

CIRCUS ATARI

VIDEO COMPUTER SYSTEM [®]

VCS 800 - Modell CX 2600



 A Warner Communications Company

GEBRUIKSAANWIJZING

Dit is een vertaling van de eveneens
bijgevoegde Amerikaanse gebruiksaanwijzing.

Wij adviseren u i.v.m. de duidelijkheid de
boekjes altijd in combinatie te gebruiken.

CIRCUS ATARI

Bij deze spelcassette gebruikt u de standaard draaiknoppen. Steek de stekker van de commandopost stevig in de aansluiting achterop uw spelcomputer. Voor één- en tweemansspelen gebruikt u de LINKER aansluiting.

Om de levensduur van uw spelcomputer te verlengen en de elektronische onderdelen te beschermen moet de computer zijn UITGESCHAKELD wanneer een spelcassette wordt ingelegd of verwijderd.

Het spel

Pang - pang . . . Prik de ballonnen door en haal punten. Een laag van witte, blauwe en rode ballonnen verschijnt bovenaan uw beeldscherm. U laat de clown springen op de trampoline, tot hij hoog genoeg komt om een ballon door te prikken. Met uw commandopost schuift u de trampoline over het scherm. Elke keer dat uw clown raak prikt verdwijnt de ballon en krijgt u een punt.

Elke speler heeft vijf clowns of beurten. Wanneer u uw clown niet op de trampoline opvangt valt hij te pletter en verdwijnt. Druk op de rode knop van de commandopost, en een nieuwe clown veert op van de trampoline. Na vijf gevallen clowns is het spel voorbij. De clown mag op elk punt van de trampoline neerkomen, behalve op de plek waar de andere clown zit; daar valt hij te pletter.

De spelcomputer

Om het spel te kiezen drukt u op GAME SELECT. Er zijn 8 variaties op het spel, zie het schema achterin deze handleiding. Het spel en het aantal spelers vindt u middenboven aan het beeldscherm; links staat het

spelnummer, rechts het aantal spelers. Om het spel te beginnen drukt u op GAME RESET.

Spelnummer Aantal spelers

Moeilijkheidsgraad

Wanneer de moeilijkheidschakelaar in stand A staat kaatsen de clowns sneller tegen trampoline en ballons. In stand B gaan ze langzamer, waardoor uw wat meer tijd heeft. Voor éénmansspelen gebruikt u de LINKER moeilijkheidschakelaar.

De commandoposten

Met de commandopost schuift u de trampoline over het beeldscherm. Om uw beurt te starten drukt u op de rode drukknop; deze gebruikt u ook om uw clown aan het springen te brengen. Door op de knop te drukken terwijl uw clown in de lucht hangt verandert u de richting, waarin de trampoline schuift. Dit is handig om te voorkomen dat de clown te pletter valt op de andere clown of naast de trampoline.

Puntentelling

Het eerste punt krijgt u zodra uw clown begint te springen. Zodra de beurt is begonnen krijgt u één punt voor elke keer, dat uw clown de trampoline raakt. Verder krijgt u punten voor elke doorgeprikte ballon. Hoe hoger de ballon, hoe meer punten u krijgt. Probeer daarom uw clown op de punt van de trampoline of wip op te vangen — des te hoger springt hij.

STAND	SPELER AAN DE BEURT	CLOWN NUMMER
ROOD:	10 punten per stuk	BOVEN: gehele rij 100 bonuspunten
BLAUW:	5 punten per stuk	MIDDEN: gehele rij 50 bonuspunten
WIT:	2 punten per stuk	ONDER: gehele rij 20 bonuspunten



ATARI CONSUMER DIVISION
ONDERDEEL VAN WEA-RECORDS B.V.
POSTBUS 1882, 1200 BW HILVERSUM, PAYS BAS
A Warner Communications Company 