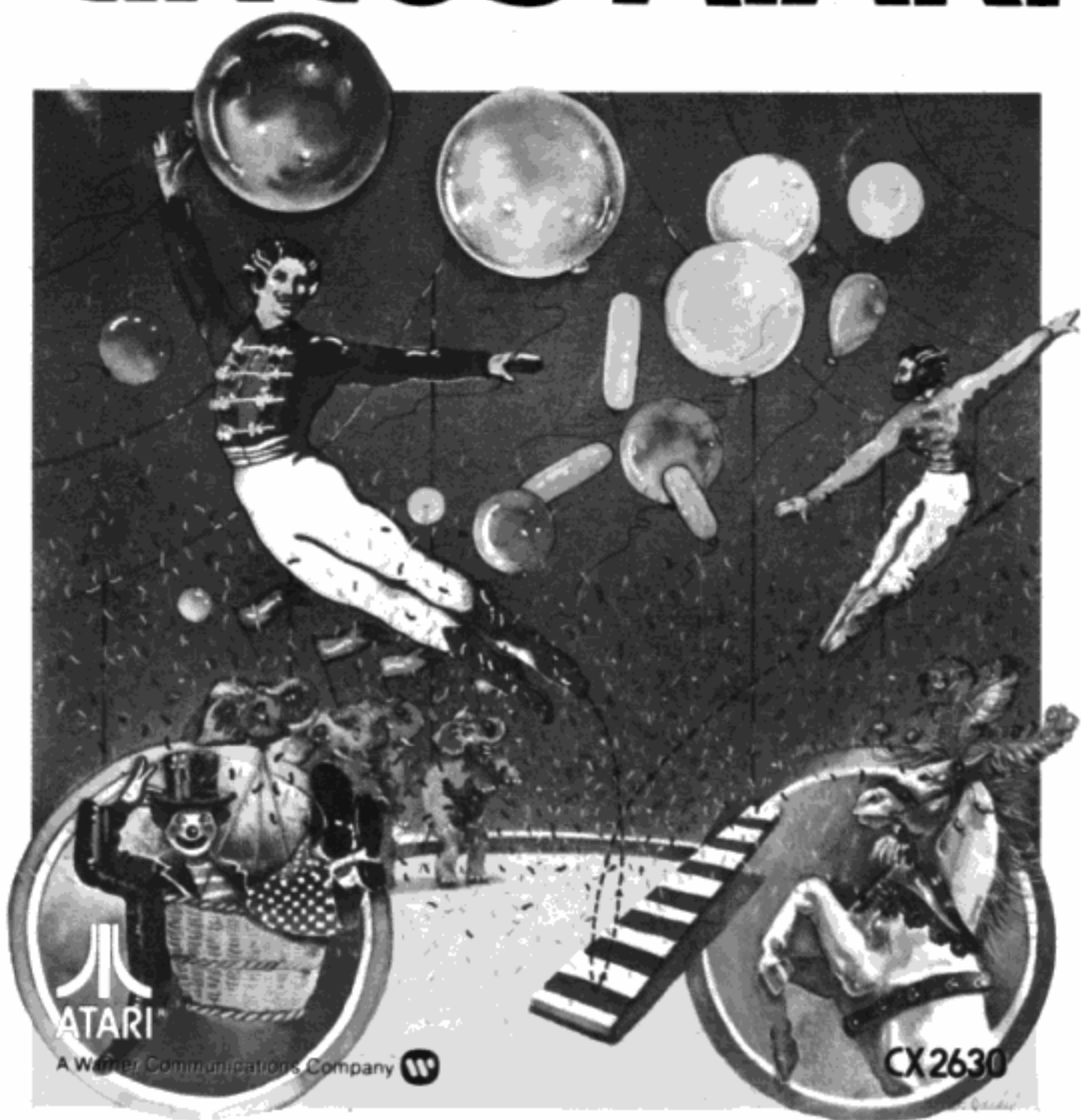


8 JEUX VIDEO

CIRCUS ATARI®



8 JEUX VIDEO

CIRCUS ATARI®

Avec cette cassette ATARI, utilisez les commandes à molettes. Pour les jeux à un et deux joueurs, enfoncez la commande dans la prise LEFT.

N.B.: Il faut toujours éteindre l'appareil avant d'introduire ou retirer une cassette. Ceci protège les éléments électroniques et prolonge la durée de vie de votre Video Computer System ATARI.



REGLE DU JEU

Crevez les ballons pour marquer des points. Un mur de ballons rouges, bleus et blancs apparaît en haut de l'écran. Vous devez crever les ballons en rattrapant un clown sur la balançoire et en le catapultant vers les ballons.

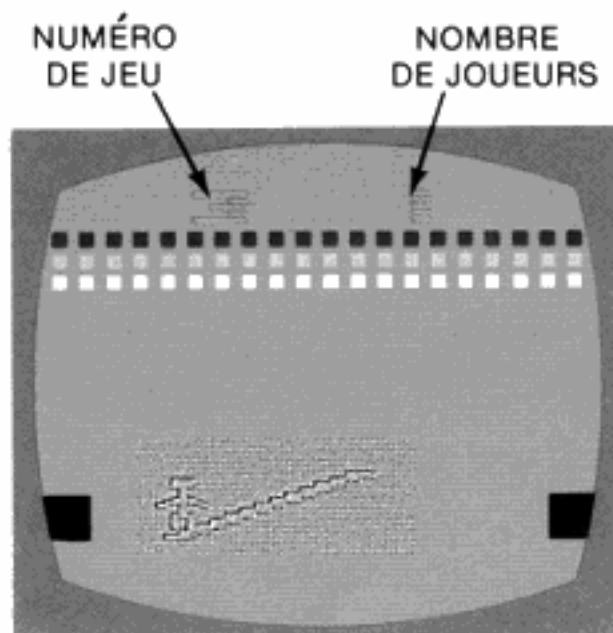
Utilisez la commande pour déplacer la balançoire d'un bord à l'autre de l'écran et rattraper les clowns. Chaque fois qu'un clown crève un ballon, ce dernier disparaît de l'écran et vous marquez des points.

Chaque joueur a droit à cinq clowns ou tours. Si vous ne parvenez pas à rattraper un clown sur votre balançoire, il tombera et disparaîtra de la scène.

Appuyez sur le bouton rouge de la commande et un autre clown saute du tremplin situé à gauche ou à droite de la scène. Le jeu est terminé lorsque cinq clowns sont tombés. Les clowns peuvent se poser en un point quelconque de la balançoire, sauf à l'endroit où se trouve déjà l'autre clown, ce qui les ferait tomber tous les deux.

COMMANDES DU PUPITRE

Pour sélectionner un jeu, appuyez sur le sélecteur de jeu GAME SELECT. Ce jeu comporte huit variantes. Le numéro du jeu et le nombre des joueurs sont affichés en haut de l'écran, le numéro de jeu à gauche et le nombre de joueurs à droite. Pour commencer une partie, appuyez sur le bouton de remise à zéro.



HANDICAP

Sélecteurs de difficulté

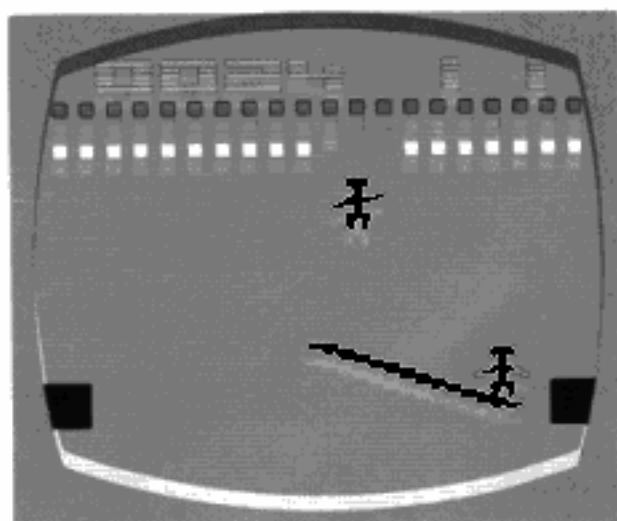
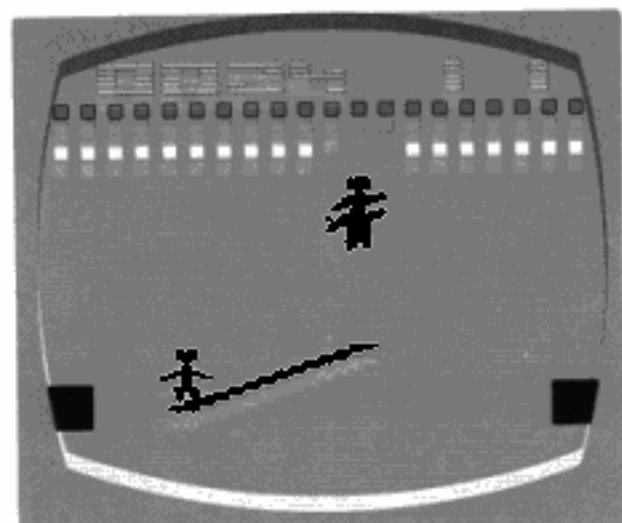
Lorsque le sélecteur de difficulté est en position A, les clowns rebondissent plus rapidement après avoir touché les ballons et la balançoire. S'il est en position B,

vous pouvez mieux contrôler les clowns car ils ne se déplacent pas aussi vite. Pour les parties à un joueur, utilisez le sélecteur de difficulté de gauche.

UTILISATION DES COMMANDES

Utilisez votre commande à molettes pour déplacer la balançoire sur l'écran. Appuyez sur le bouton rouge de votre commande pour amorcer un tour, ou appuyez sur le bouton rouge pour faire sauter un clown du tremplin. Si vous ap-

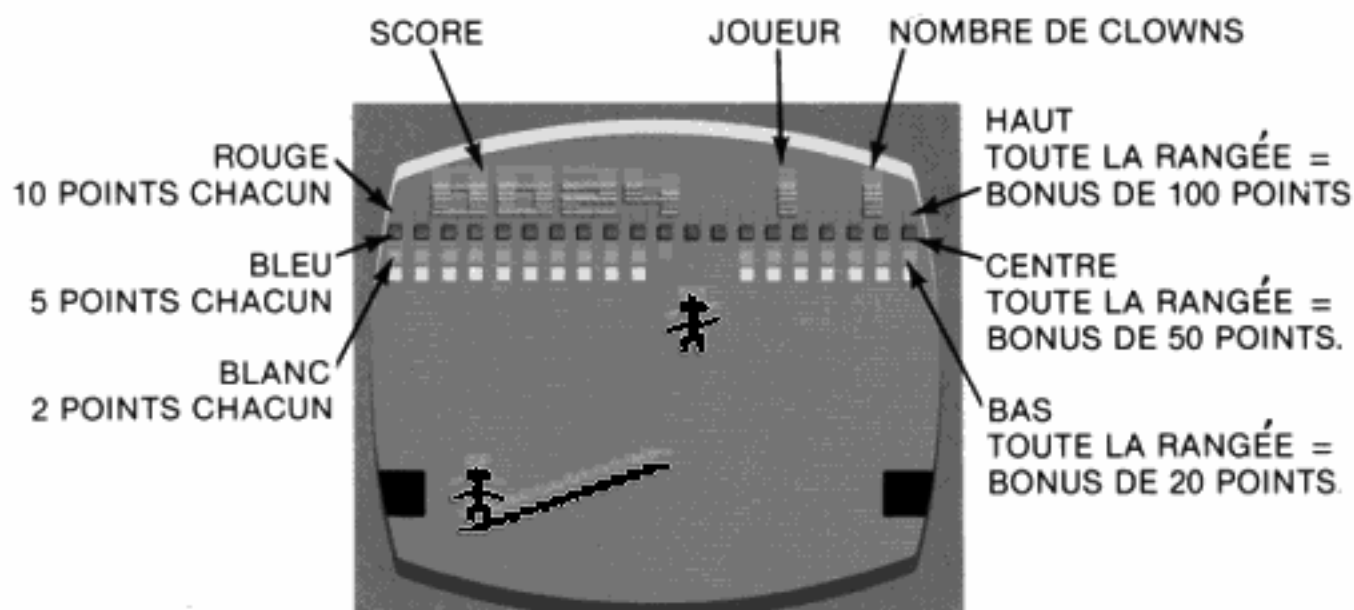
puyez sur ce bouton alors que le clown est en l'air, la balançoire change de direction. Vous pouvez ainsi éviter que le clown qui vient de sauter ne retombe sur celui qui se trouve déjà sur la balançoire.



SCORE

Le premier point est marqué lorsque le clown quitte le tremplin. Quand il commence ses sauts, un point est enregistré chaque fois qu'il touche le tremplin ou la balançoire. Vous marquez d'autres points lorsque le clown creve les ballons. N'oubliez pas que plus les ballons qu'il creve sont haut, plus vous marquez de points. Vous avez donc avantage à le rattraper sur l'extrémité de la balançoire pour le catapulter le plus haut possible.

Chaque fois que vous crevez toute la rangée de ballons rouges vous avez droit à un clown ou tour supplémentaire. Dans l'angle supérieur droit de l'écran, un X apparaît qui annonce un clown ou tour supplémentaire. Bien que le score soit illimité, seuls quatre chiffres peuvent être inscrits, et lorsque vous deviendrez un spécialiste, votre score indiquera 0000 si vous dépassez 9999.



VARIANTES DU JEU

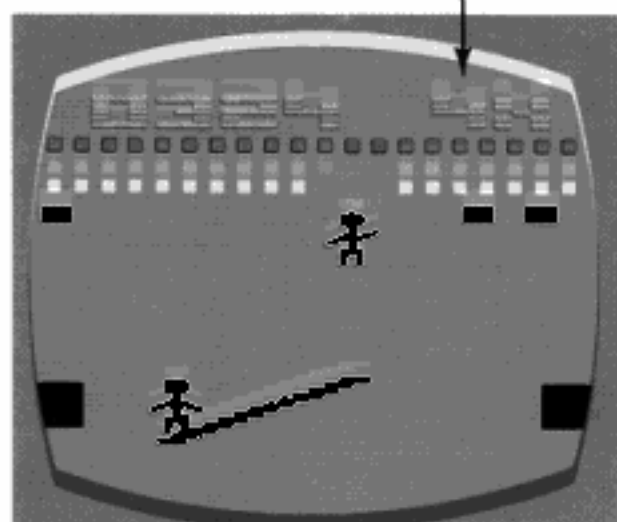
Les jeux 1 à 6 sont prévus pour un ou deux joueurs, mais les jeux 7 et 8 sont pour deux joueurs uniquement.

Le Jeu 1 est la 'Breakout CIRCUS'. À mesure que le clown crève des ballons, il rebondit de ballon en ballon tant horizontalement que verticalement. Chaque fois qu'une rangée entière de ballons est crevée, une nouvelle rangée apparaît et vous marquez un bonus. Lorsque tous les ballons rouges de la rangée supérieure sont crevés, vous avez droit à un clown supplémentaire. Reportez-vous au détail des points et des bonus au chapitre 'Score'.

Le jeu 2 ressemble au jeu 1, mais une rangée de barrières est maintenant placée sous les ballons, ce qui augmente la difficulté du jeu.

Le jeu 3 est le 'Breakthru CIRCUS'. Dans ce jeu, le clown ne rebondit pas sur les ballons, mais continue sa course horizontalement au-delà des ballons. Ce jeu est sensiblement plus facile pour le joueur débutant. Le score s'effectue comme dans le jeu 1.

INDICATION DE,
CLOWN SUPPLÉMENTAIRE



Le jeu 4 est le même que le précédent, mais une rangée de barrières est ajoutée sous les ballons.

Le jeu 5 ressemble au Breakout CIRCUS, mais les ballons ne reviennent pas lorsque tous ceux d'une rangée sont crevés. Tous les ballons de l'écran doivent être crevés avant que vous ne puissiez recevoir trois nouvelles rangées. Vous avez droit alors à un bonus de 170 points et à un clown supplémentaire.

Le jeu 6 est identique au jeu 5, mais comporte la rangée supplémentaire de barrières sous les ballons.

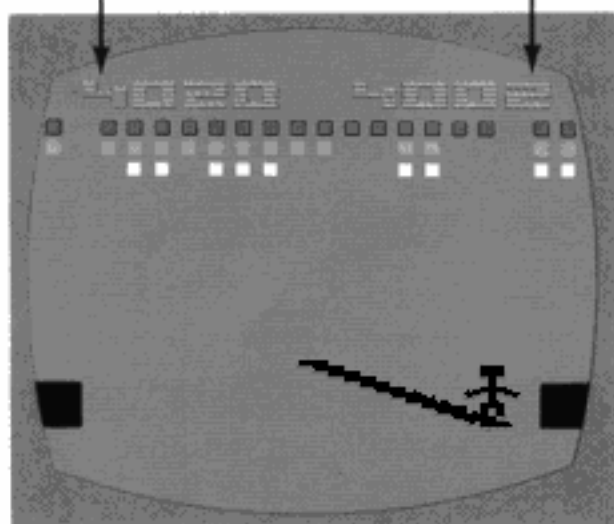
Le jeu 7 est à deux joueurs qui se partagent le même mur de ballons. L'ordinateur suit le score de chaque joueur individuellement.

Le jeu 8 est identique au jeu 7,

mais avec des barrières en plus, ce qui relance l'intérêt.

A la fin de chaque partie, les scores définitifs apparaissent en haut de l'écran, celui du joueur de gauche dans l'angle de gauche, celui du joueur de droite dans l'angle de droite, pour les parties à deux joueurs.

SCORE DU JOUEUR DE GAUCHE SCORE DU JOUEUR DE DROITE



Matrice de jeux.

Numéro du jeu	1	2	3	4	5	6	7	8
Un Joueur								
Deux joueurs								
Breakout™								
Breakthru™								

Breakout et Breakthru sont des marques déposées de ATARI, Inc.

CIRCUS ATARI®



A Warner Communications Company

ATARI, INC., Consumer Division, P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.

Manual, Program and Audiovisual © 1978 Atari, Inc.

C016973-30-REV. 1

Printed in U.S.A.