

CIRCUS GAMES

INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM: Load" "ENTER.

SPECTRUM +3: Introduce el disco y pulsa INTRO.

COMMODORE: SHIFT y RUN/STOP, simultáneamente.

AMSTRAD: Teclea RUN" y presiona ENTER dos veces.

AMSTRAD DISCO: RUN"CG.

PC: Introduce el disco en el drive A y teclea GAME. Después presiona RETURN/ENTER.

Una vez que la pantalla de presentación ha cargado, presiona Fuego (barra de espacio) para avanzar a la pantalla de opciones.

ATARI ST y AMIGA: Introduce el disco 1 en el drive y enciende el ordenador. Una vez que la pantalla de presentación ha cargado, presiona el botón de fuego para avanzar a la pantalla de opciones.

OPCIONES

SPECTRUM

Pantalla de opciones 1: Selecciona 1 ó 2 jugadores. Teclea o joystick Kempston. Redefinir teclas u otro joystick. Entonces ve a Selección Terminada (Fished Selection). Presiona fuego para continuar.

Pantalla de opciones 2: Selecciona pruebas individuales o participa en la Competición Internacional completa.

Pantalla de opciones 3: Una vez que has seleccionado el número de jugadores, introduce el nombre de los mismos (máximo 4 letras), utilizando el joystick y el botón de fuego o las teclas redefinidas.

PARA LA CINTA CUANDO HAYA CARGADO CADA PRUEBA

COMMODORE 64: Selecciona el número de jugadores moviendo el joystick a izquierda-derecha sobre el número de jugadores requerido. Este se iluminará. Sigue el mismo procedimiento para jugadores 1-4.

Selecciona jugadores humanos o de computadora.

Cuando la selección esté completada, presiona Fuego sobre la palabra «DONE» y teclea nombre, entonces presiona RETURN y después lo mismo para la ciudad.

Una vez que los nombres y las ciudades han sido seleccionadas, ilumina la palabra «DONE», o si deseas cambiar la selección ilumina «RESELECT», esto te llevará al comienzo de la pantalla de opciones.

PRUEBAS: Mueve el joystick adelante/atrás para seleccionar las pruebas. Puedes competir o practicar las cuatro pruebas individualmente o practicar en la Competición Internacional, donde los jueces te asignarán actuaciones para poder estar en el prestigioso «HALL OF FAME».

AMSTRAD: Selecciona uno o dos jugadores usando la barra de espacio. Mueve el dedo indicador hacia el teclado o joystick usando tecla A. Presiona barra de espacio para opción de joystick o continúa usando teclas Q y A para mover el indicador a la próxima opción.

Pantalla de opción 2: Selecciona pruebas individuales o participa en la completa Competición Internacional. Introduce el nombre de los jugadores con el joystick, seleccionando las letras con el botón de Fuego o con las teclas O y P cuando estás usando el teclado.

ESC: Cancela el juego en cualquier momento.

PC: Selecciona el número de jugadores utilizando las teclas ARRIBA/ABAJO y DERECHA/IZQUERDA. Se iluminará durante la selección. Selecciona tipo de jugadores. Selecciona nivel de dificultad del jugador de la computadora desde Estrella, Veterano, Estudiante o Esperanza. Teclea nombre y ciudad y procede a la siguiente pantalla de opciones.

Controles: Espacio = Fuego, y en el teclado un número: 8 = Arriba, 2 = Abajo, 4 = Izquierda, 6 = Derecha. Presiona fuego para continuar.

Selecciona Jugar, Cargar máxima puntuación, Salvar máxima puntuación, Continuar teclas, Joystick.

La pantalla de pruebas se establece en la completa Competición Internacional si deseas practicar o jugar sólo pruebas específicas modificando la selección.

F1/F2 = Sonido encendido/apagado.

F3/F4 = Música encendida/apagada.

F5/F6 = Teclado/joystick análogo.

F7/F8 = Pausa encendida/apagada.

F9/F10 = Baja/alta intensidad de pantalla.

ATARI ST y AMIGA: Seguir las mismas instrucciones que para Commodore 64.

TRAPECIO

La acción tiene lugar en la parte de la carpa, sin red de seguridad. El público se emociona con cada acción.

SPECTRUM y AMSTRAD

El juego se divide en tres ejercicios.

1. Debe coger el trapecio y ganar suficiente altura para poder saltar al otro trapecio. Una vez en este trapecio, a la plataforma, y debes girar y saltar otra vez al primero y de allí a la plataforma.
2. Igual que la 1, pero durante el salto de un trapecio a otro debes realizar un salto mortal y un giro de 360°. Esto se puede realizar en un vuelo o en saltos distintos.
3. Como antes, debes saltar de un trapecio a otro y realizar un doble salto mortal.

Controles:

Izquierda y Derecha: Cuando te balancees a la derecha presiona a derecha, esto extenderá tus piernas. Cuando te balancees atrás debes mantener el control izquierdo presionando.

Fuego: Cuando estés de pie en la plataforma te permitirá coger el trapecio. Si estás en el trapecio te hará dejarlo. Si el control izquierdo está presionado harás un giro, y si es el derecho el que está presionado, harás un salto mortal. Lo mismo ocurrirá si estás en el aire. Para agarrar el trapecio al que estás mirando, sólo tienes que asegurarte de que las manos del hombre están en el sitio correcto en el momento preciso.

COMMODORE 64, AMIGA, ATARI ST y PC

El trapecista debe realizar cruces y más cruces sobre la pista antes de ser enganchado por otro trapecista como el que captura.

Una secuencia de trucos, dobles o triples saltos mortales, saltos mortales en medio del aire o tirabuzones tienen que ser llevados a cabo bajo los atentos ojos de los jueces para una buena puntuación.

Después que el trapecista ha trepado por la escala hasta la plataforma, presionando Fuego se lanza el trapecio para ser capturado por el trapecista al pasar por la plataforma. Moviendo el

joystick a izquierda y derecha aumenta la velocidad del trapecista, dándole más fuerza. Presionando Fuego se lanza al trapecista desde el trapecio mientras se observa el otro trapecio oscilando en el display en la parte baja de la pantalla.

La prueba se divide en tres ejercicios:

1. Columpiarse atrás y adelante entre las dos plataformas.
2. Mientras vuelas en el trapecio, realizar un tirabuzón y un salto mortal sencillo.
3. Realizar un doble o triple salto mortal antes de ser capturado por tu compañero en el otro trapecio

Controles:

Joystick izquierda: Mueve las piernas del trapecista atrás.

Joystick derecha: Mueve las piernas del trapecista adelante.

Botón de Fuego: Lanzar desde el trapecio.

Salto mortal: Joystick derecha y Fuego.

Tirabuzón: Joystick izquierda y Fuego.

Puntuación:

Comienzas con 50 puntos.

Ganas 10 puntos completando el ejercicio 1.

Ganas 15 puntos completando el ejercicio 2.

Ganas 15 puntos completando un doble salto mortal.

Ganas 25 puntos completando un triple salto mortal.

Pierdes 6 puntos con la primera caída.

Pierdes 11 puntos con cada caída adicional.

Pierdes 3 puntos con un mal aterrizaje en la plataforma.

Un trapecista puede acreditarse un doble o un triple salto mortal, pero no ambos.

Puntuación PC:

Comienzas con 5 puntos.

Ganas 1 punto completando ejercicio 1.

Ganas 1,5 puntos completando ejercicio 2.

Ganas 1,5 puntos completando un doble salto mortal.

Ganas 2,5 puntos completando un triple salto mortal.

Pierdes 1,5 puntos con cada caída.

CUERDA FLOJA

SPECTRUM y AMSTRAD

El equilibrista debe realizar una serie de ejercicios, incluyendo saltos mortales, montar un monociclo para terminar lanzándote arriesgadamente. La prueba se divide en tres ejercicios.

1. Debes intentar atravesar la cuerda dando un salto mortal en el centro. Cuando hayas llegado al final, debes volver y dar otro salto mortal.

2. Debes atravesar al cuerda montado en un monociclo y volver de nuevo.

3. Debes realizar un lanzamiento adelante en el centro al ir y otro al volver.

Controles:

Izquierda y Derecha: Te inclina a una parte u otra.

Arriba: Caminar adelante.

Abajo: Caminar atrás.

Fuego: Salto mortal o lanzamiento adelante, voltereta lateral, dependiendo del ejercicio que estés intentando.

NOTA: Si te inclinas demasiado a un lado durante un intento, perderás el equilibrio y caerás. Mantente erguido después de un salto mortal o un lanzamiento adelante, ya que puedes caer muy fácilmente, hay menos riesgo si mantienes apretado el botón de fuego.

AMIGA, ATARI ST y COMMODORE 64

El equilibrista debe realizar una serie de ejercicios en la cuerda floja, incluyendo ponerse de manos y hacer lanzamientos antes de montar un monociclo para terminar la actuación.

Para comenzar presiona el botón de Fuego (en AMIGA y ATARI ST) y empuja el joystick adelante mientras al mismo tiempo mantienes el equilibrio con la pértiga moviendo el joystick a izquierda y derecha.

hay dos vistas de la acción, una por encima y otra de lado. La primera es omitida mientras estás en REPLAY o la computadora es el jugador.

La prueba se divide en dos ejercicios:

1. El equilibrista debe cruzar la cuerda realizando todos los ejercicios que pueda, ponerse de manos, hacer giros laterales de 180° y saltos mortales. Cada ejercicio debe ser realizado de uno en uno.

Después de llegar al otro lado, el equilibrista puede volver ayudado por la computadora o ganar un bonus y caminar atrás a la salida.

2. El equilibrista debe montar el reluciente monociclo y con la ayuda de su pértiga atravesar la cuerda, de nuevo con la opción de ganar un bonus al volver sin ayuda.

Controles:

Para realizar:

Salto mortal: Joystick adelante y juego.

Ponerse de manos: Joystick izquierda y fuego.

Voltereta lateral: Joystick atrás y fuego.

Un giro de 180°: Joystick derecha y fuego.

Cuando termines un ejercicio presiona fuego instantáneamente o podrás perder el equilibrio y caer.

Puntuación:

Comienzas con 50 puntos.

Ganas 10 por cada ejercicio.

Ganas 25 por cruzar con el monociclo.

Ganas 15 puntos de bonus por volver sin ayuda.

Perderás 2 puntos por perder el balance.

No hay puntos si caes.

PC

El equilibrista debe realizar una serie de ejercicios, incluyendo el ponerse de manos, giros de 180°, volteretas laterales y lanzamientos antes de montar el monociclo para terminar la actuación. El equilibrista comienza a andar automáticamente, presiona Arriba o Adelante para continuar andando, mientras al mismo tiempo mantienes el equilibrio con la pértiga, moviendo Izquierda/Derecha. Hay dos vistas de la acción, una por arriba y otra de lado.

La prueba se divide en tres ejercicios.

1. Cruzar la cuerda dando un salto mortal o puedes hacer más si lo deseas.

2. Cruzar realizando una puesta de manos y una voltereta lateral, también puedes hacer más si lo deseas.

3. Cruzar y volver montando el monociclo.

Controles:

Para realizar un salto mortal: Adelante y fuego.

Ponerse de manos: Izquierda y Fuego.

Voltereta lateral: Abajo y Fuego.

Un giro de 180°: Derecha y Fuego.

Cuando termines un ejercicio presiona instantáneamente Fuego o podrás perder el equilibrio y caer.

Puntuación:

Comienzas con 5 puntos.

Ganas 5 por el primer ejercicio.

Ganas 5 por el segundo ejercicio.

Ganas 2 por cruzar con el monociclo.

Pierdes 2 por perder el equilibrio.

Pierdes 1,5 por caída.

DOMADOR DE TIGRES

Una gran jaula es colocada en el centro de la pista, las puertas se abren y empiezan a salir tres inmensos tigres de Bangala. Tú, como domador, tienes que conseguir que estos tres grandes gatos realicen una serie de ejercicios sin ser devorados por estos magníficos animales.

SPECTRUM y AMSTRAD

El juego se divide en tres ejercicios:

1. Persuadir a los animales a echarse y darles la espalda durante nueve segundos sin ser atacado.
2. Debes instar a los tigres a cruzar al otro lado de la jaula y a permanecer sentados.
3. El ejercicio final es conseguir que los tres tigres, por turno, pasen por el tubo y después hacer que se sienten en un taburete, y aquí hacer que se sienten o acuesten en el lado izquierdo de la jaula en línea, uno detrás de otro.

Controles:

Izquierda y Derecha: Mover al domador a izquierda o derecha.

Abajo: Dar la espalda a los tigres.

Arriba: Amenazar con la silla.

Fuego: Hace que el domador restalle el látigo en la dirección en la que están siendo presionados los otros controles. Si no hay dirección especificada el látigo restallará hacia adelante.

El tigre que está siendo controlado se moverá en la dirección del látigo, menos cuando esté sentado o acostado.

Acción del látigo: El látigo y la silla controlan al tigre más cercano. Si el tigre está levantándose el látigo hará que se mueva en esa dirección. Si no hay dirección dada, el tigre será regañado o no hará nada.

Acción de la silla: Si un tigre está atacando, la silla puede ser usada para rechazar el ataque, pero sólo se podrá utilizar dos veces. Si se usa sin que haya ataque, entonces uno de los tigres atacará.

Ataques: Un tigre atacará si no se le ordena algo con el látigo cuando no lo puede realizar, como caminar a la izquierda cuando está acostado.

COMMODORE 64, AMIGA, ATARI ST y PC

Sólo pueden competir jugadores humanos y no de computador.

Selecciona Mouse «M» o Joystick «J» en AMIGA y ATARI ST.

El domador mantiene una silla en su mano izquierda para defenderse y calmar al tigre si se ve amenazado.

La silla se acciona con el botón izquierdo del mouse o barra de espacio en AMIGA y ST y con barra de espacio en CBM 64.

En la mano derecha el domador tiene un látigo y se usa para mover al animal en la dirección seleccionada. El látigo se controla con el botón derecho del mouse o botón de fuego en el joystick en AMIGA y ST y botón de fuego en CBM 64.

El cursor de cabeza de tigre se controla con el joystick o el mouse. Se utiliza para mostrar la dirección a la que se dirige el látigo. Si el cursor de cabeza de tigre se agranda indica un golpe que sólo fastidiará al animal, causando una amenaza y eventualmente un ataque.

Medidores:

En la parte baja de la pantalla hay tres medidores de amenaza, uno por cada tigre.

Medidor por la mitad: Amenaza.

Medidor completo: Amenaza seria.

La «amenaza» puede ser reducida usando correctamente la silla, de otra forma se producirá el ataque.

Un medidor de 2 minutos aparece en la parte inferior derecha de la pantalla en AMIGA y ATARI ST y en la parte de arriba en CBM 64.

Para conseguir la máxima puntuación debes conseguir que los tres tigres hagan el recorrido completo realizando todos los ejercicios en 2 minutos sin incurrir en puntos de penalización.

Puntuación:

Comienzas con 50 puntos.

Ganarás 10 puntos por cada tigre que complete el recorrido.

Perderás 1 punto por cada orden inútil dada con el látigo.

Perderás 4 puntos por golpear al tigre con el látigo.

Perderás 5 puntos por si un tigre te amenaza.

Perderás 10 puntos por si hay amenaza seria.

Conseguirás un bonus si todo el ejercicio se realiza a tiempo.

Controles PC

La silla se controla con Izquierda y Fuego.

El látigo se controla con Derecha y Fuego.

El cursor de cabeza de tigre se controla con Izquierda/Derecha u Arriba/Abajo. Esto se usa para mostrar la dirección en que se va a dirigir el látigo.

Para dirigir a los tigres coloca la cabeza del tigre en la dirección en que quieres que vaya el animal y restalla el látigo hasta que esté totalmente extendido.

Puntuación PC:

Comienzas con 5 puntos.

Ganas 1,5 puntos por los dos primeros tigres que completen el recorrido completo.

Ganas 2 puntos por el tercer tigre.

Pierdes 0,1 puntos por una orden de látigo inútil.

Pierdes 0,4 puntos por golpear con el látigo al animal.

Pierdes 0,5 puntos por amenaza seria.

Pierdes 1,5 puntos si te atacan.

Recorrido:

Saltar el aro de fuego.

Saltar a un podium.

Caminar a través del tubo.

CARRUSEL DE CABALLOS

El caballista debe realizar una serie de ejercicios mientras monta a caballo a medio galope alrededor de la pista.

SPECTRUM y AMSTRAD

La prueba se divide en cuatro ejercicios.

1. Debes hacer que la chica salte al caballo desde la plataforma y dar la vuelta a la pista, por ejemplo, volver al punto de partida. Debes evitar el caer del caballo por culpa de los pasteles que te arroja el payaso.
2. Este ejercicio supone el coger una pelota que está en lo alto de una plataforma y lanzarla a una canasta.
3. En este ejercicio debes saltar cada aro alrededor de la pista. Si fallas uno debes seguir intentándolo hasta conseguirlo.
4. Para completar este último ejercicio debes coger la pelota del poste y golpear al payaso con ella, evitando los pasteles que este te tira.

Controles:

Izquierda: Acelerar al caballo.

Derecha: Frenar al caballo.

Arriba: Cuando la chica no está sentada en el caballo entonces lo alcanzará hacia arriba, o si ella está sentada se levantará.

Abajo: Si la chica está de pie en el caballo, se sentará. Si no está en el caballo lo alcanzará hacia atrás.

Fuego: si no está sentada en el caballo, realizará un salto mortal, pero si está sentada caerá del caballo, a menos que esté llevando la pelota, en este caso lanzará la pelota a una distancia y velocidad de acuerdo a la velocidad del caballo.

COMMODORE 64, AMIGA y ATARI ST

El display en la parte alta de la pantalla muestra el equilibrio del caballista. Para permanecer en el caballo mantén la flecha en el centro del display.

El display en la parte baja representa la posición del caballo según de vueltas a la pista.

Presiona botón de fuego para comenzar la acción.

En AMGIA y ST, mientras el jinete camina, mantén presionado el botón de fuego para comenzar el salto al lomo del caballo.

La prueba se divide en dos ejercicios:

1. Desde la silla del montar, saltar de lado a lado del caballo, permanecer en la silla, dar un salto mortal.
2. Realizar una puesta de manos y un giro de 180°.

Controles:

Para mantener el equilibrio mueve el joystick a izquierda y derecha en línea con el display de equilibrio.

Joystick arriba: De pie.

Joystick abajo: Sentarse. Joystick abajo y botón de fuego.

Joystick mientras está sentada: Ponerse de manos. Joystick izquierda y botón de fuego.
Joystick mientras está sentada: Salto a la izquierda. Joystick derecha y botón de fuego.
Joystick mientras está sentada: Salto a la derecha. Joystick arriba y botón de fuego.
Joystick mientras está de pie: Salto mortal. Joystick izquierda y botón de fuego.
Joystick mientras está de pie: Giro a la izquierda. Joystick derecha y botón de fuego.
Joystick mientras está de pie: Giro a derecha.

Puntuación:

Comienzas con 50 puntos.

Ejercicios 1 y 2: 15 puntos por cada ejercicio realizado correctamente. 10 puntos si el ejercicio es realizado correctamente en una prueba equivocada.

Un punto menos por problemas de equilibrio.

No hay puntuación si caes del caballo.

PC

El display en la parte superior de la pantalla muestra el equilibrio del caballista. Para permanecer en el caballo mantén la flecha en el centro del display.

El display en la parte inferior representa la posición del caballo según da vueltas a la pista.

Mientras el jinete camina, presiona fuego para comenzar el salto al lomo del caballo.

La prueba se divide en tres ejercicios:

1. Desde la silla de montar, saltar a uno y otro lado del caballo y permanecer de pie en la silla.
2. Realizar una puesta de manos y un salto mortal.
3. Mientras estás de pie hacer un giro de 180° en ambas direcciones y una puesta de manos.

Para mantener el equilibrio mueve a izquierda y derecha en línea con el display de equilibrio.

Arriba: Ponerse de pie.

Abajo: Sentarse.

Abajo y fuego mientras está sentada: Ponerse de manos.

Izquierda y fuego mientras está sentada: Salta a izquierda.

Derecha y fuego mientras está sentada: Saltar a derecha.

Arriba y fuego cuando está de pie: Salto mortal.

Izquierda y fuego cuando está de pie: Giro a izquierda.

Derecha y fuego cuando está de pie: Giro a derecha.

Puntuación:

Comienzas con 5 puntos.

Ejercicio 1: 1,1 puntos.

Ejercicio 2: 1,7 puntos.

Ejercicio 3: 2,2 puntos.

1.5 puntos menos si caes del caballo.

Una vez que has completado la Competición Internacional:

- SPECTRUM y AMSTRAD: Rebobina la cinta hasta el comienzo y presiona PLAY para cargar la sección de Menú y ver tu máxima puntuación.

- PC: Si tu puntuación final es mayor que una de las ya existentes el Jefe de Pista anunciará tu inclusión en la Tabla de Máxima Puntuación.

- AMIGA y ATARI ST: Si tu puntuación es mayor que las existentes seras honrado con la canción «Es un muchacho excelente».

Para salvar esta puntuación máxima presiona el botón de fuego en el joystick y espera unos momentos hasta que esté completamente salvada en el disco.

SYSTEM 4 de España, S.A.
Francisco de Diego, 35. Teléf.: 450 44 12 - 28040 MADRID