXI Soft para obtener los complementos que se vayan publicando.

OBJETIVO

El objetivo de Carlos es maximizar la aplicación de justicia, representada por el mérito o puntaje asociado a la misión. Para ello, Carlos puede elegir cumplir una serie de objetivos, que le aportarán un puntaje fijo:

- Rescatar a la hija del Presidente: 100.000
- Destruir el robot supersecreto de Mafioli: 70.000
- Obtener evidencia contra Mafioli: 40.000
- Destruir misiles de Mafioli (c/u): 2.000
- Destruir defensas blindadas (c/u): 1.000
- Eliminar enemigos (c/u): 100

Aunque Carlos no ha sido informado previamente, el Presidente en persona le otorgará una medalla si Carlos obtiene suficiente mérito:

- Estrella de Oro, si obtiene más de 300.000 puntos.
- Estrella de Plata, si obtiene entre 200.000 y 300.000 puntos.
- Medalla de Bronce, si obtiene entre 100.000 y 200.000
- Si obtiene menos de 100.000, se considerará misión fallida y no recibirá medalla.

La misión se llevará a cabo en una de las instalaciones de Mafioli: La Mansión de Mafioli, La Base Naval o La Base Aérea.

En todos los escenarios, la misión comienza y termina en el mismo lugar: el coche de Carlos. Pulsando la tecla Usar/Acción (Z por defecto) y tocando el coche, Carlos puede abandonar el recinto en cualquier momento, dando por concluida la misión. Dependiendo del mérito obtenido, se mostrarán las consecuencias o reconocimiento de su misión.

Si Carlos logra encontrarse con la hija del Presidente, notará que está conmocionada por la situación y que debe ser guiada a través de las instalaciones hasta el coche de Carlos.

Del robot de Mafioli, sólo se sabe que es de gran tamaño y fuerza destructiva, y con un blindaje muy duro. Carlos deberá encontrar armas lo suficientemente poderosas para enfrentarlo. Por ejemplo, bazookas/lanzagranadas AT-4 que se caracterizan por ser de un solo uso; deberá recolectar no menos de 10 para destruir al robot.

UTILIZANDO LOS CONTROLES

- Carlos puede controlarse pulsando las teclas de dirección (OPQA), y con la tecla de disparo (espacio) utilizará el arma seleccionada.
- La tecla Ver/Fijar (L) tiene dos propósitos. Al pulsarla brevemente se fija la dirección donde Carlos apunta su arma. Al mantenerla pulsada, se extiende el rango de visión de Carlos.
- La tecla Usar/Acción (Z) tiene dos funciones: 1) permite a Carlos utilizar el objeto o arma seleccionada en ese momento; 2) sirve para activar cualquier mecanismo o vehículo, e incluso permite a Carlos examinar cajones, armarios, etc. en busca de objetos útiles.
- La tecla Modo Pausa (Enter) detiene la acción y permite continuar, abandonar la misión, apagar la música o seleccionar objetos del inventario. Alternativamente, puede utilizarse la tecla Inventario (X) para seleccionar objetos rápidamente.

INDICADORES

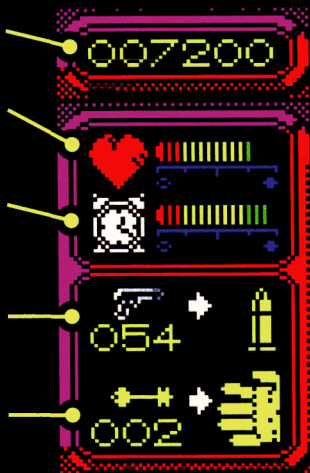
Mérito de la misión, inicialmente "000000"

Energía de Carlos: Podrá restablecer esta energía recogiendo los botiquines que encuentre en la misión.

Tiempo restante de la misión. Al acabarse el tiempo, Mafioli ordenará esparcir gas neurotóxico eliminando a Carlos y a todas las personas que estén en el recinto.

Indicador de Arma Seleccionada y Munición: Carlos comenzará con su pistola y 50 balas, pero podrá encontrar munición y mejores armas.

Indicador de Inventario: Visualiza el objeto seleccionado por Carlos y el número de usos del objeto.



English

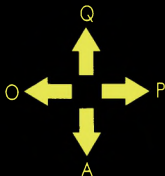
The country is shocked after the press release of the kidnapping of the President's daughter. Some sources speculate that Alfredo Mafioli, known businessman related to high-tech weapons, would be involved in the kidnapping. In a society without justice and corrupt security forces, the President foresaw only one option to rescue his daughter and send Mafioli to jail: recurring to a strong man, clever and incorruptible, completely committed to the justice and able to apply it swiftly. This only hope is named Carlos Michelis.

CONTENTS

The package includes 4 different parts to load. The first one (Introduction) contains the game introducing sequence; while it is playing, the action can be hurried by pressing Space, or can be quit and proceed to load the game itself (the three remaining parts) by pressing ENTER. Each part can be loaded independently and represent an alternate scenario for the same story: Mafioli's Mansion, Naval Base and Air Base.

MAIN MENU OF THE GAME

- 1) Start: Begins the mission.
- 2) Controls: Selects control device: Keyboard, Kempston, Sinclair (6-0), Cursor, or Redefine Keys. Default keys are:



Space	Fire
Z	Use/Action
X	Inventory
L	View/Strafe
Enter	Pause Menu

- 3) Sound: Allows selecting sound mode (48K or 128K) and adjust sound and music volume (128K only)
- 4) Expansion: Allows loading expansions. Check World XXI Soft website to download forthcoming expansions.

OBJECTIVE

The personal, basic objective of Carlos is to maximize the justice outcome, represented by the merit or score associated to the mission. For this, Carlos can choose to accomplish a set of objectives, giving him a fixed score:

- Rescue President's daughter: 100.000
- Destroy the Mafioli's super-secret mech: 70.000
- Get evidence against Mafioli: 40.000
- Destroy Mafioli's missiles (each): 2.000
- Destroy Mafioli's armored defenses (each): 1.000
- Kill guards (each): 100

Although Carlos hasn't been previously informed, the President in person will award him a medal if Carlos obtains enough merit:

- Gold Star, if he obtains more than 300.000 points.
- Silver Star, if he obtains between 200.000 and 300.000 points.
- Bronze Medal, if he obtains between 100.000 and 200.000 points.
- If Carlos obtains less than 100.000, the mission will be considered as failed and he will receive no medals.

The mission will take place in one of the installations owned by Mafioli: Mafioli's Mansion, Naval Base or Air Base.

In every scenario, the mission starts and finishes in the same place: the Carlos' car. By pressing Use/Action key (Z by default) and touching the car, Carlos can leave the complex in any moment, terminating the mission. Depending of the obtained merit, the consequences or recognition of the mission will be shown.

If Carlos get to meet the President's daughter, he will notice she is shocked by the situation and must be guided through the complex to the Carlos' car.

Regarding Mafioli's mech, because its super-secret condition, it is only known it's big and has a great destructive power, with a hard armor. Carlos will have to find weapons powerful enough to destroy it. Most likely, he will find bazookas / AT-4 grenade launchers of a single shot, thus he will need to collect many of them (more than 10) to destroy the mech.

USING THE CONTROLS

- Carlos can be controlled by pressing the direction keys (OPQA). By pressing the fire key (space), he will fire the selected weapon.
- The View/Strafe key (L) has two purposes. By briefly pressing it, Carlos can fix the direction where his weapon is aiming at. By holding the key, Carlos' vision range can be extended.
- The Use/Action key (Z) has two functions: 1) it allows Carlos to use the selected item or weapon; 2) it can be used to activate any mechanism or vehicle, and even allows Carlos to examine desks, furniture, etc, searching for useful items.
- The Pause Mode key (Enter) stops the action and allows to continue, quit mission, turn the music off or select items from inventory. Alternatively, the Inventory key (X) can be pressed to quickly cycle through inventory items.

INDICATORS

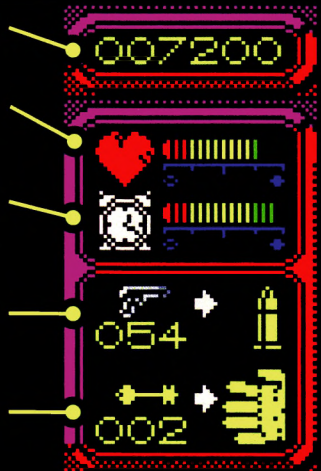
Mission merit, initially "000000"

Carlos' energy: He can replenish it by taking the medkits he finds during the mission.

Remaining time. When time is up, Mafioli will order to release neurotoxic gas, killing Carlos and all the people present in the installations.

Selected Weapon and Ammunition indicator: Carlos will start his mission with his gun and 50 bullets, but he will be able to find ammunition and better weapons.

Inventory indicator: It shows the item selected by Carlos and the number of uses of the item.



CRÉDITOS / CREDITS

Concepto, programa y gráficos /
Concept, code and graphics
Ariel Ruiz

Música / Music
Richard "Kulor" Armijo
Frank "FrankT" Triggs
Alan "Factor6" Petrik

Motor de Música / Music Engine /
Vortex Tracker II © Sergey Bulba

Programación TR-DOS /
TR-DOS Programming
Shadow Maker

Traducción al ruso /
Russian Translation
Mikhail Sudakov
Gennady Demidenko
Vyacheslav "Newart" Kalinin
Shadow Maker

Testing
Javi "TBrazil" Ortiz Carrasco
Shadow Maker

Soporte edición en cinta /
Tape edition support
STAR (Matra)

© 2012-2015 Ariel Ruiz

