

- 1 · ENGLISH SECTION
- 2 · SECTION FRANÇAIS
- 3 · DEUTSCHE GRUPPE
- 4 · SEZIONE ITALIANO
- 5 · SECCION ESPAÑOL

8 VIDEO GAMES
JEUX VIDEO
TELE-SPIELE
VIDEO GIOCHI
JUEGO VIDEO

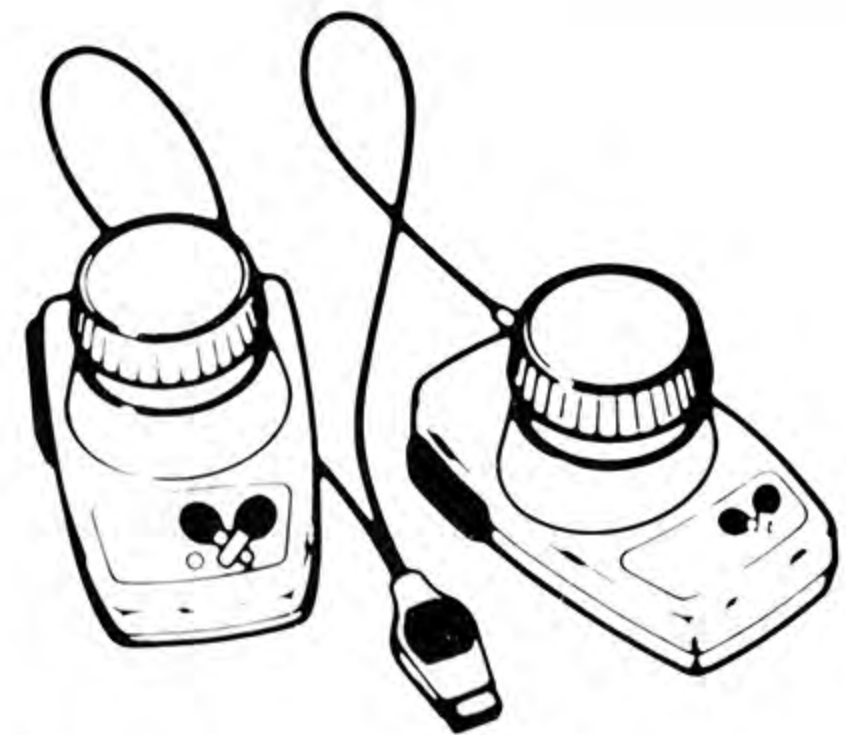
CIRCUS ATARI®



Use your Standard Paddle Controllers with this ATARI® Game Program™. Be sure the Controller cable is firmly plugged into the jack at the rear of your ATARI Video Computer System™.

For one and two player games, plug the Paddle Controllers into the LEFT CONTROLLER jack.

Note: Always turn the console switch OFF when inserting or removing an ATARI Game Pro-



gram. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI Video Computer System.

HOW TO PLAY

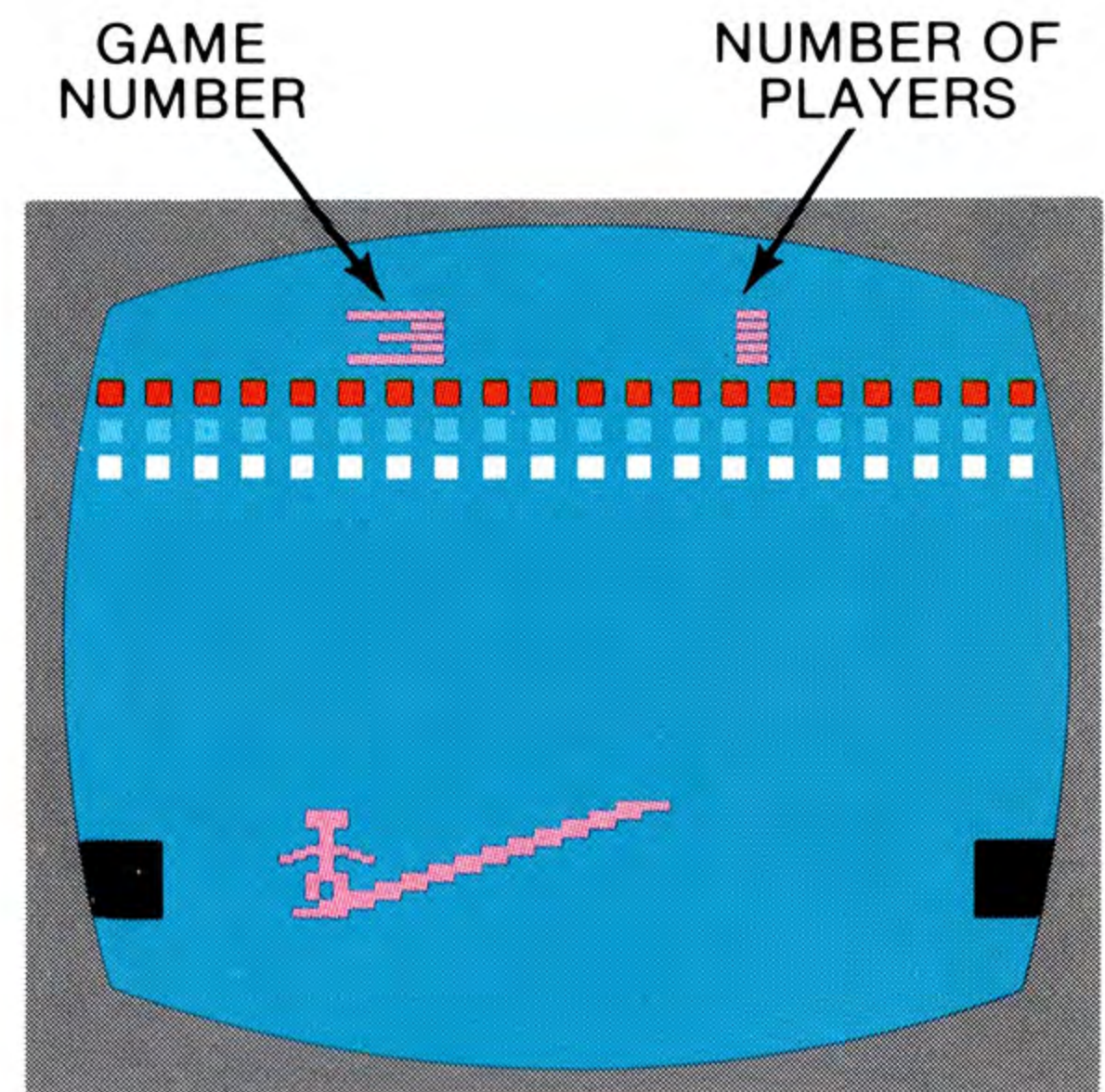
POP! POP! POP! Pop the balloons and score points. A wall of red, blue, and white balloons will appear at the top of the screen. You must pop balloons by catching a clown on the teeter-totter and bouncing him up to the balloons. Use the controller to move the teeter-totter across the screen to catch the clowns. Each time a clown pops a balloon, the balloon will disappear and you score points.

Each player receives five clowns or turns. If you fail to catch a clown on the teeter-totter he will crash and disappear from the playfield. Press the red controller button and another clown will bounce off the trampoline from the right or left corner of the playfield. After five clowns have crashed the game is over. The clowns may land on any point of the teeter-totter except where the other clown is sitting, which causes them to crash.

CONSOLE CONTROLS

To select a game depress the game **select switch**. There are 8 variations to this game. See **GAME VARIATIONS** for game play differences and explanations. The game and the number of players is shown in the upper middle of the screen with the game number to the left and the number of players to the right.

To begin a game depress the **game reset switch**.



HANDICAP

DIFFICULTY SWITCHES

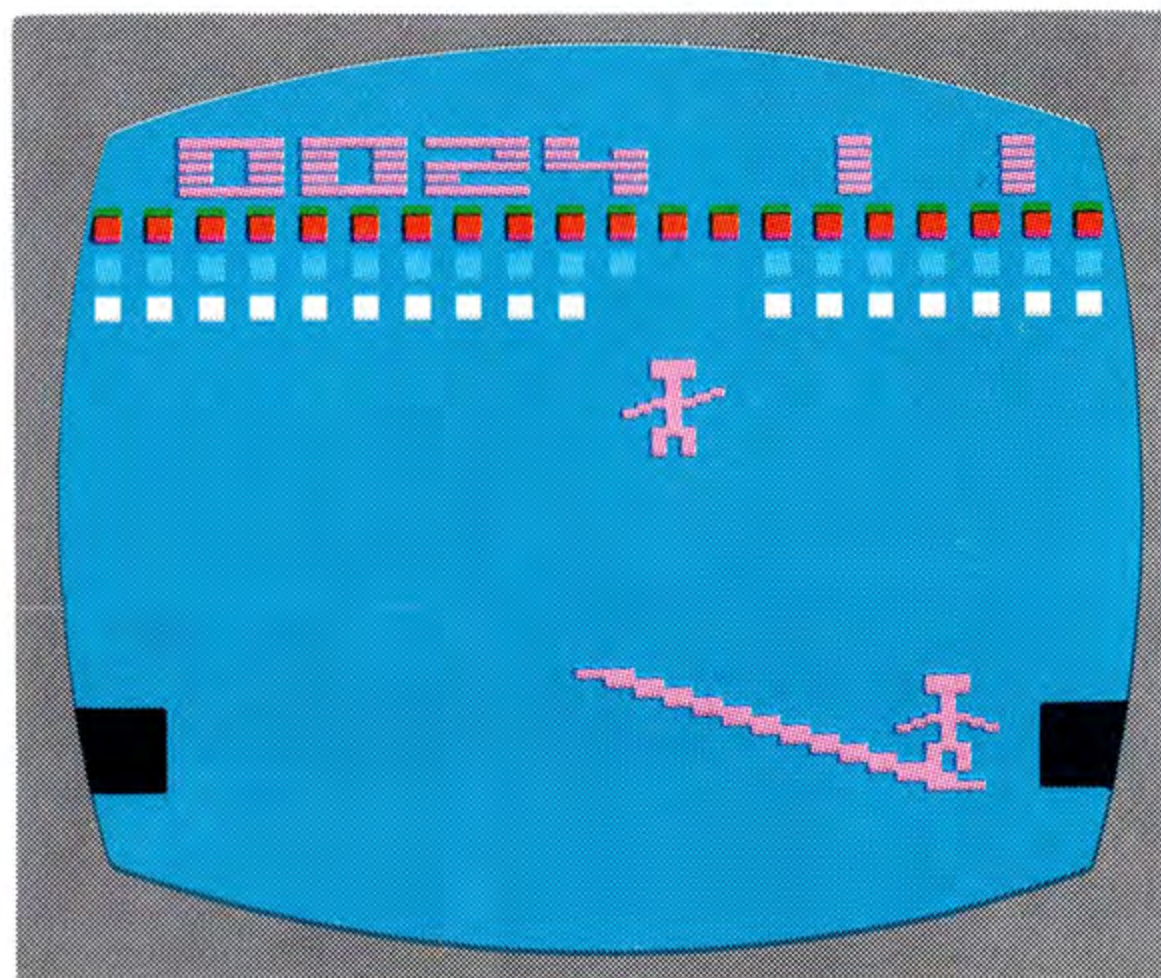
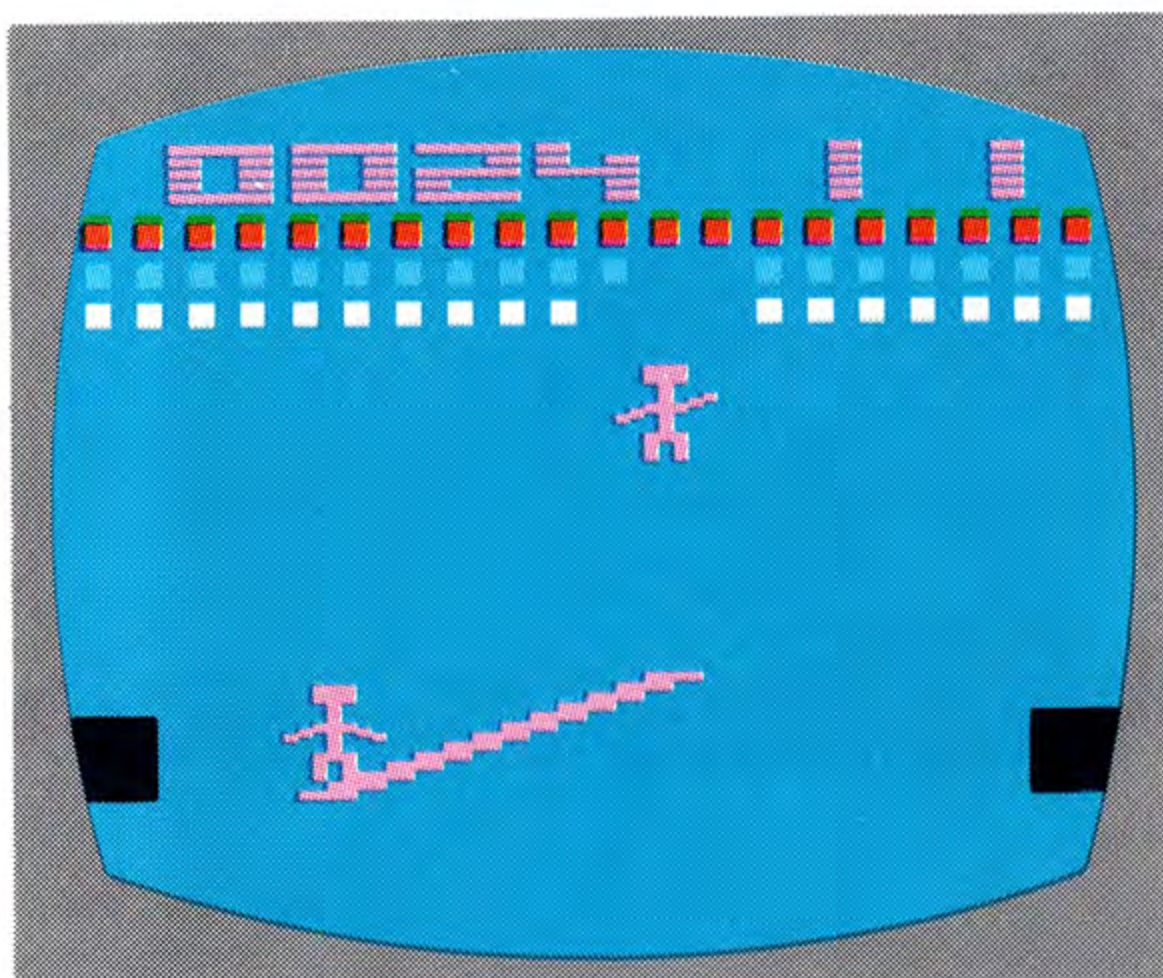
When the difficulty switch is in the **a** position the clowns bounce faster after contact with the balloons and the teeter-totter. In

the **b** position you have better control of the clowns because they are not moving as fast. For one-player games use the **left difficulty switch**.

USING THE CONTROLLERS

Use your Paddle Controller to move the teeter-totter across the screen. Press the red button on the Paddle Controller to start a turn, or press the red button to start a clown bouncing from the trampoline. Pressing the red button

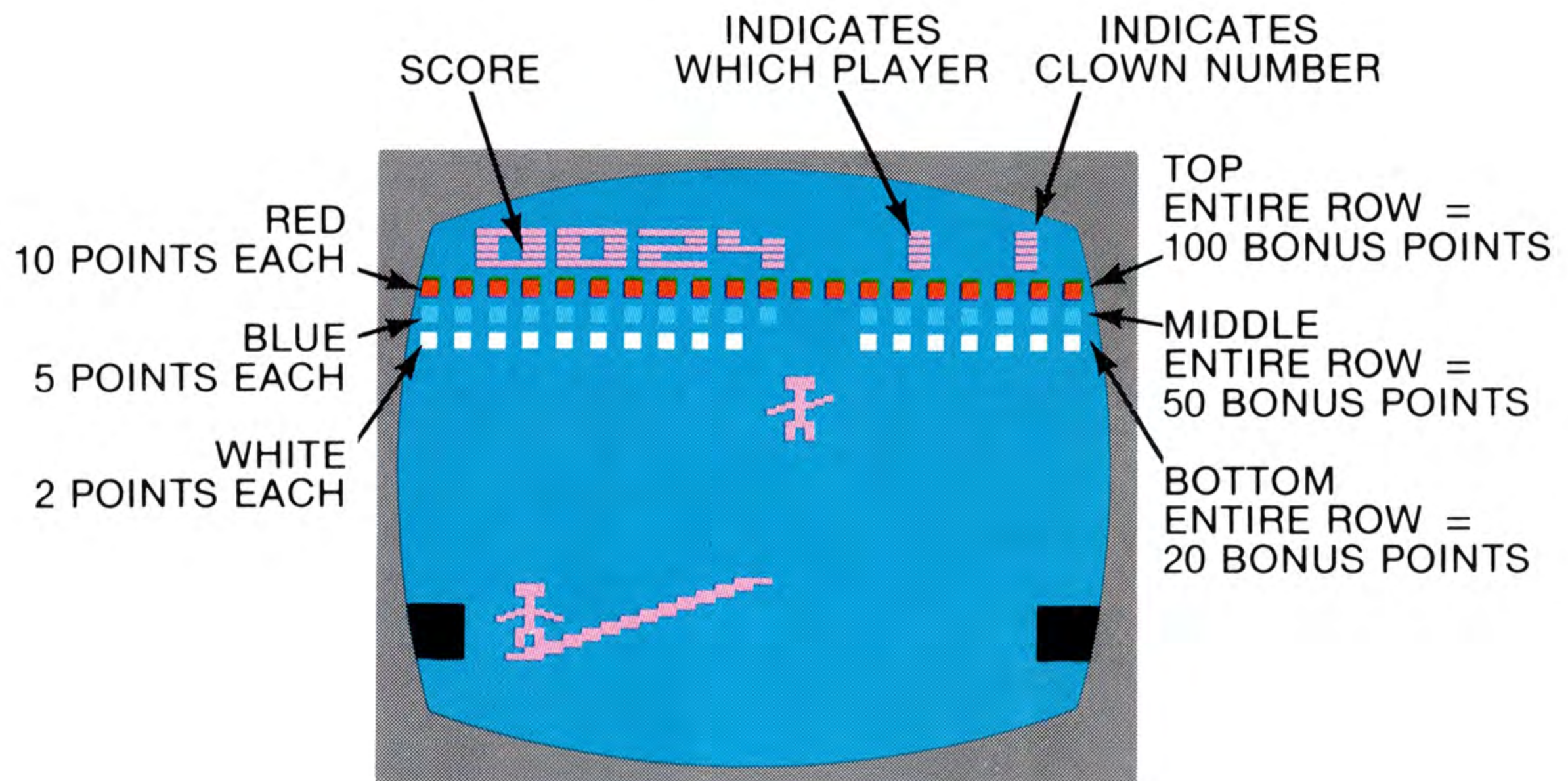
while the clown is in the air changes the direction of the teeter-totter. This is helpful in preventing the airborne clown from crashing into the other clown on the teeter-totter.



SCORING

The first point is scored as the clown leaves the trampoline. Once the clown starts the bouncing motion, one point is scored each time he hits the trampoline or the teeter-totter. Additional points are scored as the clown pops the balloons. Remember, the higher the balloon he pops the more points you score, so it is best to catch him on the edge of the teeter-totter for the highest bounce.

Each time you pop the entire row of red balloons you receive an extra clown or turn. The top right corner of the screen will show an "X" to indicate an extra clown or turn. Although scoring can be infinite, there is only space for four digits on the screen, so when you become a pro your score will read 0000 again as you pass 9999.



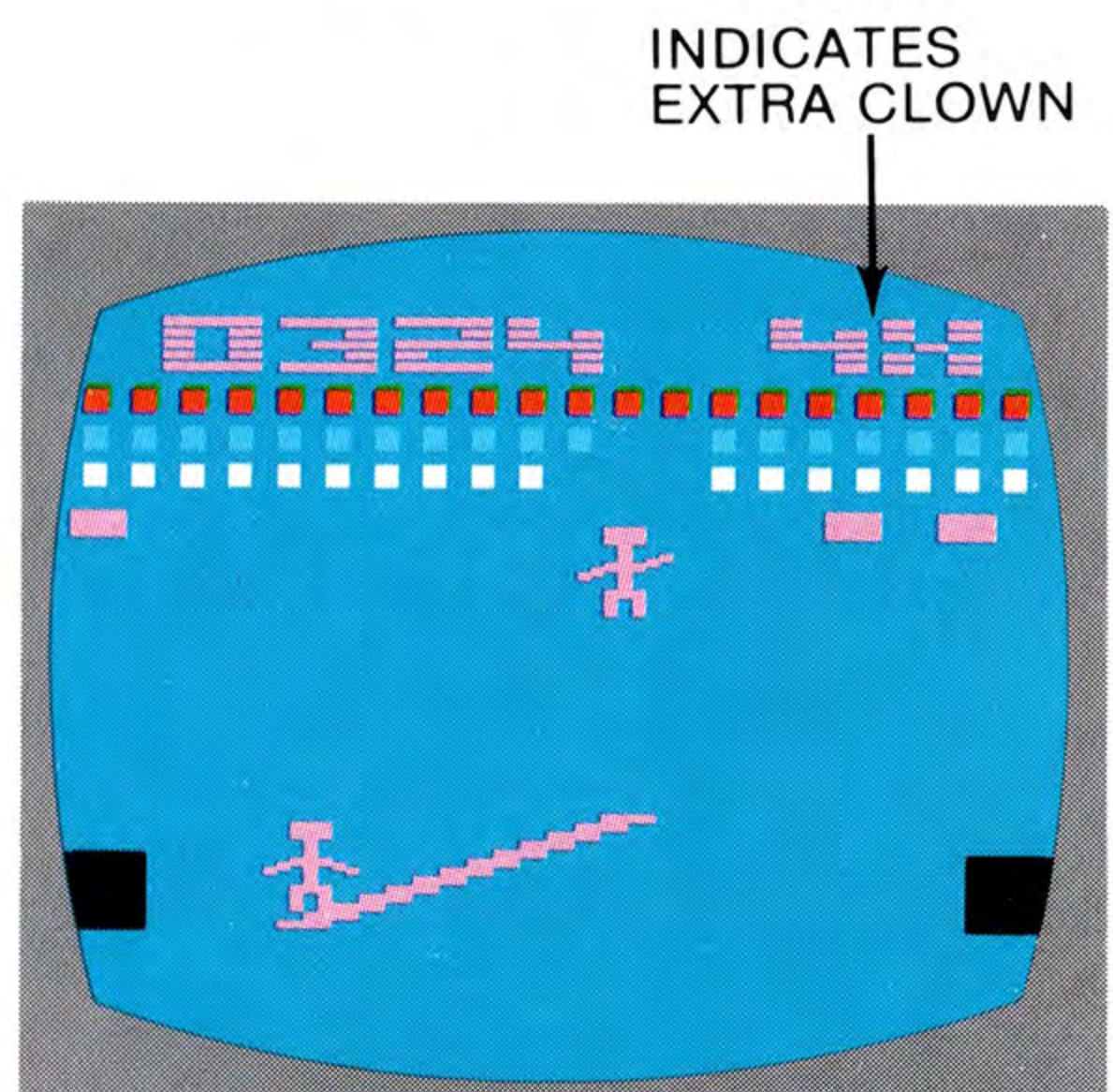
GAME VARIATIONS

GAMES 1 through 6 may be played by one or two players, but GAMES 7 and 8 are two-player games only.

GAME 1 is called Breakout™ Circus. As the clown pops balloons he rebounds from balloon to balloon both horizontally and vertically. Each time a full row of balloons is popped a new row appears and you receive bonus points. When the top row of red balloons are all popped you receive an extra clown. (See **SCORING** for a breakdown of points and bonus scoring.)

GAME 2 is like GAME 1, except the playfield has an additional wall of barriers added below the balloons, which makes the game more difficult.

GAME 3 is called Breakthru™ Circus. In Breakthru Circus the clown does not rebound off the balloons. He continues to move in a horizontal direction off the balloons. This version is somewhat easier for the beginning player. Scoring is the same as GAME 1.



GAME 4 is Breakthru Circus with a row of barriers added to the playfield below the balloons.

GAME 5 is similar to Breakout Circus, except the balloons do no "restore" after the full row is popped. All balloons on the screen must be popped before you receive three new rows of balloons. At this time you receive 170 bonus points and an extra clown.

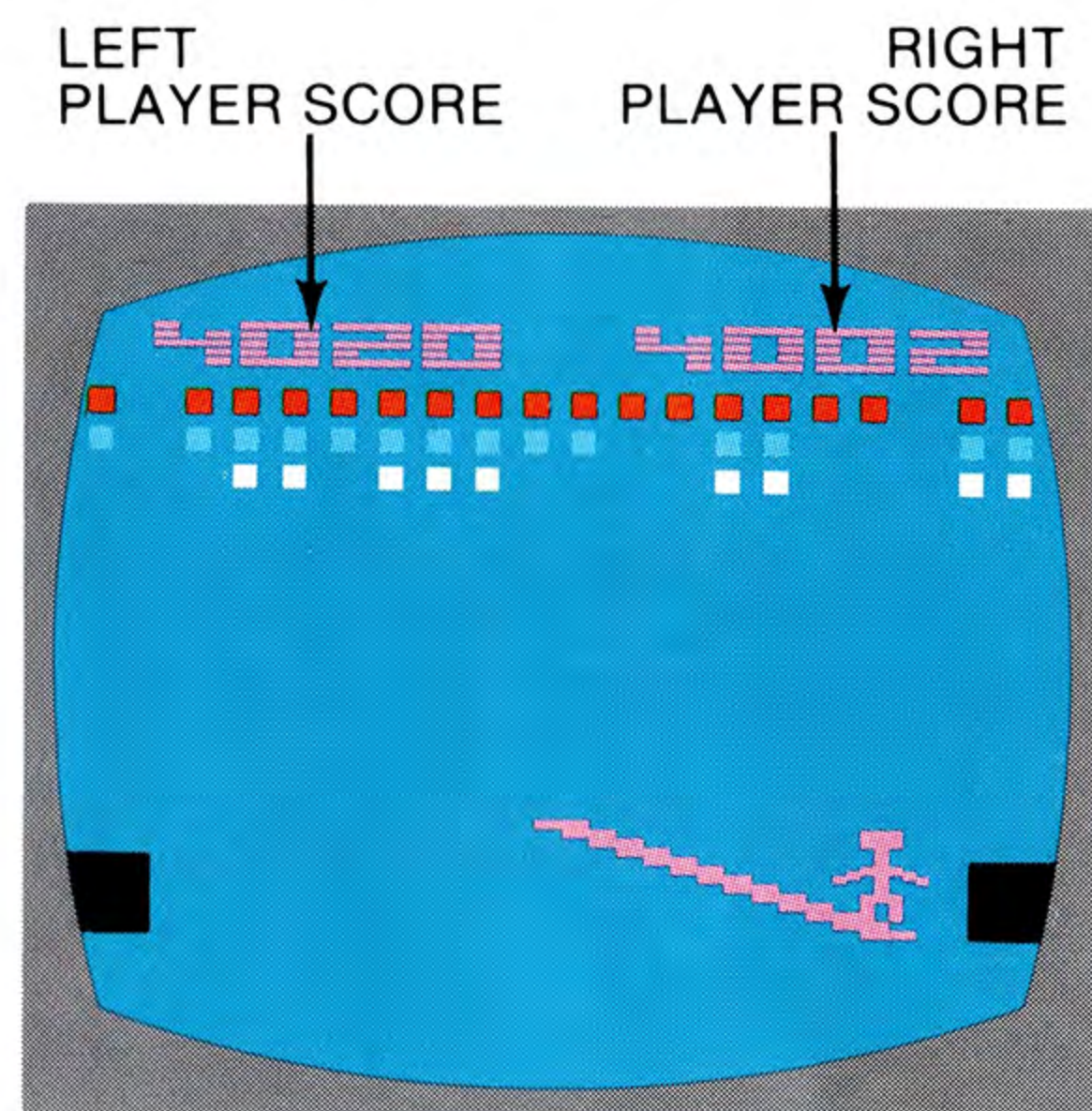
GAME 6 is the same as GAME 5, but with the additional row of barriers added below the balloons.

GAME 7 is for two players. Both players share the same wall of balloons. The computer tracks each players' score individually.

GAME 8 is the same as GAME 7, but has the addition of barriers

below the balloons to make the game more challenging.

At the end of each game final scores will appear at the top of the screen, left player to the left and right player to the right in two-player games.



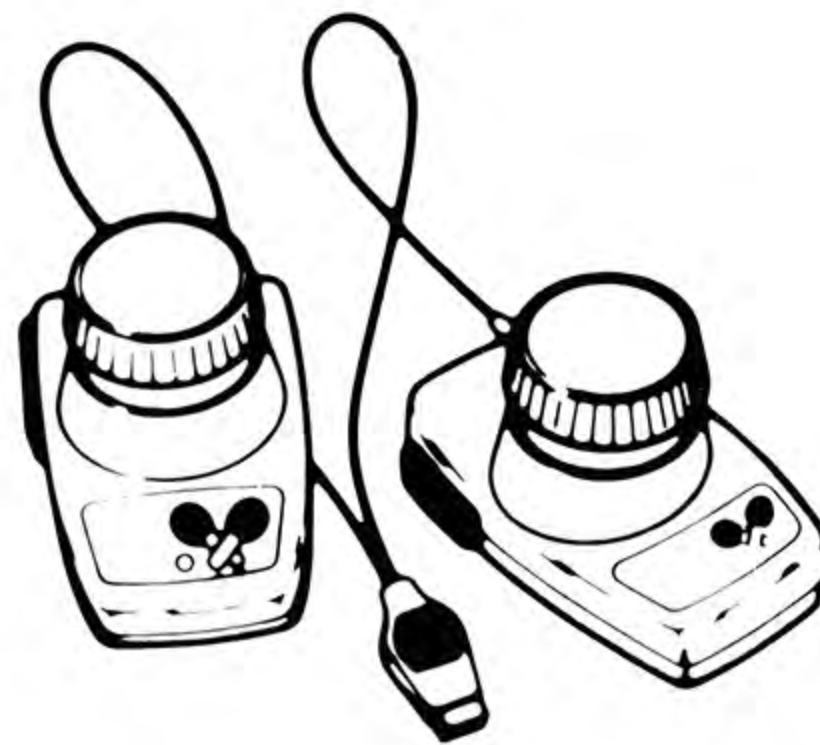
GAME MATRIX

GAME NUMBER	1	2	3	4	5	6	7	8
ONE-PLAYER								
TWO-PLAYER								
BREAKOUT™								
BREAKTHRU™								

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.

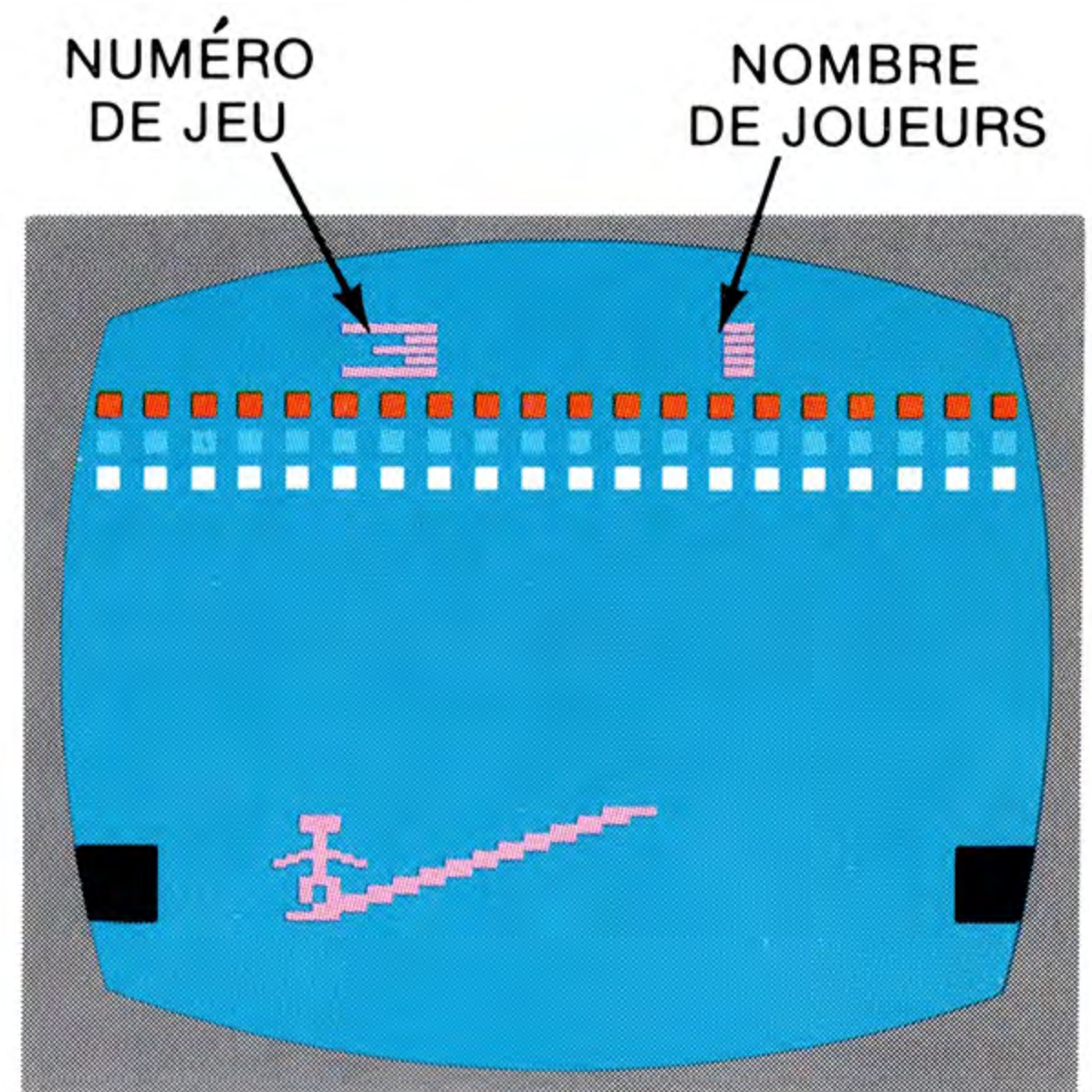
Utilisez la commande pour déplacer la balançoire d'un bord à l'autre de l'écran et rattraper les clowns. Chaque fois qu'un clown crève un ballon, ce dernier disparaît de l'écran et vous marquez des points.

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

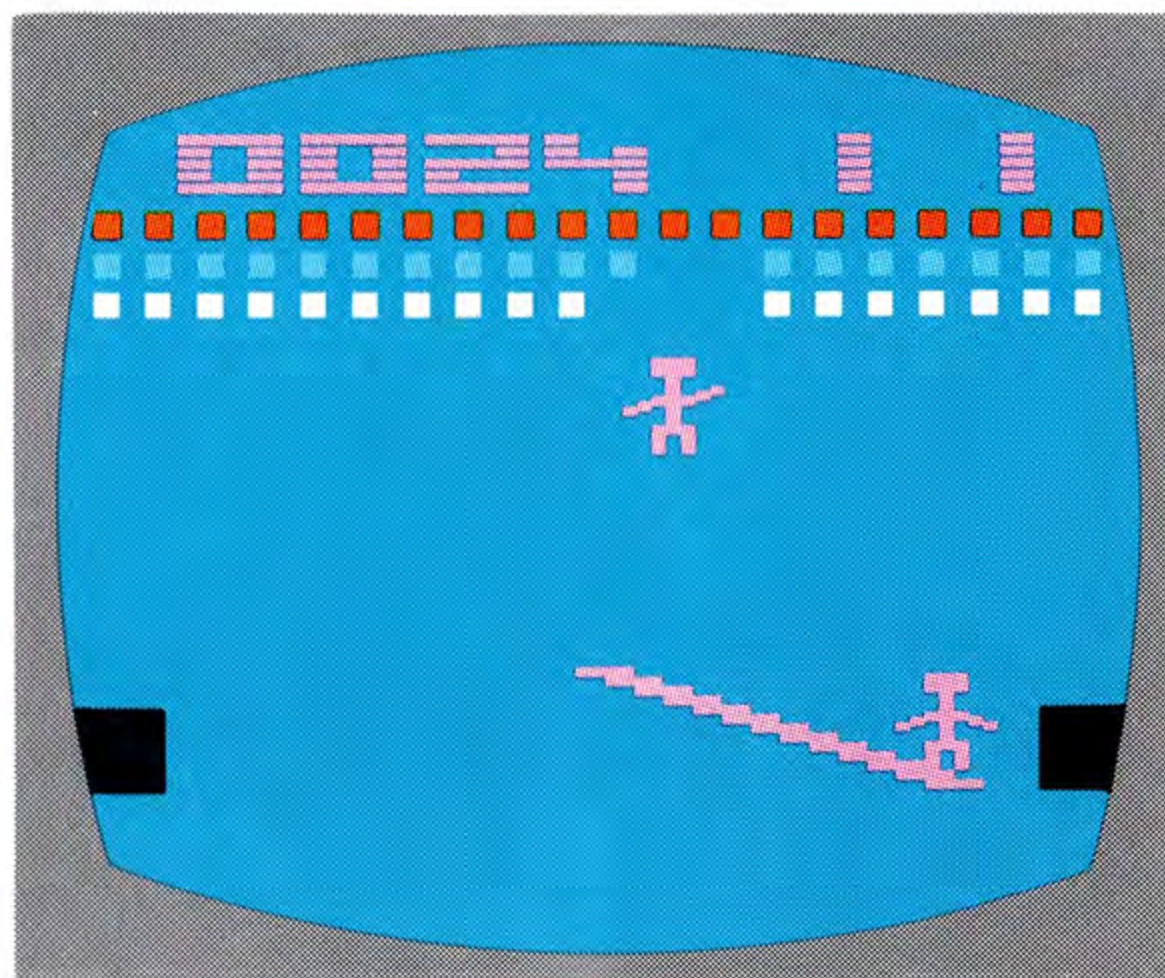
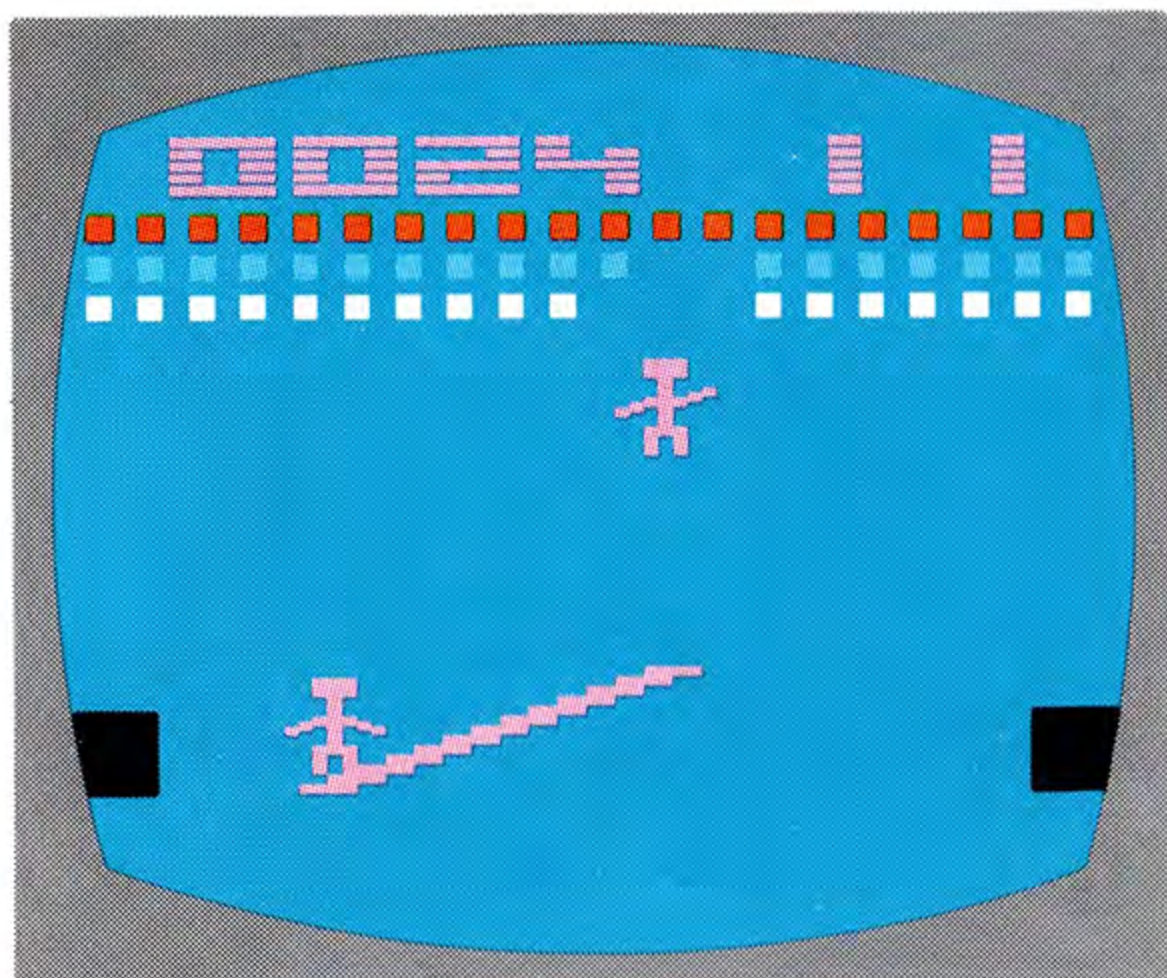
Lorsque le sélecteur de difficulté est en position A, les clowns rebondissent plus rapidement après avoir touché les ballons et la balançoire. S'il est en position B,

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-

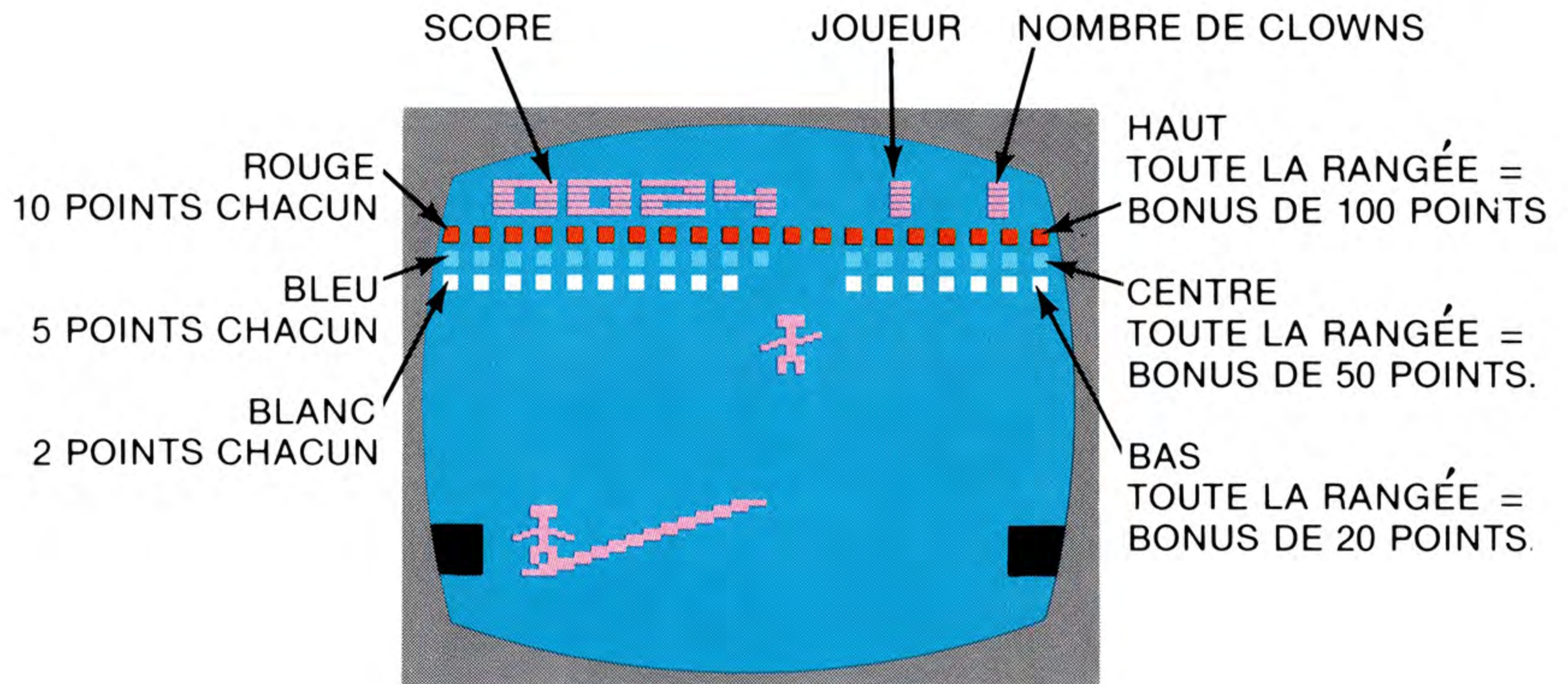
puyez sur ce bouton alors que le clown est en l'air, la balançoire change de direction. Vous pouvez ainsi éviter que le clown qui vient de sauter ne retombe sur celui qui se trouve déjà sur la balançoire.



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 crève les ballons. N'oubliez pas que plus les ballons qu'il crève 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.



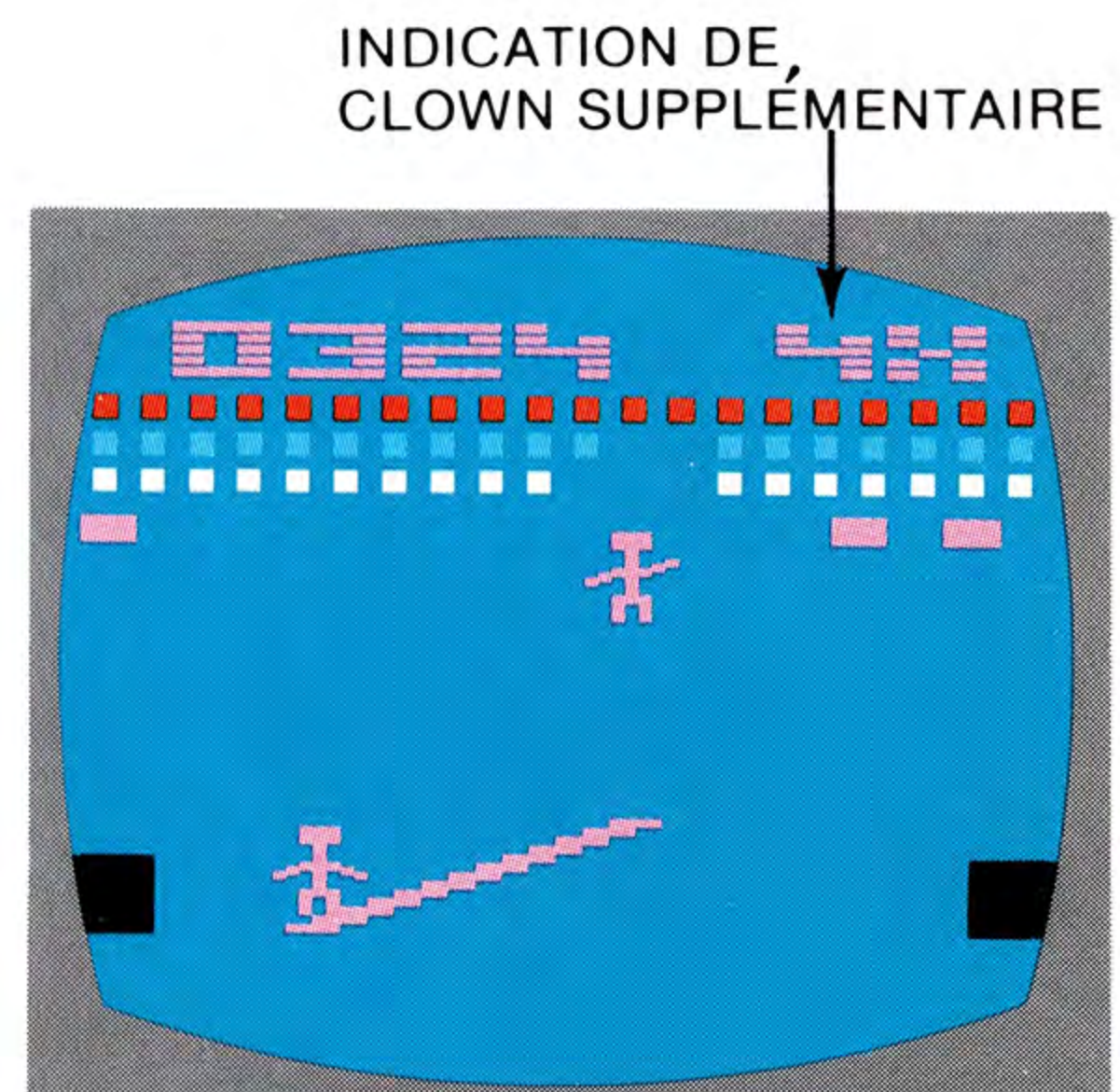
VARIANTES DU JEU

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'. A mesure que le clown creve 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.



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.

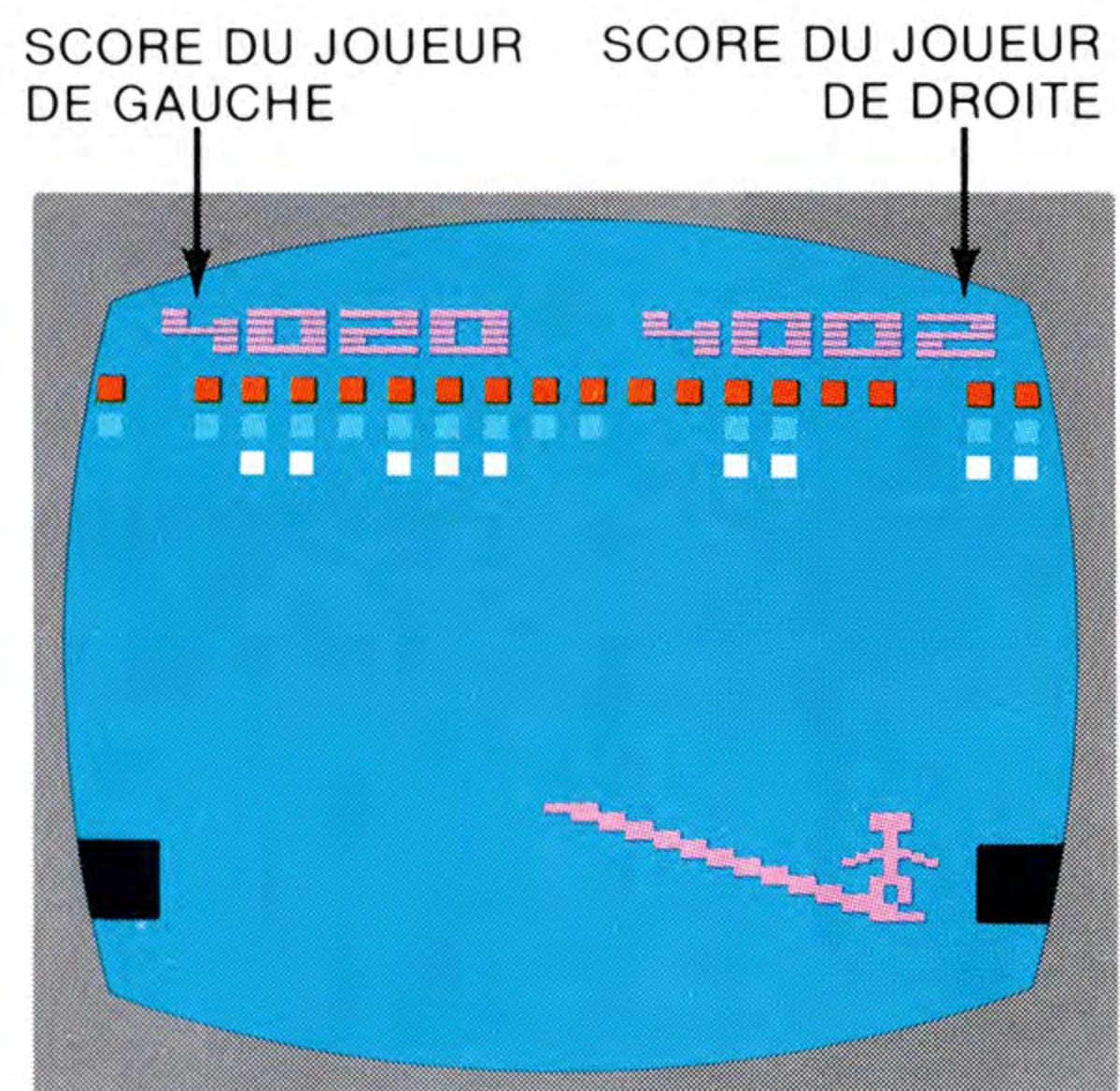
Le jeu 6 est identique au jeu 5, mais comporte la rangée supplémentaire de barrières sous les ballons.

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.



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.

3 · DEUTSCHE GRUPPE



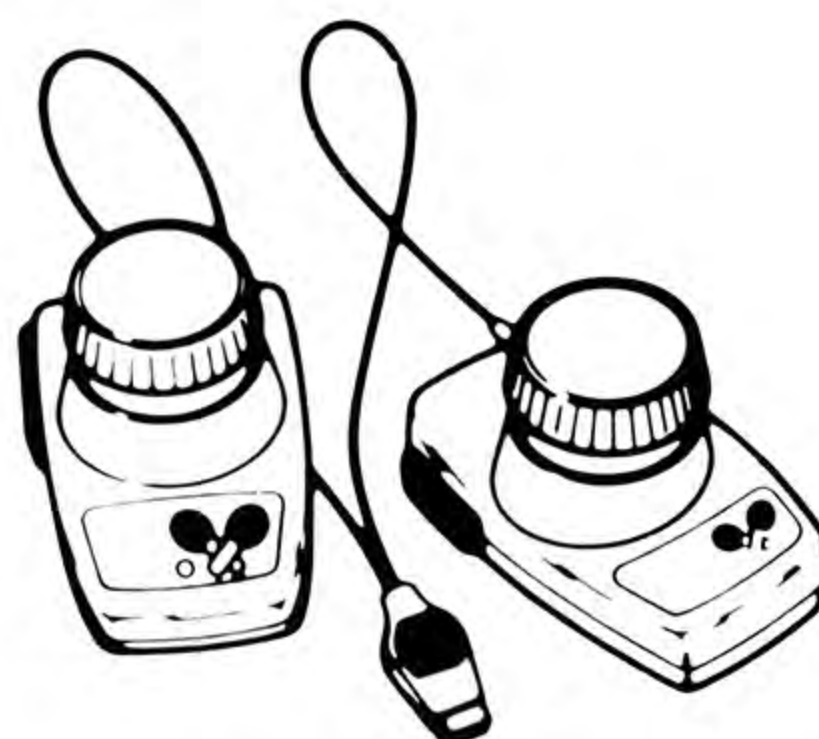
TELE-SPIELE

CIRCUS ATARI®

Für dieses ATARI® Spielprogramm die Standard-Paddelregler verwenden. Das Kabel des Reglers muß fest in der Buchse hinten am ATARI Video-Computer-System™ stecken.

Für Spiele mit ein und zwei Spielern Paddelregler mit der Buchse LINKER REGLER verbinden.

ANMERKUNG: Bei Einsatz oder Entnahme eines Spielprogramms die Konsole immer ausschalten.



Dies trägt zum Schutz der Elektronik-Bestandteile und zur Verlängerung der Lebensdauer Ihres ATARI® Video-Computer-Systems bei.

SPIELANWEISUNG

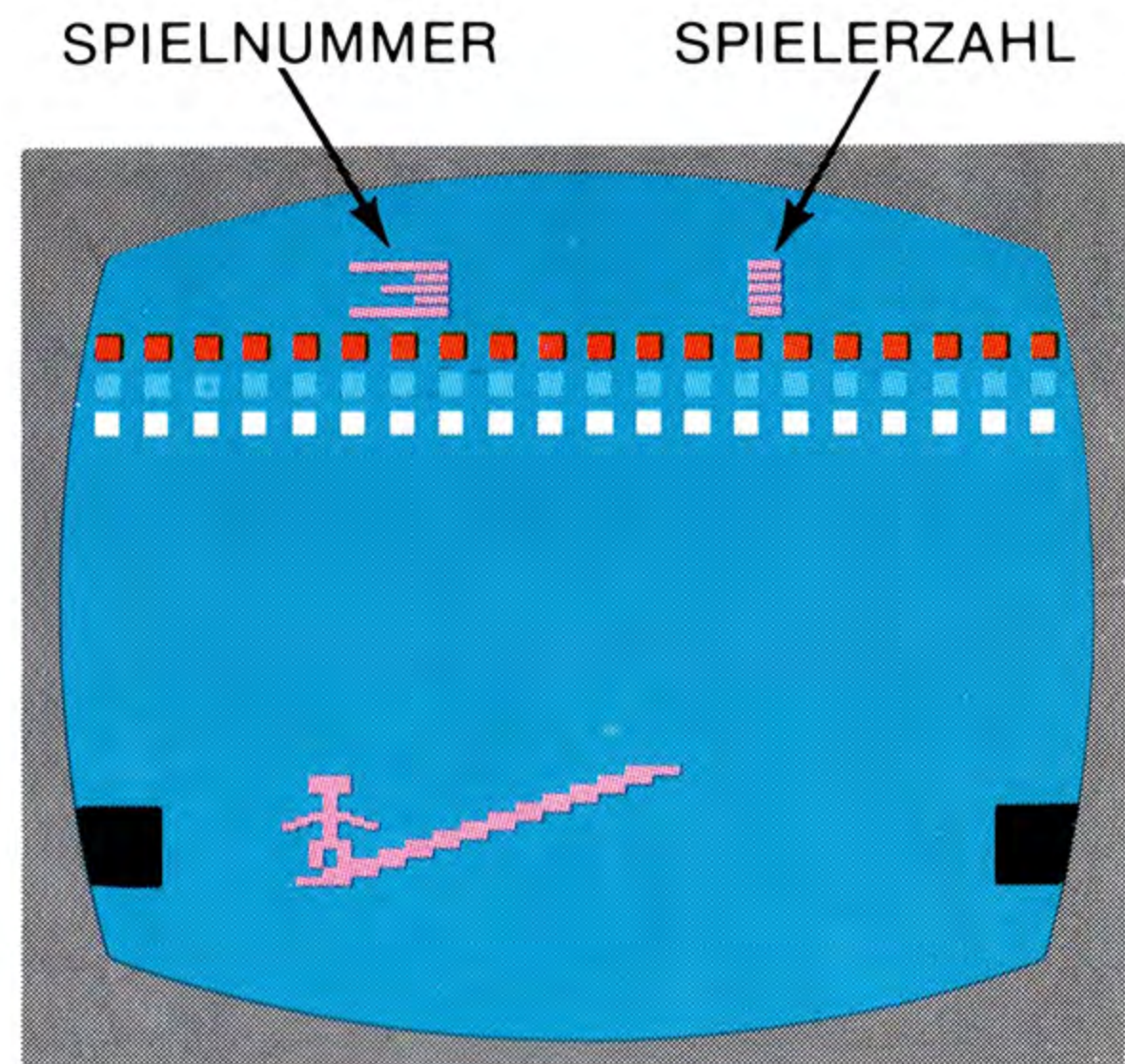
PENG! PENG! PENG! Platzen Ballons bringen Punkte. Eine Mauer aus roten, blauen und weißen Ballons erscheint oben auf dem Bildschirm. Aufgabe des Spielers ist es, einen Clown mit der Wippe aufzufangen und zu den Ballons hochzukatapultieren und dadurch die Ballons zum Platzen zu bringen. Mit dem Regler wird die Wippe auf dem Bildschirm hin- und herbewegt, um die Clowns aufzufangen. Jedesmal wenn ein Clown einen Ballon zum Platzen bringt, verschwindet der Ballon vom Bildschirm, und der Spieler gewinnt Punkte.

Jeder Spieler erhält fünf Clowns oder fünf Versuche. Wenn ein Clown nicht von der Wippe aufgefangen wird, stürzt er ab und verschwindet vom Spielfeld. Durch Druck auf den roten Knopf des Reglers springt ein weiterer Clown vom Trampolin auf der rechten oder linken Seite des Spielfelds. Wenn fünf Clowns abgestürzt sind, ist das Spiel zu Ende. Die Clowns dürfen überall auf der Wippe landen, abgesehen von der Stelle, wo der andere Clown sitzt; wenn das geschieht, stürzen sie ab.

BEDIENUNGSSCHALTER DER KONSOLE

Zur Auswahl eines Spiels **Spielwahl-Schalter** drücken. Es gibt 8 Variationen dieses Spiels. Siehe **SPIELVARIATIONEN** für Unterschiede zwischen den Spielen und Erläuterungen. Die Spielnummer und die Spielerzahl werden oben in der Mitte des Bildschirms angezeigt; die Spielnummer erscheint links und die Spielerzahl rechts.

Um ein Spiel zu beginnen, **Rückstellknopf** drücken.



HANDIKAP

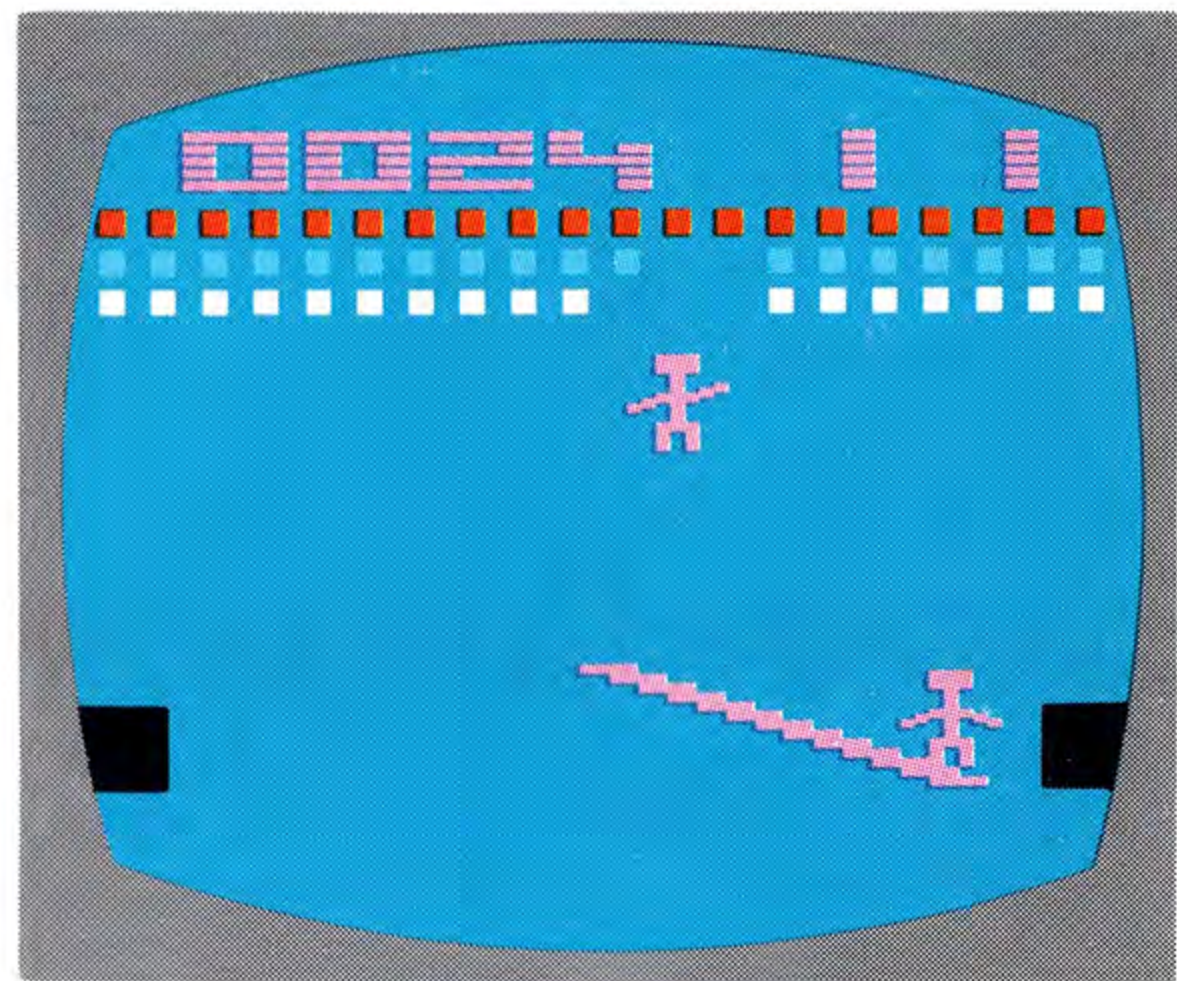
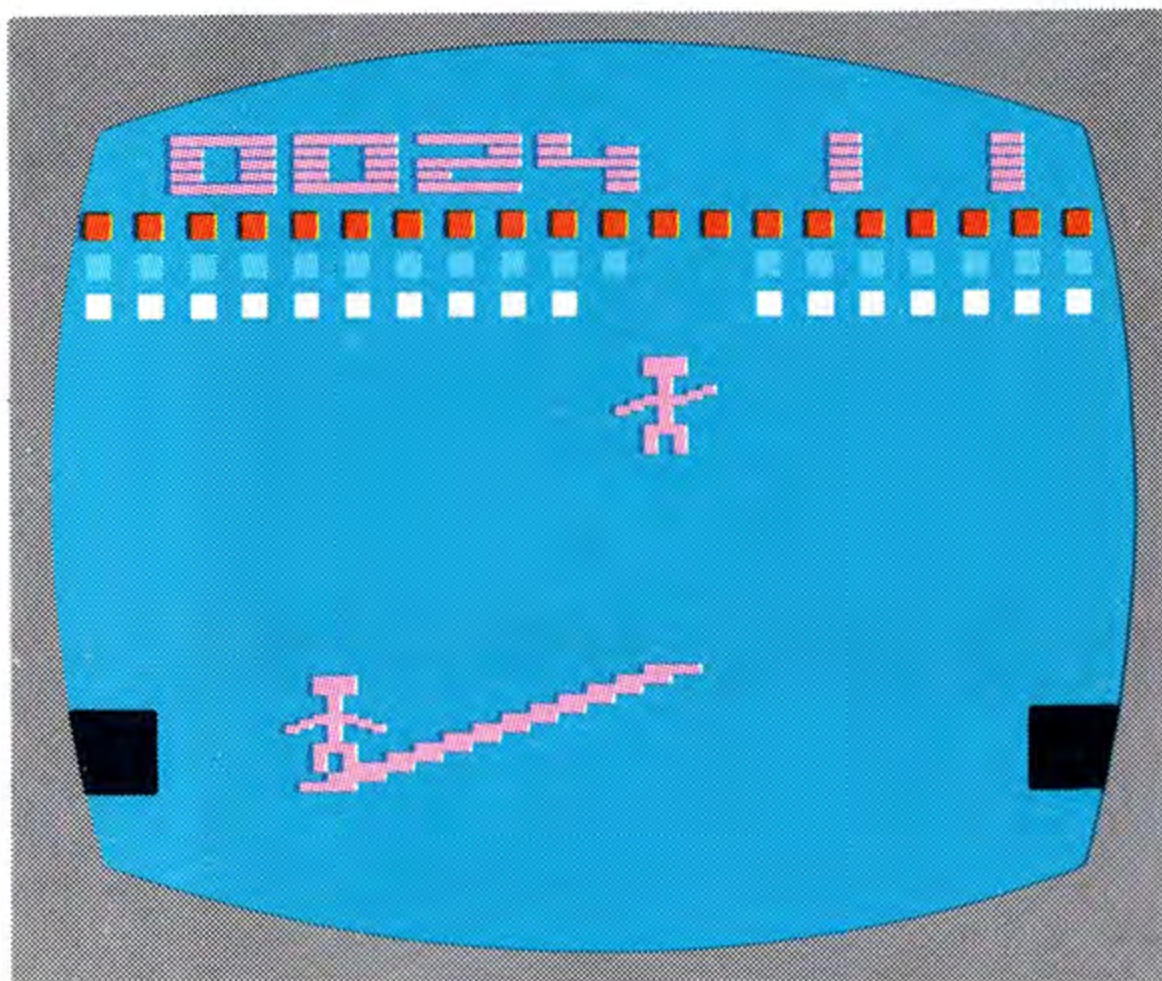
SCHWIERIGKEITS-SCHALTER
Wenn der Schwierigkeits-Schalter auf *a* steht, springen die Clowns nach Berühren der Ballons und der Wippe schneller hin und her. Wenn der Schalter auf *b* steht, bewegen

sie sich nicht so schnell, so daß sie leichter zu steuern sind. Bei Spielen mit nur einem Spieler **linken** Schwierigkeits-Schalter benutzen.

BETÄTIGUNG DER REGLER

Mit Hilfe der Paddelregler wird die Wippe auf dem Bildschirm hin- und herbewegt. Um eine Spielrunde zu beginnen, roten Knopf auf dem Paddelregler drücken; um einen Clown vom Trampolin springen zu lassen, ebenfalls roten Knopf drücken. Wenn der rote Knopf

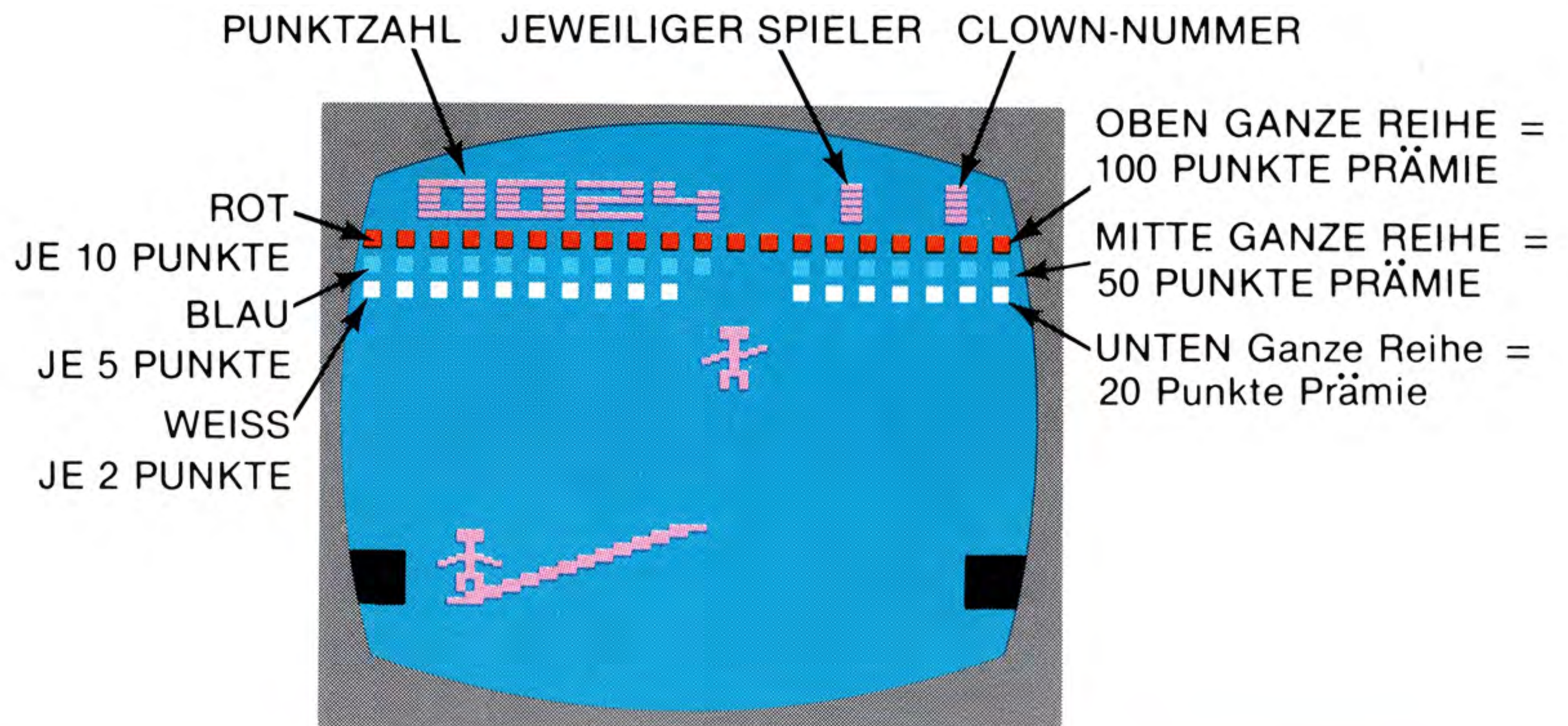
gedrückt wird, während der Clown in der Luft ist, ändert sich die Richtung der Wippe. Dadurch kann verhindert werden, daß der in der Luft befindliche Clown mit dem anderen Clown auf der Wippe zusammenstößt.



PUNKTEGEWINN

Der Spieler erhält den ersten Punkt, wenn der Clown das Trampolin verläßt. Wenn der Clown angefangen hat zu springen, erhält der Spieler jedesmal einen Punkt, wenn der Clown das Trampolin oder die Wippe trifft. Weitere Punkte werden dadurch gewonnen, daß der Clown die Ballons zum Platzen bringt. Es sei daran erinnert, daß die höheren Ballons mehr Punkte wert sind, so daß es am besten ist, den Clown mit dem äußeren Ende der Wippe aufzufangen, damit er so hoch wie möglich springt.

Jedesmal wenn die ganze Reihe roter Ballons zum Platzen gebracht wurde, erhält der Spieler einen Clown oder eine Runde extra. Ein "X" in der oberen rechten Ecke des Bildschirms zeigt an, daß ein Extrac Clown oder eine Extrarunde gewonnen wurde. Es können unbegrenzt viele Punkte erzielt werden, doch es ist auf dem Bildschirm nur für vier Ziffern Platz. Wenn ein Spieler Profi wird, zeigt die Punktanzeige deshalb wieder 0000 an, nachdem 9999 Punkte gewonnen wurden.



SPIELVARIATIONEN

SPIELE 1 bis 6 können mit einem oder zwei Spielern gespielt werden, und **SPIELE 7 und 8** sind nur für zwei Spieler.

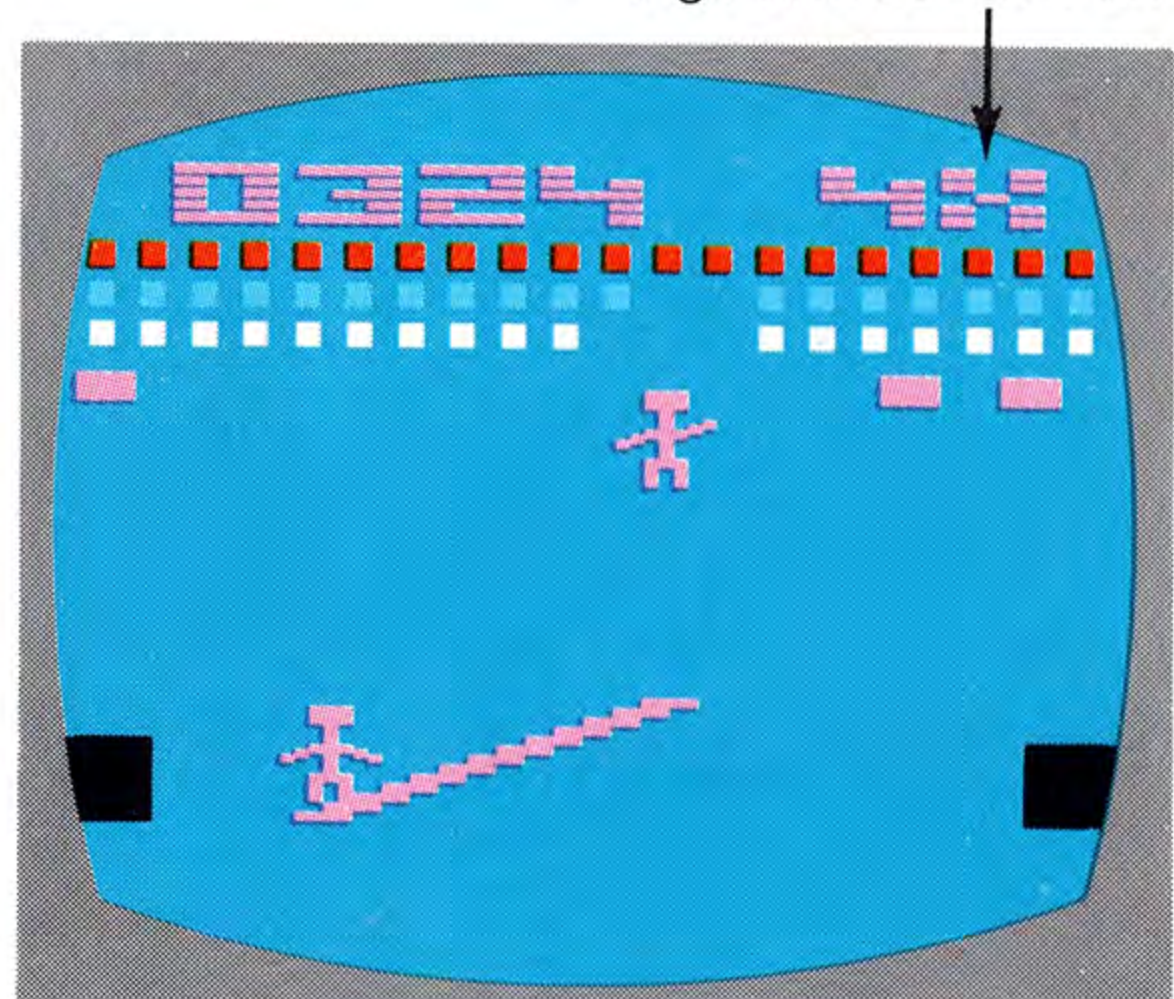
SPIEL 1 heißt Breakout™- (Ausbruch)Zirkus. Wenn der Clown Ballons zum Platzen bringt, prallt er sowohl waagerecht als auch senkrecht von Ballon zu Ballon ab. Jedesmal wenn eine ganze Reihe von Ballons zum Platzen gebracht wurde, erscheint eine neue Reihe, und der Spieler erhält Sonderpunkte. Wenn die ganze obere Reihe roter Ballons zum Platzen gebracht wurde, erhält der Spieler einen Extrac clown. (Siehe **PUNKTEGEWINN** für die einzelnen Punktwerte und Prämiegewinn.)

SPIEL 2 geht genauso wie **SPIEL 1**, nur gibt es auf dem Spielfeld unterhalb der Ballons eine zusätzliche Reihe von

Hindernissen, wodurch das Spiel schwieriger wird.

SPIEL 3 heißt Breakthru™- (Durchbruch-)Zirkus. In diesem Spiel prallt der Clown nicht von den Ballons ab, sondern bewegt sich nach einem Treffer waagerecht von den Ballons fort. Diese Version ist etwas einfacher für den Spielanfänger. Der Punktegewinn ist genauso wie bei **SPIEL 1**.

Zeigt Extrac clown an



SPIEL 4 ist genauso wie **SPIEL 3**, nur gibt es auf dem Spielfeld unterhalb der Ballons eine zusätzliche Reihe von Hindernissen.

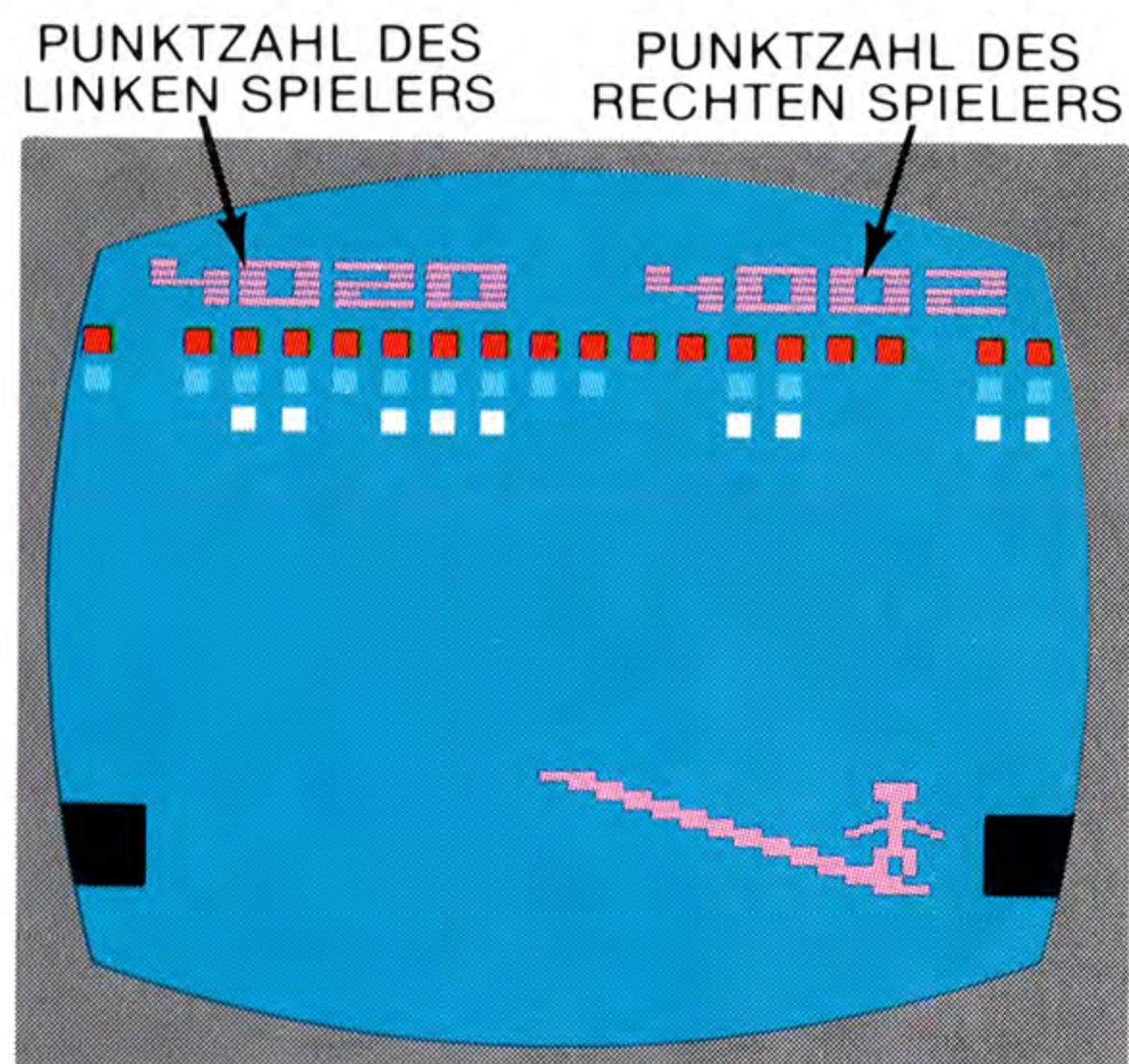
SPIEL 5 ist so ähnlich wie Breakout-(Ausbruch-)Zirkus, nur werden die Ballons nicht jedesmal "wiederhergestellt", wenn eine ganze Reihe zum Platzen gebracht wurde. Es müssen erst alle Ballons auf dem Bildschirm zum Platzen gebracht werden, bevor drei neue Reihen Ballons erscheinen. Zu diesem Zeitpunkt gewinnt der Spieler 170 Sonderpunkte sowie einen Clown extra.

SPIEL 6 ist wie **SPIEL 5**, nur mit der zusätzlichen Reihe von Hindernissen unterhalb der Ballons.

SPIEL 7 ist für zwei Spieler. Die beiden Spieler teilen eine Mauer aus Ballons, doch die Punktzahl wird vom Computer für jeden Spieler einzeln angezeigt.

SPIEL 8 ist dasselbe wie **SPIEL 7**, nur gibt es zusätzlich die Hindernissen unterhalb der Ballons, um das Spiel interessanter zu machen.

Am Ende eines Spiels erscheint die Schlußpunktzahl oben auf dem Bildschirm; bei Spielen mit zwei Spielern erscheint die Punktzahl des linken Spielers auf der linken Seite und die des rechten auf der rechten Seite.



SPIELEMATRIX

SPIELNUMMER	1	2	3	4	5	6	7	8
EIN SPIELER								
ZWEI SPIELER								
AUSBRUCH								
DURCHBRUCH								

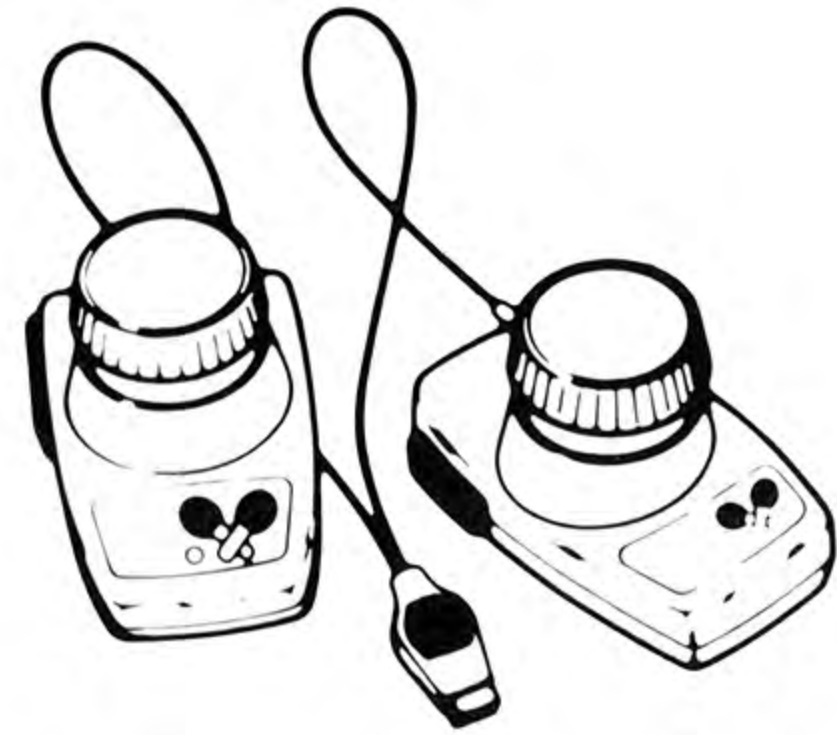


CIRCUS ATARI®

Con questa cassetta usare i normali telecomandi a manopola. Accertatevi che il cavo dei telecomandi sia saldamente inserito nella presa posta sul dorso del Computer System.

Per i giochi a uno e due giocatori inserite il cavo nella presa di sinistra.

Nota: non dimenticate di spegnere il Computer ogniqualvolta inserite o togliete la cassetta. In questo



modo proteggerete i componenti e prolungherete la durata del Computer System.

COME SI GIOCA

POP! POP! POP! Fate scoppiare i palloncini e fate punti! Alla sommità dello schermo sono appese tre file di palloncini gialli, blu e rossi.

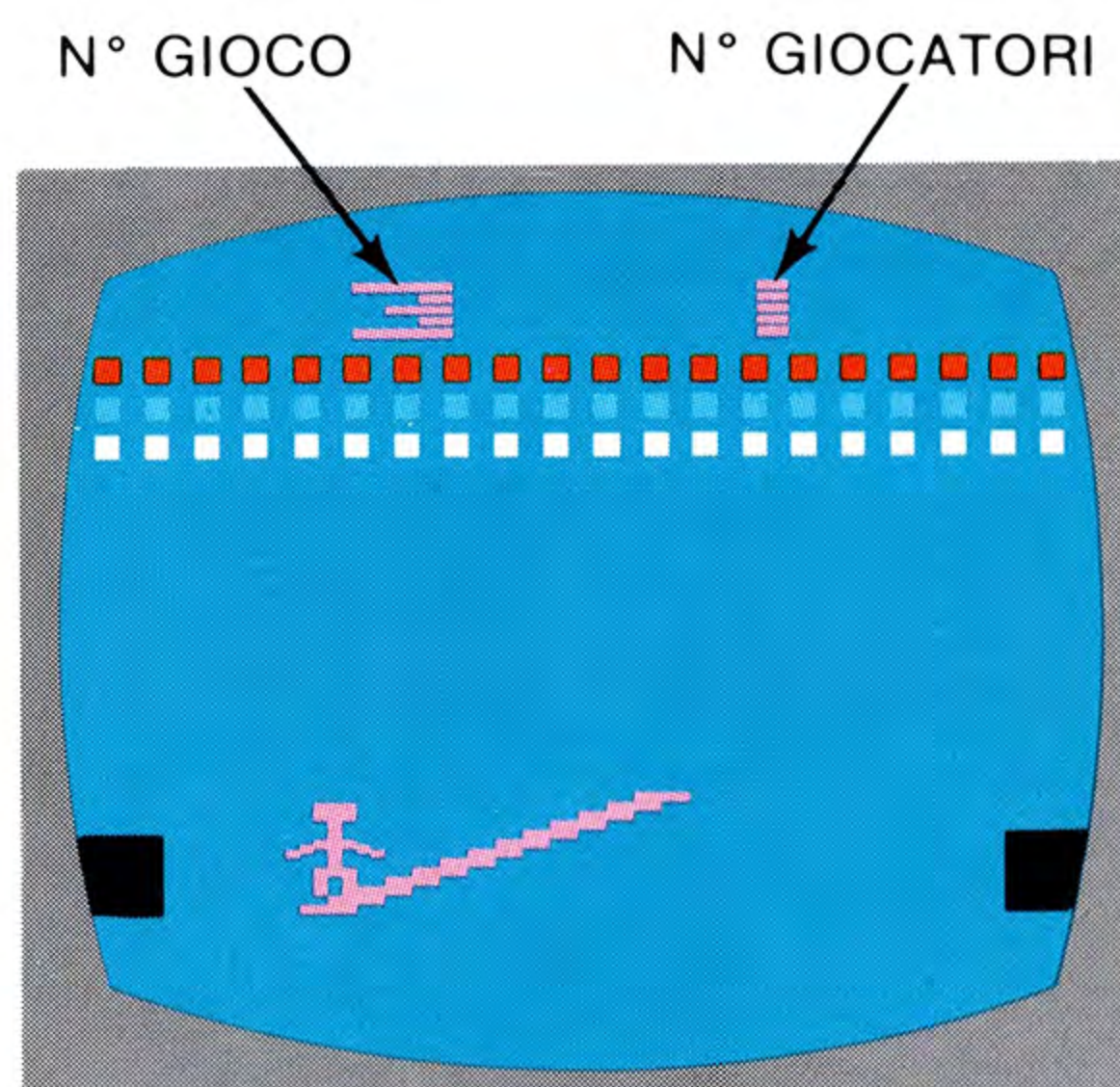
Fate rimbalzare i clown fino ad arrivare ai palloni. Con i comandi potete spostare l'altalena per far saltare i clown sempre più in alto. Ogni volta che un clown fa scoppiare un pallone questo scompare e voi fate punti.

Ogni giocatore ha cinque clown a disposizione. Se i clown non cadono sull'altalena si "sfracellano" sulla pista del circo ATARI. Basta premere il pulsante rosso e un altro clown salterà dal trampolino di destra o di sinistra.

I clown possono cascare su un punto qualsiasi dell'altalena: se però vanno a finire addosso all'altro clown sono persi.

I COMANDI

Per scegliere il gioco premere la levetta "game select". Il programma offre infatti ben otto varianti. Per le differenze e le spiegazioni vedi il paragrafo VARIANTI DI GIOCO. Il gioco e il numero di giocatori sono indicati in alto al centro dello schermo (il gioco a sinistra, il numero dei giocatori a destra). Per iniziare il gioco premere il tasto "game reset".



COMMUTATORI DI DIFFICOLTÀ

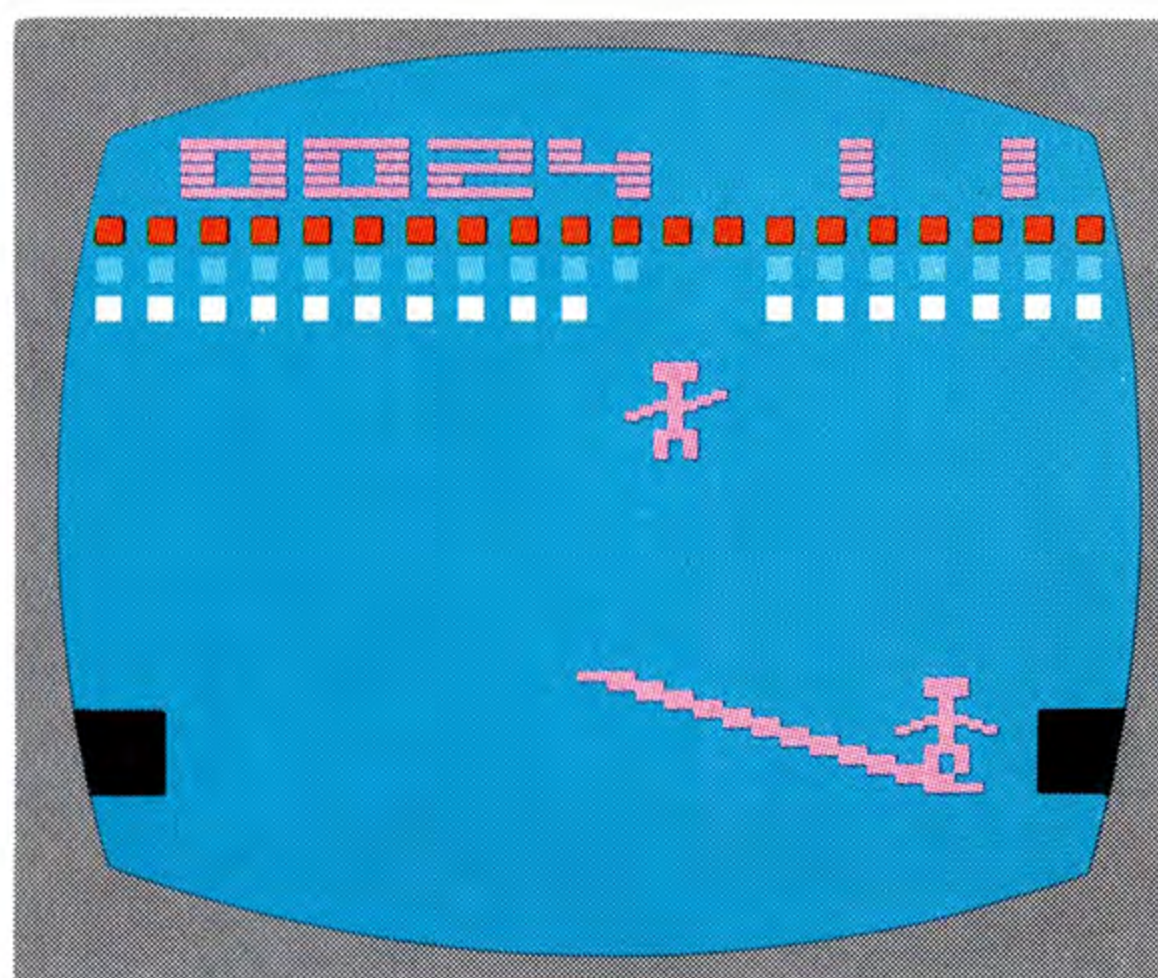
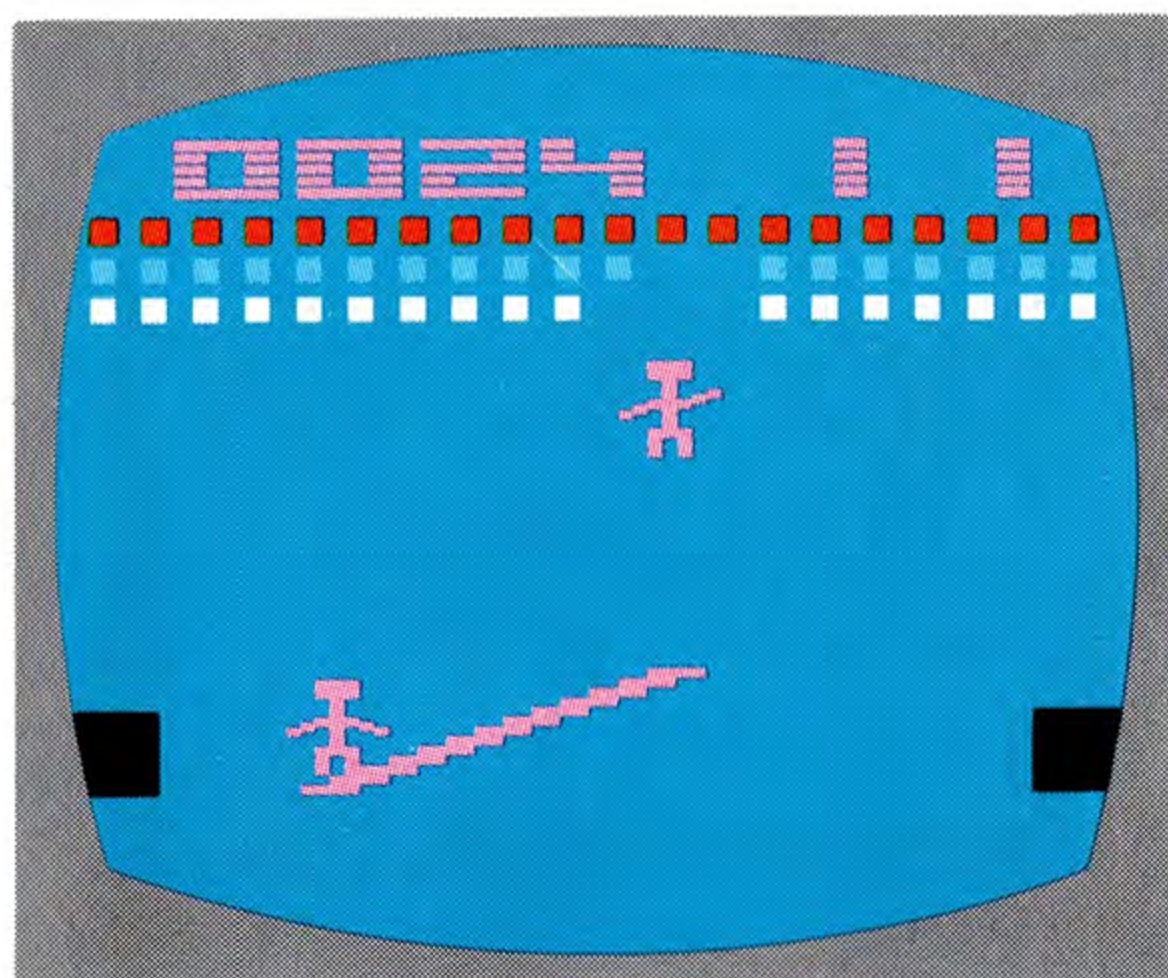
Quando il commutatore di difficoltà si trova nella posizione **A** il clown salta più rapidamente tra i palloni e l'altalena. Nella posizione **B** i

clown si controllano meglio perché saltano più lentamente. Giocando da soli usate il commutatore di difficoltà di sinistra.

USO DEI TELECOMANDI

Con la manopola si sposta l'altalena lungo lo schermo. Premere il pulsante rosso del telecomando per fare saltare il clown dal trampolino. Premendo il

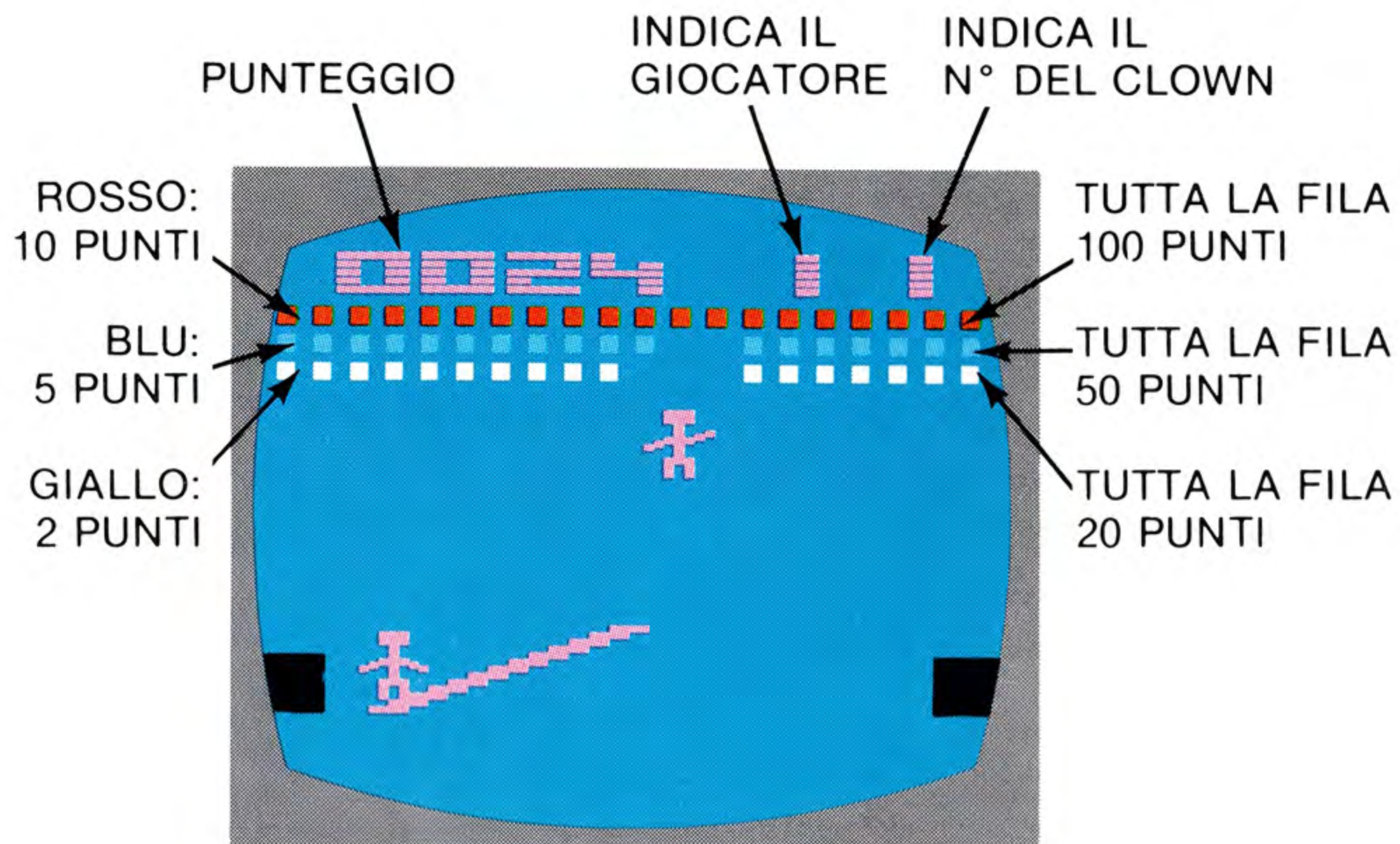
pulsante rosso mentre il clown è in aria si inverte l'inclinazione dell'altalena e si evita che un clown vada a finire addosso all'altro.



PUNTEGGIO

Il primo punto si segna quando il clown si lancia dal trampolino. Da quando il clown ha cominciato a saltare si fa un punto ogni volta che tocca il trampolino o l'altalena. Si fanno naturalmente punti quando il clown fa scoppiare i palloni. Ricordatevi che più in alto salta il clown più palloni fa scoppiare. Conviene quindi farlo cadere sull'estremità dell'altalena per farlo saltare più in alto possibile.

Ogni volta che fate scoppiare tutta la fila di palloni rossi avrete a disposizione un clown in più. Nell'angolo alto a destra dello schermo apparirà una X che indica il clown in più. Il punteggio può andare all'infinito anche se l'indicazione non supera le quattro cifre. Cioè dopo il 9999 ricomincia da zero.



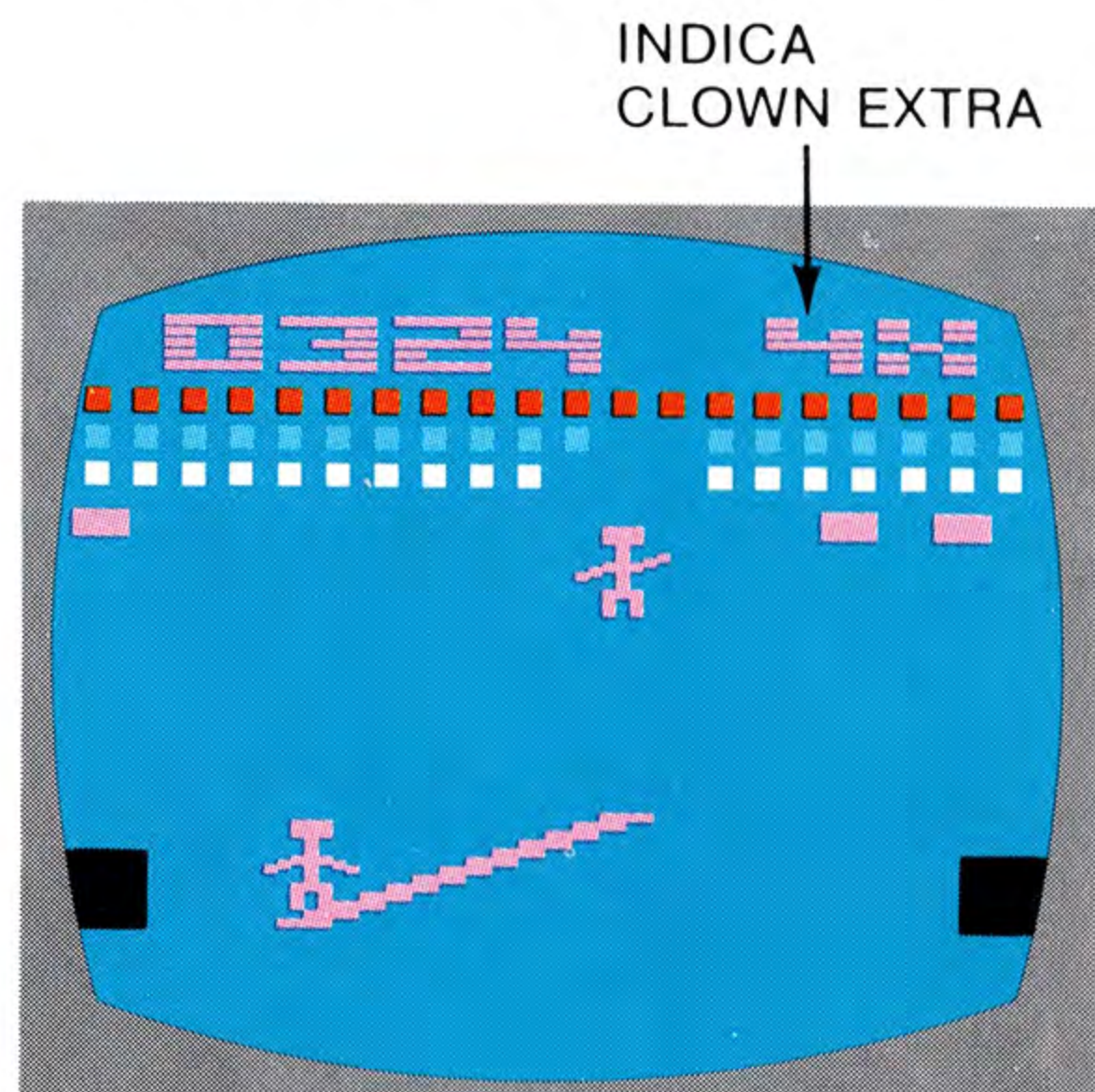
VARIANTI DI GIOCO

I GIOCHI dall'1 al 6 possono essere giocati da uno o due giocatori.

I GIOCHI 7 e 8 si giocano esclusivamente in due.

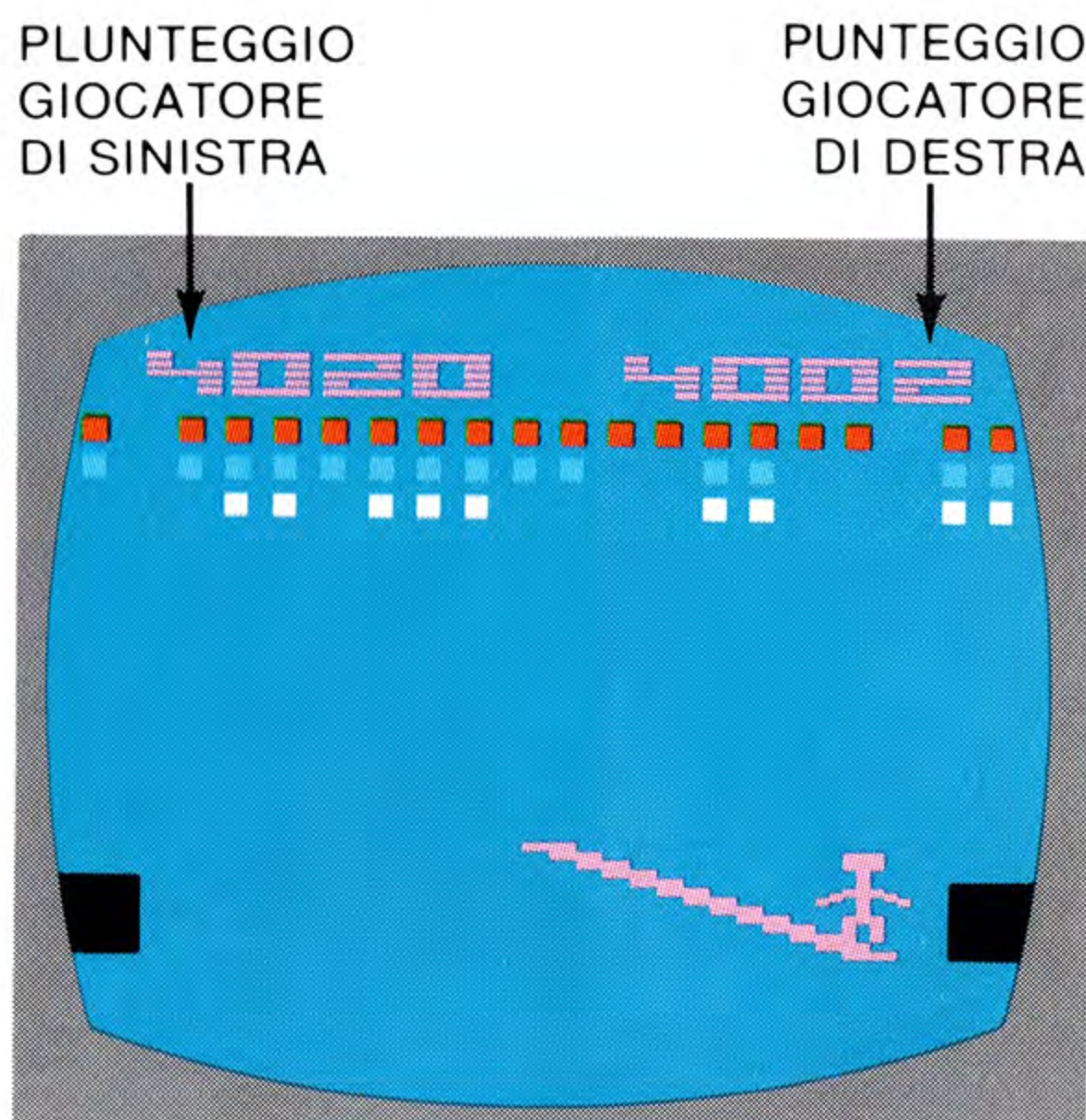
- Il gioco 1 si chiama Breakout Circus. Il clown colpisce i palloni e si muove tra loro fino a che riesce a rimanere sospeso. Ogni volta che fate esplodere tutta una fila di palloni ne appare una nuova e segnate un bonus. Quando avete fatto esplodere tutta la fila di palloni rossi riceverete un clown in più (per i punti e i bonus vedi il paragrafo PUNTEGGIO).
- Il gioco 2 è come il gioco 1 salvo per una fila di barriere poste sotto i palloni che rendono il gioco più difficile.

- Il gioco 3 è chiamato Breakthru Circus. In questo gioco il clown non ricade dopo avere colpito i palloni ma continua a spostarsi lungo i palloni. Il gioco è abbastanza facile ed è più addatto per un principiante. Il punteggio è identico al gioco 1.



- Il gioco 4 è come il 3 ma ha le barriere.
- Il gioco 5 è identico al Breakout Circus ma i palloni non ricompaiono dopo che ne è stata fatta esplodere una fila. Prima di ricevere tre nuove file di palloni dovrete fare esplodere tutti i palloni. Allora riceverete 170 punti di bonus e un clown in più.
- Il gioco 6 è uguale al 5 ma ha le barriere sotto i palloni.
- Il gioco 7 si fa in due. Entrambi i giocatori giocano sotto lo stesso "cielo" di palloni. Il Computer tiene conto dei singoli punteggi.
- Il gioco 8 è uguale al 7 ma ha le barriere.

Alla fine di ogni gioco appaiono i punteggi. Il punteggio di sinistra si riferisce al giocatore di sinistra. Quello di destra si riferisce al giocatore di destra.



Schema Del Giochi

N° Gioco	1	2	3	4	5	6	7	8
Un Giocatore								
Due Giocatori								
Breakout™								
Breakthru™								

5 · SECCION ESPAÑOL

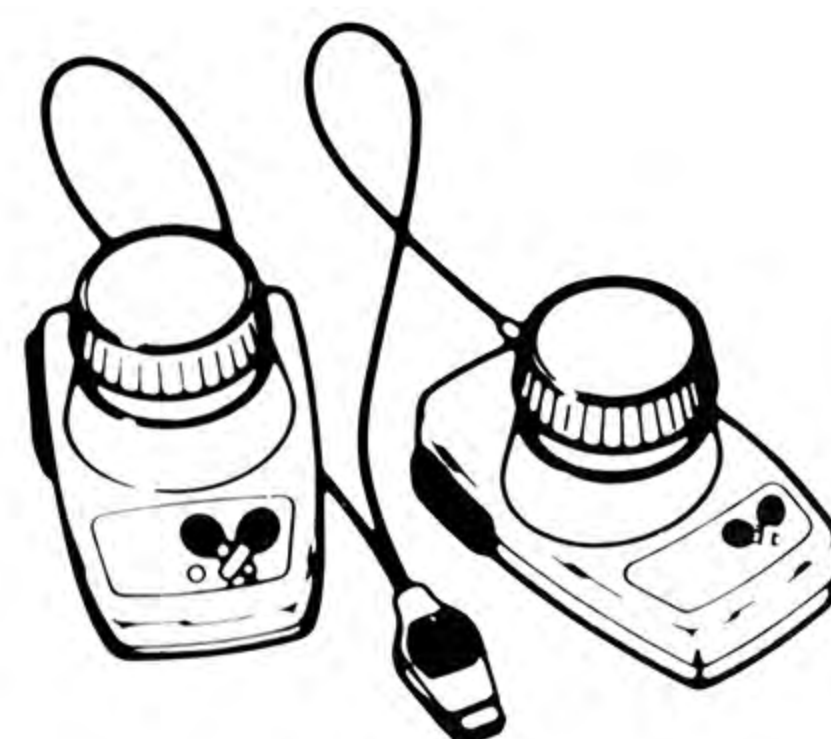
8 JUEGO VIDEO

CIRCUS ATARI®

Use sus Controles ATARI Standard de Raqueta con esta Cassette ATARI. Asegúrese de que estén bien conectados a la parte trasera de su Sistema Video Computadora ATARI.

Para juegos de 1 ó 2 jugadores, enchufe los Controles de Raqueta al enchufe hembra del CONTROL IZQUIERDO.

Nota: Apague siempre la Consola al insertar o retirar una cassette



ATARI. Esto protegerá los componentes electrónicos y prolongará la vida de su Sistema Video Computadora ATARI.

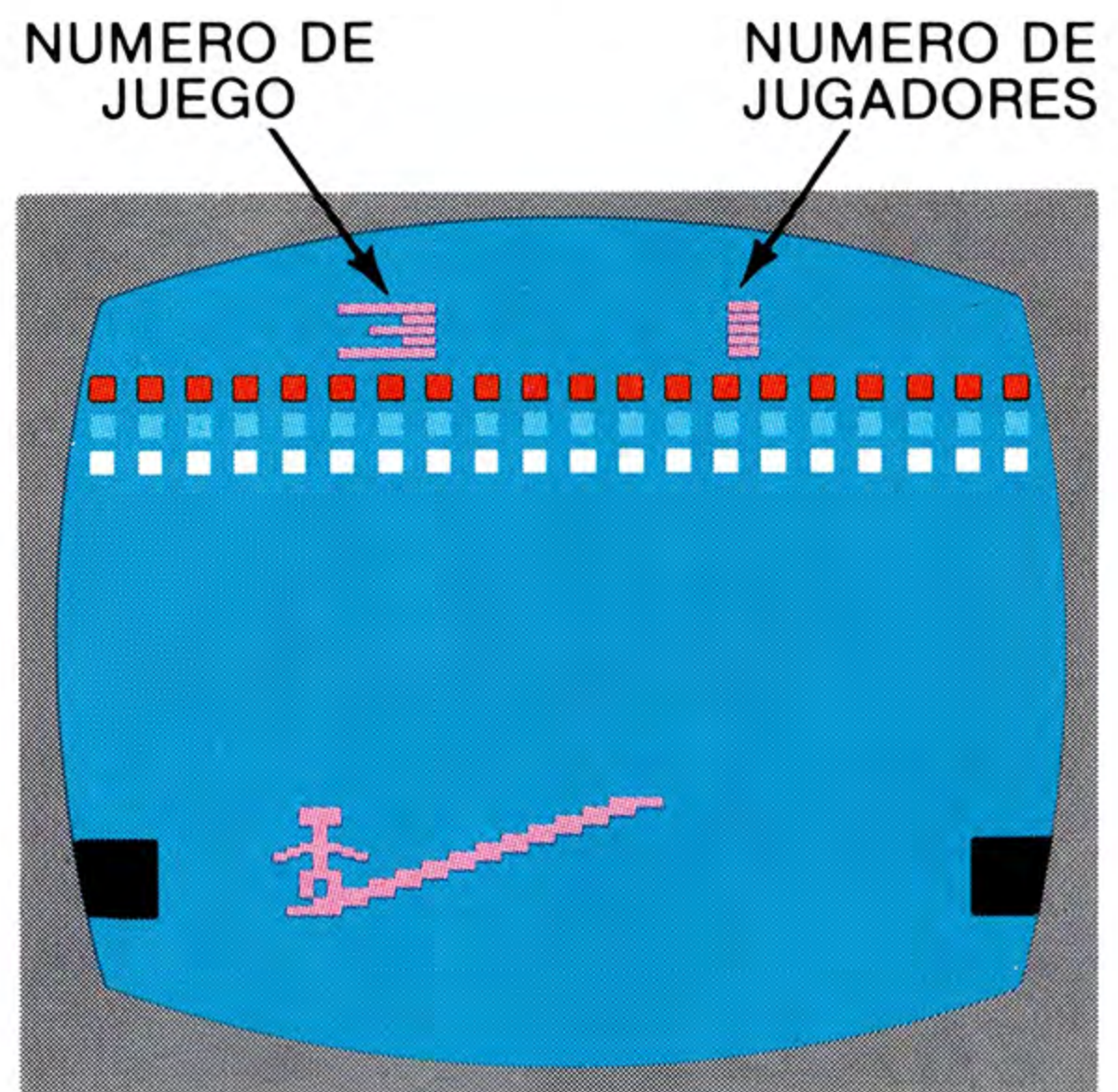
COMO JUGAR

!Pum! !Pum! Haga explotar los globos y marque puntos. Un muro de globos rojos, azules y blancos aparecerá en la parte superior de la pantalla. Usted debe hacer explotar los globos cogiendo un payaso con el balancín y haciéndolo botar hacia arriba hasta los globos. Use el control para mover el balancín por la pantalla para coger a los payasos. Cada vez que un payaso haga explotar un globo, éste desaparecerá y usted conseguirá puntos.

Cada jugador recibe cinco payasos o turnos. Si usted no consigue alcanzar un payaso con el balancín, éste se estrellará y desaparecerá del campo de juego. Presione el botón rojo del control y otro payaso saltará del trampolín desde la esquina derecha o izquierda del campo de juego. Después de haberse estrellado cinco payasos, el juego ha terminado. Los payasos pueden posarse en cualquier punto del balancín excepto en el lugar donde el otro payaso está sentado, lo que les haría estrellarse.

CONTROLES DE LA CONSOLA

Para seleccionar un juego presione el pulsador de **selección de juego**. Hay 8 variaciones de este juego. Vea **VARIACIONES DE JUEGO** para los diferentes juegos y las explicaciones. El juego y el número de jugadores aparecen en el centro de la parte superior de la pantalla, estando el número de jugadores a la derecha.



HANDICAP Programadores de dificultad

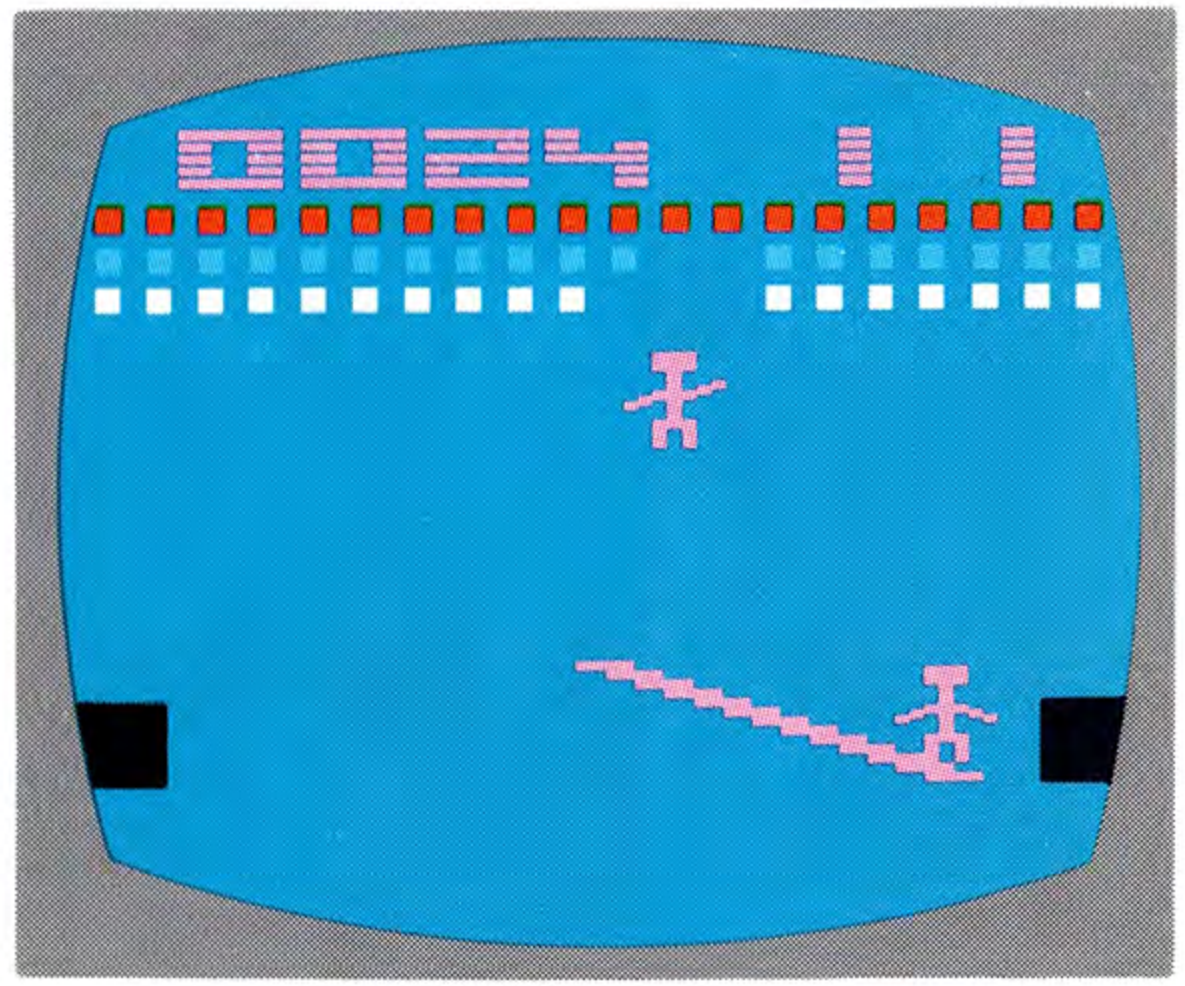
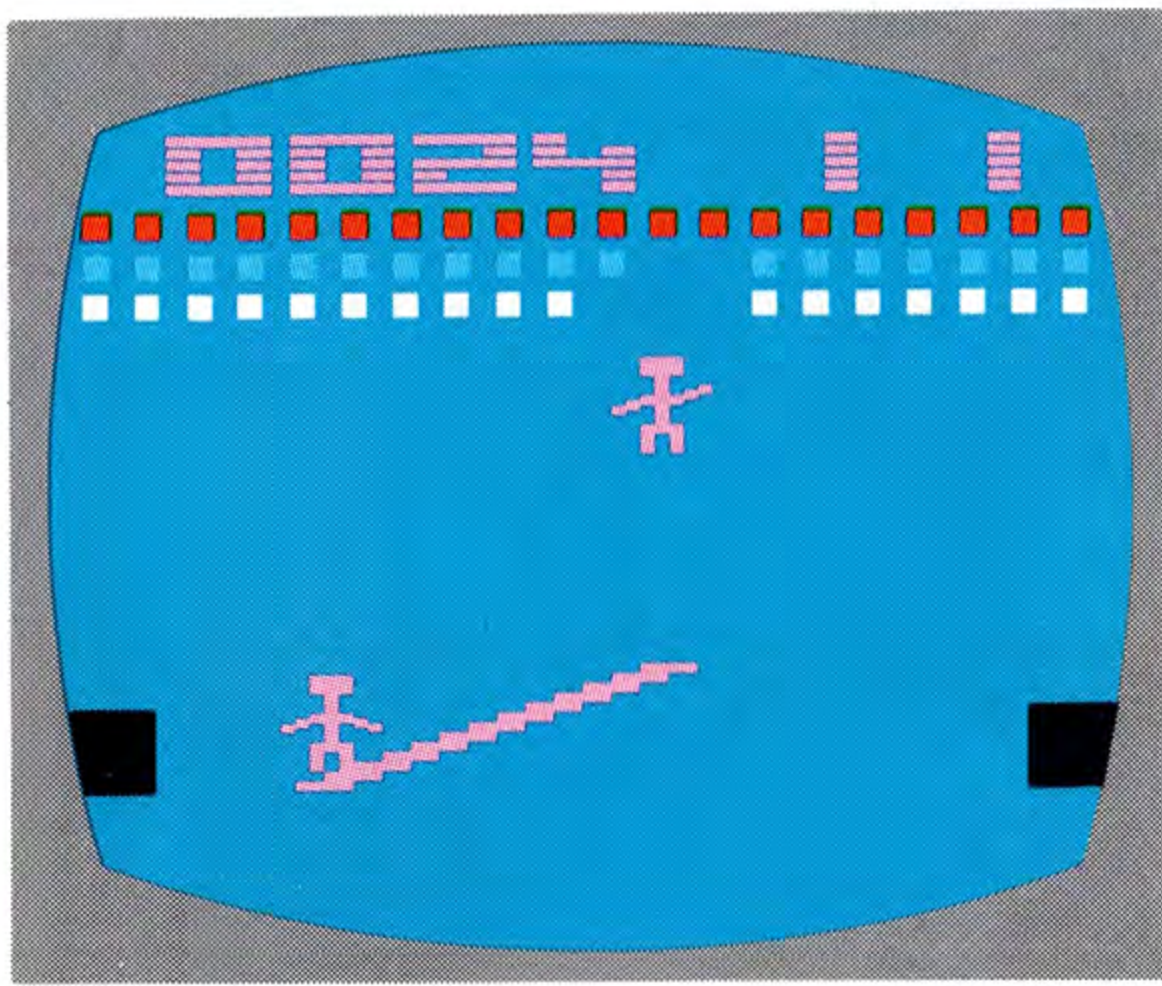
Cuando el programador de dificultad está en posición **A** los payasos rebotan más rápido después de tocar los globos y el balancín. En la posición **B** usted

puede tener un mayor control de los payasos porque no se mueven tan deprisa. Para juegos con un sólo jugador use el **programador de dificultad izquierdo**.

EN PLEODE LOS CONTROLES

Use sus Controles de Raqueta para mover el balancín a través de la pantalla. Presione el botón rojo del Control de Raqueta para comenzar un turno o presione este mismo botón para hacer que un payaso comience a botar desde el

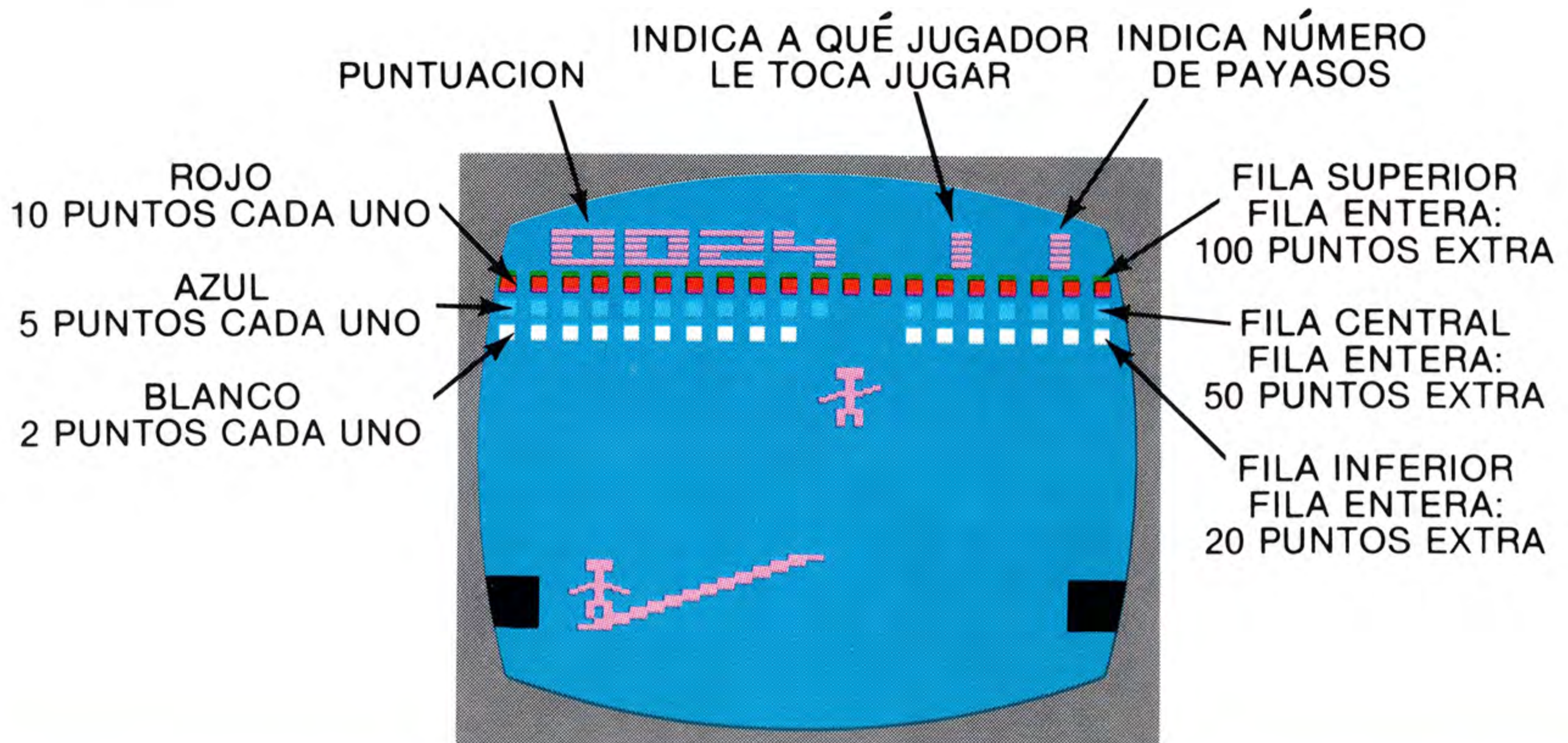
trampolín. Presionando el botón rojo mientras que el payaso está en el aire se cambia la dirección del balancín. Esto ayuda a impedir que el payaso que está en el aire se estrelle con el otro payaso del balancín.



PUNTUACION

El primer punto se marca cuando el payaso sale del trampolín. Una vez que el payaso comienza a botar, se marca un punto cada vez que éste golpea el trampolín or el balancín. Se marcan puntos adicionales cuando los payasos hacen explotar los globos. Recuerde, mientras más alto esté el globo que haga explotar el payaso, usted marca más puntos, así que es mejor cogerlo con la punta del balancín para hacerlo botar más alto.

Cada vez que usted hace explotar la fila entera de globos rojos recibe un payaso o turno extra. La esquina superior derecha de la pantalla mostrara una X para indicar un payaso o turno extra. Aunque la puntuación puede ser infinita, sólo hay espacio para cuatro cifras en la pantalla, de forma que cuando usted se convierta en profesional, su puntuación se pondrá otra vez en 0000 al pasar del 9999.



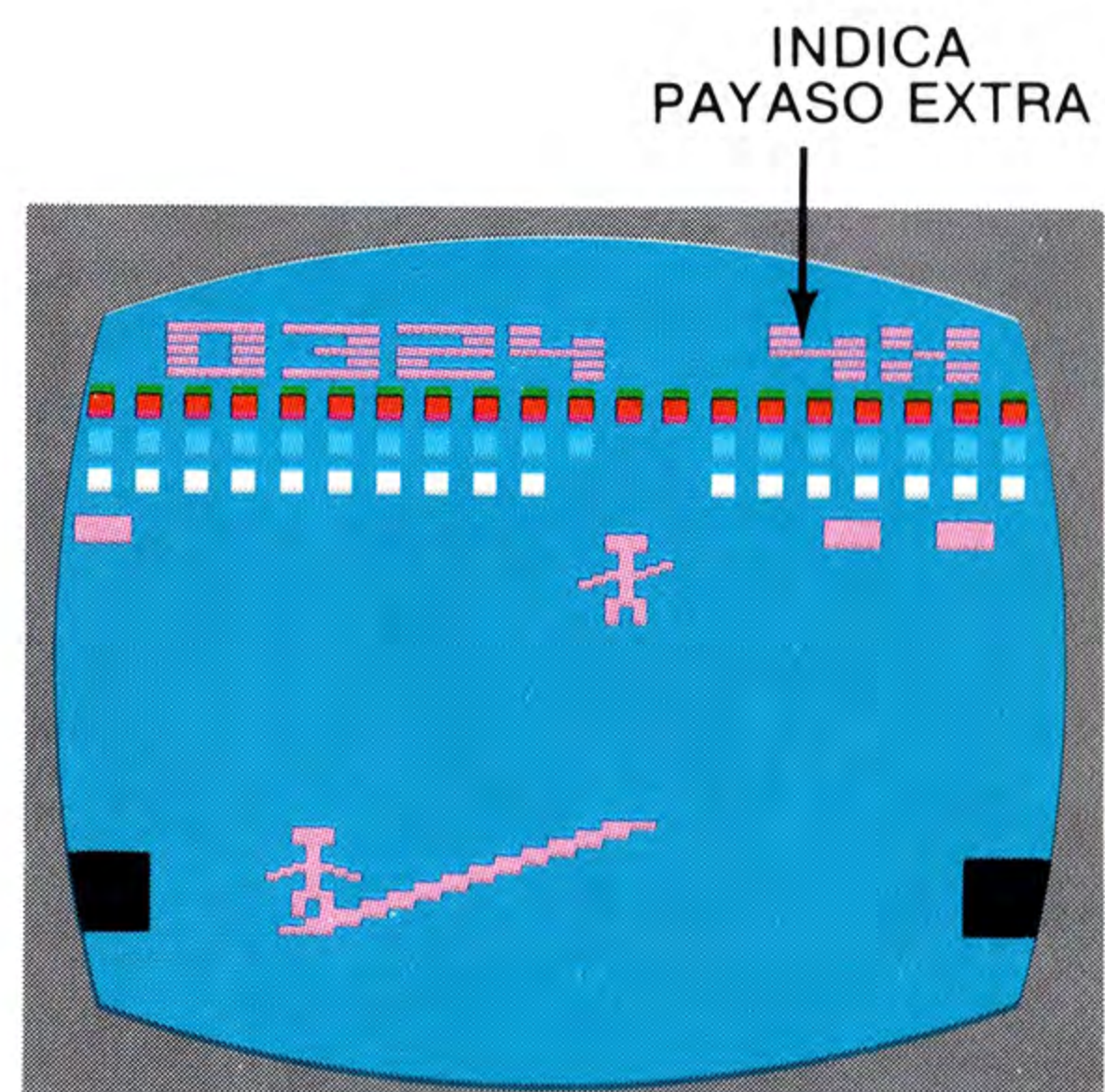
VARIACIONES DEL JUEGO

Los juegos desde el No. 1 al 6 pueden ser jugados por uno o dos jugadores, pero los juegos 7 y 8 son juegos de dos jugadores solamente.

El juego No. 1 se llama Breakout Circus. Cuando el payaso toca los globos rebota de globo en globo horizontal y verticalmente. Cada vez que se hace explotar una fila completa de globos aparece una nueva fila y usted recibe puntos extra. Cuando se hacen explotar todos los globos rojos de la fila superior usted recibe un payaso extra. (Mire en "Puntuación" para una explicación detallada de la puntuación y los puntos extra).

El juego No. 2 es como el juego No. 1, salvo que el campo de juego tiene una pared adicional de barreras añadida debajo de los globos, lo que hace que el juego sea más difícil.

El juego No. 3 se llama Breakthru Circus. Aquí el payaso no rebota de los globos. Continúa moviéndose horizontalmente a los globos. Esta versión es más fácil para el jugador principiante. La puntuación es la misma que en el juego No. 1.



El juego No. 4 es Breakthru Circus con una fila de barreras añadida al campo de juego por debajo de los globos.

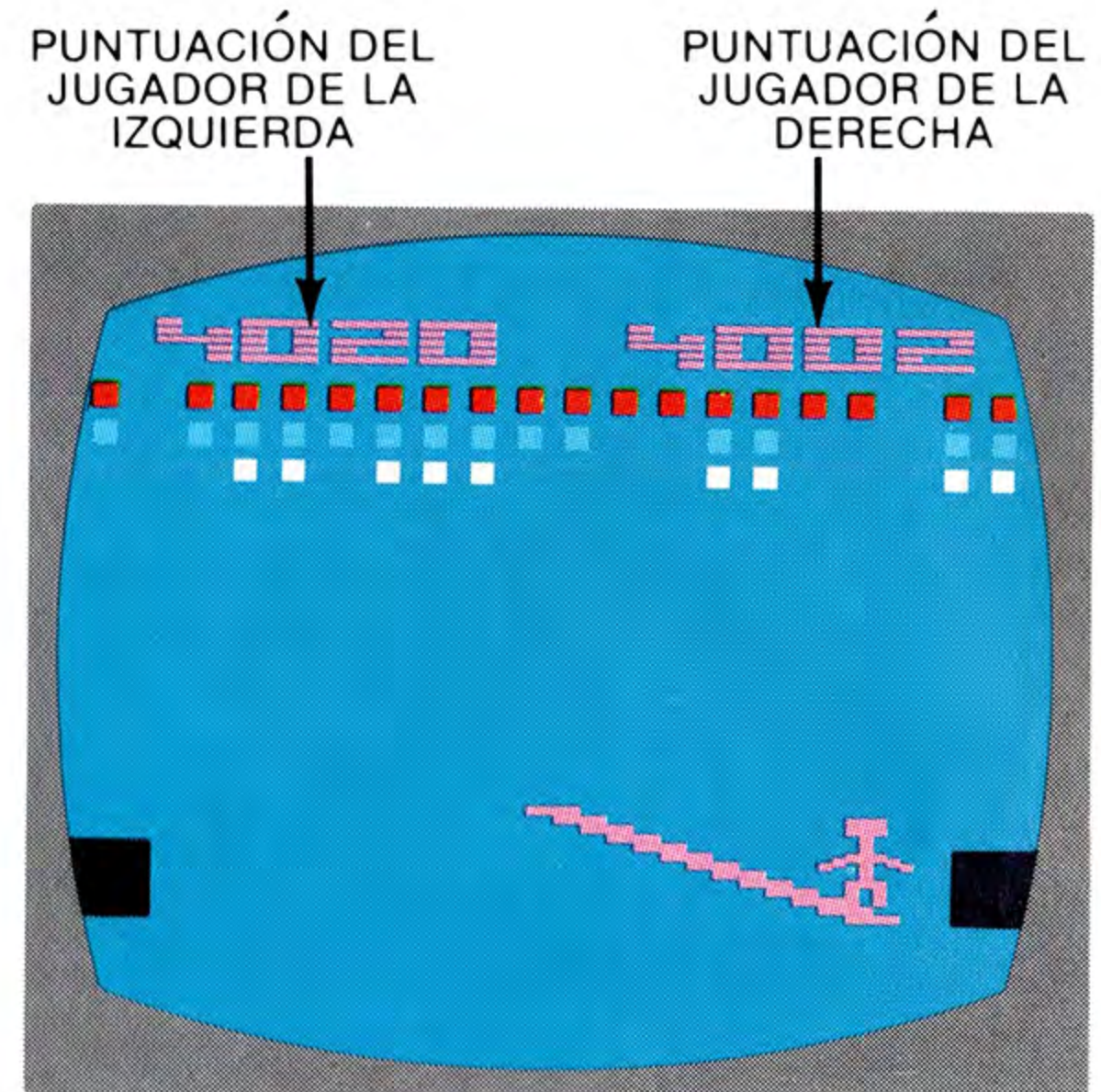
El juego No. 5 es similar al Breakout Circus, salvo que los globos no reaparecerán después de que se haga explotar una fila completa de globos. Todos los globos de la pantalla deben hacerse explotar antes de que usted reciba tres filas nuevas de globos. En este momento recibirá 170 puntos extra y un payaso extra.

El juego No. 6 es el mismo juego que el 5, pero con la fila adicional de barreras añadida debajo de los globos.

El juego No. 7 es para dos jugadores. Ambos jugadores comparten la misma pared de globos. La computadora señala la puntuación de cada jugador individualmente.

El juego No. 8 es lo mismo que el juego 7, pero tiene también las barreras debajo de los globos para hacer que el juego sea más desafiante.

Al final de cada juego las puntuaciones finales desaparecerán en la parte superior de la pantalla, la del jugador de la izquierda a la izquierda, y la del derecho a la derecha en juegos de dos jugadores.



MATRIZ DE JUEGO

NUMERO DE JUEGO	1	2	3	4	5	6	7	8
UN JUGADOR								
DOS JUGADORES								
BREAKOUT™								
BREAKTHRU™								

CIRCUS ATARI[®]

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.