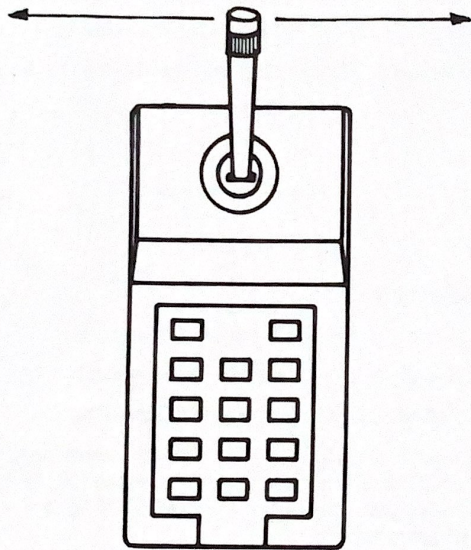


DESPLAZAMIENTO  
HACIA LA IZQUIERDA

DESPLAZAMIENTO  
HACIA LA DERECHA



**Electrónica Querol, s.a.**

GRAFICAS PIRU, S. A.



*CASSETTE PROGRAMADO  
PARA SISTEMA  
DE VIDEO TRQ  
H - 21*

**CIRCO**

# CIRCO

## DESCRIPCION DE LA CASSETTE

Un payaso salta desde una plataforma elevada sobre un trampolín en el que se encuentra otro payaso el cual sale despedido hacia arriba con el objeto de pinchar tantos globos de colores como le sea posible. El programa contiene diversas variaciones para uno o dos jugadores.

## VARIACIONES

Existen 2 grupos de 4 juegos cada uno. En cada grupo las variaciones son las siguientes:

- 1.—Un jugador. Velocidad de los payasos lenta.
- 2.—Dos jugadores. Velocidad de los payasos lenta. La computadora cede el turno automáticamente a uno u otro jugador.
- 3.—Igual que la primera, pero con velocidad más rápida de los payasos.
- 4.—Igual que la segunda, pero con velocidad más rápida de los payasos.

En todos los juegos, para empezar, el jugador debe pulsar la tecla INICIO de programa para que el payaso salte desde la plataforma. Dispone de 5 saltos. El número de saltos que le quedan aparece en el marcador inferior, así como la puntuación obtenida.

Juegos núm. 1—4: Globos en movimiento.

Juegos núm. 5—8: Barras horizontales en movimiento.

---

## PUNTUACION

Globos de la hilera superior 50 puntos

Globos de la hilera media 25 puntos

Globos de la hilera inferior 10 puntos

Haciendo desaparecer una hilera completa de globos se consigue una puntuación extra de 100, 200 ó 400 puntos para las hileras inferior, media y superior respectivamente.

Cada juego permite 5 saltos, los cuales quedan reflejados en el marcador de la parte inferior antes del nuevo salto. El total de puntos para cada jugador se indica asimismo en la parte inferior de la pantalla.

La puntuación se acumula de una partida a otra.