

VIDEO COMPUTER

VC 4000

CASSETTE

17

CIRCUS
CIRQUE



Original-Cassette auch für **GRUNDIG**
SUPER Play Computer
4000

Die Circus-Cassette enthält 16 Programme für eine unterhaltsame Circus-Vorstellung: Ein Clown steht auf einem Sprungbrett, ein zweiter steht auf einer Wippe. Der erste Clown springt auf die Wippe – dadurch wird der zweite Clown in die Circuskuppel geschleudert und bringt dort bunte Luftballons zum Platzen. – Für einen oder zwei Spieler.

So machen Sie die Cassette betriebsbereit:

1. Schließen Sie den Video-Computer wie vorgeschrieben an, und schieben Sie die Cassette in den Cassettenschacht ein.
2. Drücken Sie die Taste ◀◀: Die Programme werden in den Video-Computer eingelesen. Auf dem Bildschirm erscheint das Spielprogramm 01.
3. Durch wiederholtes Drücken der Taste ▶ werden die nachfolgenden Programme 02 bis 16 eingeschaltet.
4. Durch Drücken der Taste ◀◀ wird wieder Programm 01 eingestellt.
5. Mit der Taste **START** wird das jeweils eingestellte Programm gestartet.

The Circus-Cassette contains 16 programmes for an entertaining circus performance: one clown stands on a springboard, a second stands on a teeterboard. The first clown jumps down onto the teeterboard, thus catapulting the second clown into the big top, causing coloured balloons to burst. For one or two players.

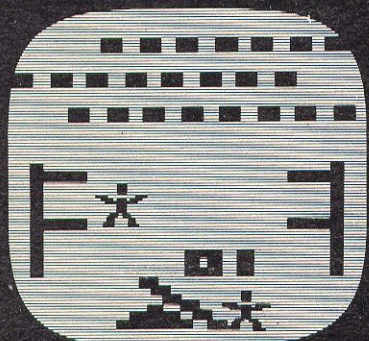
How to use the cassette:

1. Plug in the Video-Computer properly and shove the cassette into the cassette holder.
2. Press the ◀◀ button: This feeds the programmes into the Video-Computer. Game 01 appears on the screen.
3. By repeated pressing of the ▶ button, the successive programmes from 02 to 16 are selected.
4. By pressing the ◀◀ button, you return to programme 01.
5. The **START** button causes the respective programme to begin.

La cassette cirque comprend 16 programmes donnant une représentation de cirque amusante: un clown se trouve sur un tremplin tandis qu'un second clown est sur une bascule. Le premier saute sur la bascule – c'est ainsi que le second clown est lancé jusqu'en dessous de la coupole du cirque, là il fait éclater des ballons de toutes les couleurs. – Pour un ou deux joueurs.

C'est ainsi que la cassette sera mise en marche:

1. Branchez l'ordinateur Video suivant les instructions et introduisez la cassette dans le porte-cassette.
2. Appuyez sur la touche ◀◀: les programmes seront entrés dans l'ordinateur Video. Sur l'écran apparaît le programme 01.
3. En appuyant plusieurs fois sur la touche ▶, les programmes suivants de 02 à 16 seront mis en marche.
4. Quand on appuie sur la touche ◀◀, c'est de nouveau le programme 01 qui sera mis au point.
5. La touche **START** permet de mettre en marche le programme ajusté.

**01** Für einen Spieler.

Mit dem linken Handspielgerät werden beide Clowns bewegt. Druck auf eine der roten Tasten: Absprung. Durch Bewegen des Steuerknüppels wird die Wippe in die richtige Position gebracht. Gelingt dies nicht, fällt der Springer in den Sand der Manege und ist k.o. Dann ist der andere Clown an der Reihe, den Absprung zu wagen.

02 Für zwei Spieler.

Der blaue Clown wird mit dem rechten, der rote Clown mit dem linken Handspielgerät bewegt. Der rote Clown fängt immer an.

Die Spieler müssen dafür sorgen, daß der eigene Clown möglichst viele Luftballons abschlägt. Die Bedienung der Wippe wird vom Computer automatisch im Wechsel auf das rechte oder linke Handspielgerät geschaltet.

03

Wie Programm **01**, aber doppelte Geschwindigkeit.

04

Wie Programm **02**, aber doppelte Geschwindigkeit.

Zu diesen vier Grundprogrammen gibt es die folgenden Variationen, jeweils in Vierergruppen entsprechend

01 bis 04:**05-08**

Unter der Circuskuppel hängen bewegliche Farbstreifen statt der Ballons.

09-12

Luftballons unter der Circuskuppel, die jedoch stillstehen.

13-16

Stillstehende Farbstreifen unter der Circuskuppel.

Wertung

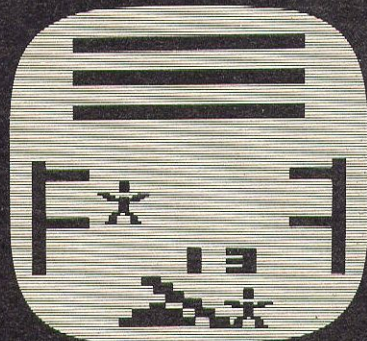
Jeder Treffer in der unteren Reihe: 10 Punkte.

Jeder Treffer in der mittleren Reihe: 25 Punkte.

Jeder Treffer in der oberen Reihe: 50 Punkte.

Wer eine ganze Ballonreihe oder einen ganzen Farbstreifen abgeschlagen hat, erhält einen Bonus von 100, 200 oder 400 Punkten, je nach Reihe. Es erscheint dann automatisch eine neue Reihe.

Jedes Spiel umfaßt zehn Sprünge, die oben rechts in den Bildschirm eingeblendet werden. Der Punktstand wird unten in den Bildschirm eingeblendet – bei den Spielprogrammen für zwei Personen im Wechsel entsprechend den Farben der Clowns.

**01** For one player.

The two clowns are manipulated by means of the left hand-set. Pressing one of the red buttons causes one clown to jump down. The teeterboard is positioned by moving the control stick, a manipulation error causes the jumper to plunge into the sand of the arena and be knocked out. Then, it is the other clown's turn to attempt the jump.

02 For two players.

The blue clown is manipulated by the right hand-set and the red clown by the left hand-set. The red clown is always the first to begin.

The players must see to it that their own clown pops as many balloons as possible. The teeterboard is automatically switched back and forth from the left and right hand-set by the computer.

03

Like programme **02**, but twice as fast.

04

Like programme **01**, but twice as fast.

LES PROGRAMMES

There are the following variations to these four basic programmes – each in groups of four corresponding to **01** to **04**.

05-08

Hanging down from the big top are movable coloured strips instead of balloons.

09-12

Balloons under the big top, the difference being that they don't move.

13-16

Stationary colour strips under the big top.

Scoring

Every hit in the lower row: 10 points.

Every hit in the middle row: 25 points.

Every hit in the upper row: 50 points.

Whoever pops an entire row of balloons or tears off an entire colour strip receives a bonus of 100, 200, or 400 points depending upon the row. A new row then appears automatically.

Each game comprises ten jumps, which are indicated in the upper righthand corner. The score is indicated at the bottom of the screen – as to the games for two players, the score is indicated alternately corresponding to the colour of the clowns.

01 Pour un joueur.

On bouge les deux clowns avec le clavier gauche. Appuyez sur une des touches rouges: saut. Quand on bouge le levier de commande, la bascule sera mise dans la position exacte. Si ça ne réussit pas, le sauteur tombe dans le sable de la manège et est k.o. C'est maintenant le tour de l'autre clown de risquer le saut.

02 Pour deux joueurs.

Le clown bleu est bougé avec le clavier droit, le clown rouge avec le clavier gauche. C'est toujours le clown rouge qui commence.

Les joueurs doivent faire en sorte que leur clown fasse éclater le plus de ballons possibles. L'ordinateur règle automatiquement la commande de la bascule en alternant le clavier droit avec le clavier gauche.

03

Comme le programme **01**, mais double vitesse.

04

Comme le programme **02**, mais double vitesse.

Ces quatre programmes de base comprennent les variations suivantes, chaque fois en groupes de quatre de **01** à **04**:

05-08

Au lieu des ballons, il y a des bandes colorées mobiles qui pendent de la coupole du cirque.

09-12

Ballons en-dessous de la coupole qui pourtant ne bougent pas.

13-16

Des bandes colorées immobiles en-dessous de la coupole du cirque.

Evaluation

Chaque coup réussi dans la rangée inférieure: 10 points.

Chaque coup réussi dans la rangée moyenne: 25 points.

Chaque coup réussi dans la rangée supérieure: 50 points.

Celui qui a fait éclater une rangée complète de ballons ou toute une bande colorée aura un boni de 100, 200, ou 400 points, selon la rangée. C'est alors qu'une nouvelle rangée apparaît automatiquement.

Chaque jeu comprend dix sauts qui apparaissent sur l'écran dans le coin supérieur droit. Le score apparaît en bas de l'écran – quand il s'agit du programme de jeu pour deux personnes, le score apparaît à tour de rôle, selon les couleurs des clowns.