

PHILIPS **VIDEOPAC** 



LOONY BALLOON

LE BALLON FOU



Numbers in the text refer to illustrations contained on a flap inside the back cover.

When using a Videopac game computer with built-in black and white monitor, you should set the contrast control at position 6.

LOONY BALLOON

A little boy, carrying a crazily-swaying balloon, crosses a children's playground. But before he can leave, he must reduce the sway of his balloon. To do this, he must collect at least 50 points ... with your help of course. In the playground there are various amusements - a rocking horse, slide, roundabout and trees - all of which can earn points. And there are ways to earn bonus points as you will soon see. There are also hidden dangers that threaten the balloon. If you manage to get the boy out, still carrying the balloon, the game switches to another more challenging playground. If however, the balloon is burst, that's when the game ends.

Wide choice of games

Loony Balloon offers no fewer than 10 different game variations - a choice to suit every level of playing skill. They are numbered from 0 to 9, in ascending order of complexity. Game 0, the simplest, is shown in ③. There is also another significant difference: with games 0 to 4, the playground layout is fixed; games 5 to 9, however, take place in "magical" playgrounds where walls can appear, disappear or simply jump from one location to another. ④ and ⑤ and ⑥ show the first three changes occurring in game 5.

Game selection

To start a new series of games, press RESET  on your console keyboard, and the words SELECT GAME will appear on the screen. Now you can choose any game from 0 to 9 simply by pressing the appropriate number key, e.g.  . The corresponding playground will appear on the screen with the little boy ⑧ and his loony balloon ⑨ at the entrance. Using the joystick ② of your right hand control unit, guide the boy to the various

playground amusements - the slide ⑩, roundabout ⑪, rocking horse ⑫ and trees ⑬. Playing on these earns points, but each item can only be used once. Bonus points can also be obtained ... but these involve a certain amount of risk!

Watch out for the birds ...

One danger is a playful bird ⑭ that frequently swoops across the playground at the height of the boy's head. Naturally the balloon will burst if the bird touches it. You can prevent this by pressing the ACTION button ① on your hand control; the boy will immediately let go of the balloon which will then float up and away from him ... and from the bird. Once the bird is safely past, giving you a handsome bonus as it does so, the boy can then chase and catch the balloon. This is done by lining up the boy's hand with the bottom of the string and by pressing the ACTION button at the same time. Always remember though that when the boy moves from left to right, his right hand holds the balloon, and vice versa. An audible "bleep" will confirm the catch ... and a few more bonus points acquired.

... and sudden gusts of wind!

All the playgrounds suffer from sudden gusts of wind 15 which spring up if the boy stands still for too long. These gusts are so powerful and unexpected that they blow the balloon out of the boy's grasp. And, if there happens to be a wall close by - that will be the end of the balloon, and the game! Another point to keep in mind is that when a game has been in progress for some time, the balloon will rise more rapidly when released. This makes it more difficult, and ultimately impossible, to catch the balloon before it bursts.

Increasing game complexity

Balloon acceleration is just one example of how the complexity increases as the game progresses. If you succeed in bringing the boy and balloon through the playground exit, his victory leap 16 will signify more bonus points - and an increase in complexity. The boy and balloon move automatically from the old playground 17 to the entrance of another playground 18, with a different, more complicated layout.

This applies equally to games with a fixed playground layout (as screens 17 and 18 show for game 0) and those with a magic playground (see screens 19 and 20 for game 5). To make things even more difficult, the game takes place at a faster pace, and the gusts of wind tend to spring up more quickly than before.

Scoring

Roundabout	12 points
Slide	10 points
Rocking horse	7 points
Each tree	5 points
Catching balloon	2 points
Evading bird	8 points
Leaving playground	25 points

The total number of points accumulated during a game is indicated at the bottom of the screen 21. At the end of the first game, when the balloon has burst 22, you can key in your name in place of the six question marks 23. Unused question marks can be removed by touching the SPACE key, and if you make an error while keying in the letters, just operate the CLEAR key and start again. Your score will remain on screen as the highest score

24 until it is exceeded and a new name entered, or a new series is begun by pressing RESET [X]. A new game can be started simply by moving the joystick. Winner is the player with the highest score at the end of a series of games.

Die Zahlen im Text entsprechen denen der Abbildungen auf dem Einschlagteil des hinteren Umschlagblattes.

Bei Verwendung eines Videopac-Spielcomputers, mit eingebautem Schwarzweiß-Monitor ist der Kontrastregler in Stellung 6 zu bringen.

LOONY BALLOON

(Der verrückte Luftballon)

Ein kleiner Junge überquert einen Kinderspielplatz. In der Hand hält er einen Luftballon, der wild hin-und herschwankt. Er kann den Platz nur verlassen, wenn es ihm gelingt, die Hin- und Herbewegung des Ballons zu verringern. Um das zu erreichen, muß er mindestens 50 Punkte erringen. . . mit Ihrer Hilfe, versteht sich! Auf dem Platz gibt es verschiedene Spielgeräte: ein Schaukelpferd, eine Rutschbahn, ein Karussell und Kletterbäume. An jedem Gerät kann man Punkte sammeln. Außerdem besteht noch die Möglichkeit, Extrapunkte zu buchen. Darauf kommen wir gleich noch zurück. Andererseits drohen dem Ballon aber allerlei verborgene Gefahren. Wenn es Ihnen gelingt, den Jungen mit seinem Luftballon in der Hand sicher vom Spielplatz herunter zu dirigieren, schaltet das Spiel automatisch auf eine andere, schwierigere Platzeinteilung um. Wenn der Ballon platzt, ist das Spiel aus.

Viele Spielmöglichkeiten

"Der verrückte Luftballon" ist für Spieler jeden Niveaus geeignet, denn es werden nicht weniger als 10 verschiedene Spielvarianten geboten! Die Spiele sind entsprechend dem wachsenden Schwierigkeitsgrad von 0 bis 9 nummeriert. Spiel 0 - das einfachste - ist in Abbildung ③ wiedergegeben. Hinweis: für die Spiele 0 bis 4 gilt eine feste Platzeinteilung, während die Spiele 5 bis 9 auf "magischen" Spielplätzen stattfinden, wo plötzlich Spermauern entstehen bzw. verschwinden oder von einem Punkt zum anderen verspringen. In Abb. ④, ⑤ und ⑥ sieht man die ersten Platzänderungen, wie sie bei Spiel Nr. 5 auftreten.

Wahl des Spiels

Zum Starten einer Spielserie drücken Sie Taste RESET an Ihrer Tastatur. Es erscheint dann auf dem Bildschirm der Text SELECT GAME. Sie können nun ein beliebiges Spiel von 0 bis 9 wählen, indem Sie einfach die entsprechende Zifferntaste drücken, z.B. Taste [4]. Der entsprechende

Spielplatz erscheint auf dem Bildschirm (Abb. 7). Der kleine Junge 8 steht mit seinem Luftballon 9 am Eingang. Mit dem Steuerhebel 2 des rechten Handreglers können Sie den Jungen nun an die verschiedenen Stationen dirigieren: Rutschbahn 10, Karussell 11, Schaukelpferd 12 und Kletterbäume 13. An jedem dieser Spielgeräte gibt es Punkte, aber man darf an jedem Gerät nur ein einziges Mal spielen. Außerdem kann man versuchen, Extrapunkte zu gewinnen, aber das ist immer mit einem gewissen Risiko verbunden.

Hüten Sie sich vor dem Vogel . . .

Gefahr droht z.B. von einem übermütigen Vogel 14, der immer wieder den Spielplatz in Kopfhöhe überfliegt. Wenn er dabei den Ballon berührt, so platzt dieser und das Spiel ist aus. Sie können dies durch rechtzeitiges Drücken der Aktionstaste 1 Ihres Handreglers verhindern: der Knabe läßt dann den Ballon sofort los. Der Ballon steigt nach oben, und der Vogel stößt ins Leere. Das bringt Ihnen Extrapunkte! Nachdem der Vogel weg ist, kann der Junge seinen Ballon wieder einfangen. Dies geschieht, indem sie die Hand des Jungen in eine Linie mit dem Faden bringen und die Aktionstaste drücken. Hierbei ist folgendes zu beachten: Wenn der Junge von links nach rechts geht, hält er den Ballon immer in der rechten Hand, geht er von rechts nach links, so hält er ihn in der linken. Ein "Piep"-Ton bestätigt, daß der Ballon wieder eingefangen ist . . . und das bringt wiederum ein paar Extrapunkte!

. . . und plötzlichen Windstößen!

Auf all unseren Spielplätzen gibt es störende Windstöße 15. Sie treten immer dann auf, wenn der Junge zu lange an ein und demselben Fleck stehenbleibt. Sie sind so kräftig und sie kommen so unerwartet, daß sie dem Jungen den Ballon einfach aus der Hand reißen. Und wenn zufällig eine Spermauer in der Nähe ist, so ist der Ballon hin, und das Spiel ist aus! Hier noch ein Hinweis: nach einer gewissen Spieldauer steigt der Ballon beim Loslassen viel schneller hoch. Dadurch ist es viel schwieriger, und schließlich sogar unmöglich, den Ballon einzufangen, bevor er platzt.

Höhere Schwierigkeitsgrade

Das Schnellerwerden des Ballons ist nur ein Beispiel dafür, wie die Schwierigkeiten von Spiel zu Spiel immer größer werden. Wenn Sie den Jungen mit seinem Ballon sicher durch den Ausgang des Spielplatzes

dirigiert haben, macht er einen Freudensprung **16**. Das bringt Ihnen zwar einen schönen Punktgewinn, aber zugleich auch neue Schwierigkeiten: Der Junge geht nun mit seinem Ballon automatisch vom alten Spielplatz **17** zum Eingang des folgenden **18**, der einen komplizierteren Grundriß hat und damit schwierigeren ist. Des gilt sowohl für die Spiele mit festem Grundriß (Abb. **17** und **18** für Spiel 0) als auch für solche mit "magischem Spielplatz" (Abb. **19** und **20** für Spiel Nr. 5). Um Ihnen die Sache weiter zu erschweren, ist nun auch das Spieltempo erhöht, und die Windstöße treten in rascherer Folge auf als vorher.

Punktwertung

Karussell	12 Punkte
Rutschbahn	10 Punkte
Schaukelpferd	7 Punkte
jeder Kletterbaum	5 Punkte
Einfangen des Ballons	2 Punkte
Ausweichen vor dem Vogel	8 Punkte
Verlassen des Spielplatzes	25 Punkte

Die Gesamtzahl der während eines Spiels gesammelten Punkte wird am unteren Rand des Bildschirms angezeigt **21**. Nach dem ersten Spiel, also wenn der Ballon geplatzt ist **22**, können Sie anstelle der sechs Fragezeichen **23** Ihren Namen eintasten. Unbenutzte Fragezeichen werden mit der SPACE-Taste gelöscht. Irrtümer beim Eintasten der Buchstaben können Sie mit der CLEAR-Taste beseitigen; Sie beginnen dann einfach noch einmal von vorn. Ihre Punktzahl wird auf dem Bildschirm angezeigt **24**, und zwar so lange, bis sie überschritten und ein neuer Name eingetastet wird, oder bis eine neue Spielserie durch Drücken der Taste RESET gestartet wird. Das eigentliche Spiel beginnt, sobald Sie den Steuerhebel Ihres Handschalters bewegen. Gewinner ist derjenige, der am Ende einer Spielserie die höchste Punktzahl erreicht hat.

Ask your dealer about the other Videopac and Videopac + games:

1. Race
Spin-out
Cryptogram
2. Pairs
Space rendezvous
Logic
3. American Football
4. Air-sea war
Battle
5. Blackjack
6. Tenpin Bowling
Basketball
7. Mathematician
Echo
8. Baseball
9. Computer Programmer
10. Golf
11. Cosmic Conflict
12. Take the Money and Run
13. Playschool Math
14. Gunfighter
15. Samurai
16. Depth Charge
Marksman
17. Chinese Logic
18. Laser War
19. Catch the Ball
Noughts and Crosses
20. Stone Sling
21. Secret of the Pharaohs
22. Space Monster
23. Las Vegas Gambling
24. Flipper Game
25. Skiing
26. Basket Game
27. Electronic Table Football
28. Electronic Volleyball
29. Dam Buster
30. Battlefield
31. Musician
32. Labyrinth Game
Supermind
33. Jumping Acrobats
34. Satellite Attack
35. Electronic Billiards
36. Electronic Soccer
Electronic Ice Hockey
37. Monkeyshines
38. Munchkin
39. Freedom Fighters
40. 4 in 1 Row
41. Conquest of the World
42. Quest for the Rings
43. Pickaxe Pete
44. Crazy Chase
45. Morse
46. The Great Wall Street Fortune Hunt
47. The Mousing Cat
48. Backgammon
49. Turtles
- C7010. Chess
51. Terrahawks
52. Killer Bees
53. Nightmare

Printed in France
Copyright protection is claimed
on the program stored within
the cartridge

© 1983 Philips Export B.V.

S. A. PHILIPS INDUSTRIELLE ET COMMERCIALE
Société Anonyme au capital de 200.000.000 F
50, avenue Montaigne, 75380 PARIS CEDEX 08
R.C.S. PARIS B 622 051 738
3111 176 12480

Imp. Martinenq - Ivry

PHILIPS

