

CARNIVAL™ und Sega® sind Warenzeichen von  
Sega Enterprises Inc.

© 1980 Sega Enterprises, Inc.

## WICHTIG

Fülle bitte die Garantie-Registriekarte aus und sende diese an uns ausgefüllt zurück, da sonst bei der Bearbeitung von evtl. Reklamationen – bei Reparaturen oder Ersatzlieferungen – Verzögerungen entstehen könnten.

**CBS**  
ELECTRONICS

aus dem Hause  
ARXON Spiel + Freizeit GmbH, Klöcknerstraße 3, 6054 Rodgau 3

# CARNIVAL<sup>®</sup>

by SEGA

## Spielanleitung



Für PAL (BRD)  
Color- und Schwarz/weiß-  
TV-Geräte

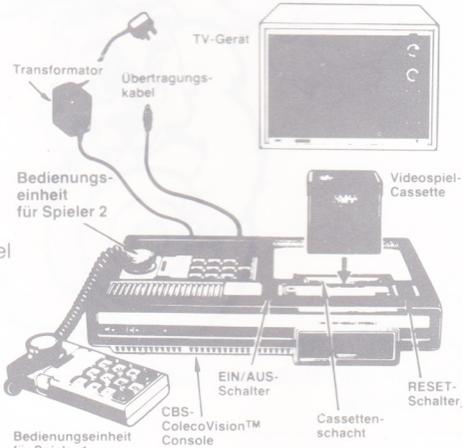
Videospiel-Cassette von CBS-ELECTRONICS  
nur zum Abspielen auf dem CBS-ColecoVision™  
Videospiel-Computer

**CBS**  
ELECTRONICS

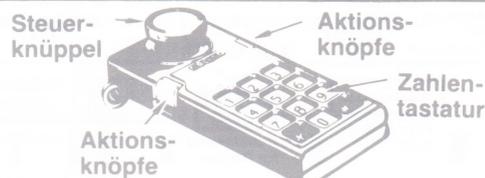
## Spielbeschreibung

An dieser tollen Schießbude kannst Du Deine Treffsicherheit beweisen. Die Begleitmusik und die echten Schießgeräusche lassen auch bei Dir bald eine richtige Rummelplatzstimmung aufkommen. Versuche so viele Punkte wie möglich zu erzielen. Suche die Ziele sorgfältig aus, bevor Du zielst und schießt. Achte auch auf die munitionsfressenden Enten, und wenn Du es einmal geschafft hast, alle Ziele abzuschießen, kommt der Tanzbär und bringt viele Extra-Punkte.

## Vorbereitung zum Spiel

- Schließe die die Console mit dem Übertragungskabel am TV-Gerät an.
  - Schließe den Transformator an der Console an.
  - Verbinde den Transformator mit einer 220 V-Steckdose.
  - Schalte das TV-Gerät ein und stimme es auf Kanal 3 oder 4 im VHF-Bereich ab.
  - **Achte stets darauf, daß die Console ausgeschaltet ist – auf "OFF" beim EIN/AUS-Schalter –, bevor Du eine Cassette auswechselst!**
- 
- Das Diagramm zeigt die Verbindung der Spielkonsole mit einem TV-Gerät. Ein Transformator ist an die Konsole angeschlossen und an eine Steckdose. Ein Übertragungskabel verbindet die Konsole mit dem TV-Gerät. Eine Bedienungseinheit für Spieler 2 ist ebenfalls angeschlossen. Die Konsole selbst hat einen Cassettenschacht für eine Videospiel-Cassette, einen EIN/AUS-Schalter und einen RESET-Schalter.

## GEBRAUCH DER BEDIENUNGSEINHEITEN



**BEACHT:** Bei einem Spieler wird die Bedienungseinheit aus Fach 1 benutzt. Bei zwei Spielern benutzt Spieler 1 die Bedienungseinheit aus Fach 1 und Spieler 2 die aus Fach 2.

- 1. Zahlentastatur:** Mit den Knöpfen 1-8 kannst Du Dein Spiel vorher auswählen.
- 2. Steuerknüppel:** Durch Bewegung des Steuerknüppels nach rechts oder links bewegt sich das Gewehr in die entsprechende Richtung.
- 3. Aktionsknöpfe:** Durch Drücken einer der beiden Aktionsknöpfe feuert das Gewehr einen Schuß ab.

## So wird gespielt

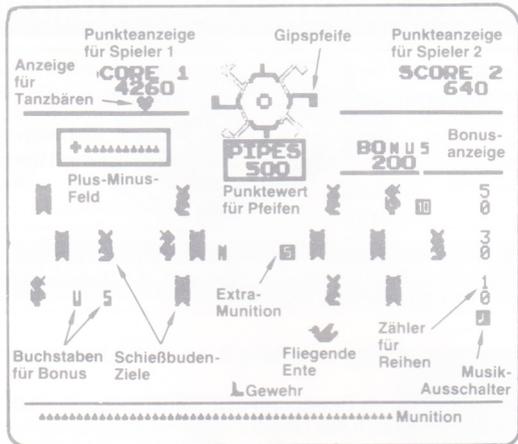
**BEACHT:** Bei zwei Spielern beginnt Spieler 1 und ist so lange an der Reihe, bis er keine Munition mehr hat oder die Galerie vollständig leergeschossen und der Tanzbär erschienen ist.

### Schritt 1: Du hast die Wahl

Drücke den "Reset"-Schalter und der Titel für CARNIVAL™ erscheint auf dem Bildschirm. Kurz danach erscheint die Spielwahl-Tabelle. Sie enthält eine Liste mit verschiedenen Spielmöglichkeiten, die von 1-8 numeriert sind. Suche Dein Spiel aus und drücke den entsprechenden Knopf auf der Bedienungseinheit.

### Schritt 2: Feuer frei!

Nachdem Du Dein Spiel ausgewählt hast, erscheint Deine erste Schießbude auf dem Bildschirm. Du erzielst Punkte, wenn Du die beweglichen Ziele trifft.



## Munitionsfressende Enten

Paß gut auf! Wenn eine Ente in der letzten Reihe überlebt, kann sie herabfliegen und zehn Schüsse aus Deinem Munitionsvorrat fressen.

## Kreidpfeifen

Schieße die Pfeifen ab. Ziele dabei auf die Köpfe. Sei aber ganz genau, denn jeder Schuß, der nicht trifft, verringert den Punktwert der Pfeifen. Wenn es Dir gelingt, mit zwei aufeinanderfolgenden Schüssen zwei Pfeifen gleicher Farbe abzuschließen, erhältst Du für die zweite Pfeife den vierfachen Punktwert.

**Strategischer Hinweis:** Versuche gleich am Anfang des Spieles die Pfeifen abzuschließen. Wenn eine Pfeife übrigbleibt und Du auf die beweglichen Ziele schießt, werden immer mehr Enten erscheinen!

## Mal gewinnen — mal verlieren

Auf der linken Seite des Bildschirms befindet sich das Plus-Minus-Ziel. Hier kannst Du Extra-Punkte oder Munition bekommen, aber sei vorsichtig, denn wenn ein Minus in diesem Feld steht, werden auch Punkte oder Munition abgezogen.

## Extrabonus

Auf der rechten Seite des Bildschirms kannst Du manchmal das Wort BONUS lesen. Wenn Du in der richtigen Reihenfolge die Buchstaben triffst, bekommst Du weitere Extrapunkte.

## Strategischer Hinweis:

Der Bonuswert erhöht sich, je mehr Ziele Du triffst, bevor Du beginnst die Buchstaben für das Wort BONUS abzuschließen.

## Munitionsversorgung

Wenn Dein Munitionsvorrat zur Neige geht, versuche die Kästchen mit der "5" oder "10" zu treffen. Dafür erhältst Du fünf oder zehn zusätzliche Schüsse.

## ACHTUNG (gilt für Schwierigkeitsgrade 2, 3 und 4):

Je länger Du brauchst, um die Ziele abzuschließen, desto schneller werden sie sich bewegen.

## Musik

Wenn Du das Musikzeichen rechts unten triffst, kannst Du die Musik ein- oder ausschalten.

## Der Tanzbär

Wenn Du alle Ziele von der Gallerie abgeschossen hast, wird die übriggebliebene Munition in Punkte umgewandelt und Deinem Punktekonto gutgeschrieben. Anschließend kommt der Tanzbär. Jedesmal, wenn Du den Bären triffst, bekommst Du Extrapunkte. Aber paß auf! Nach jedem Treffer wird der Bär schneller und ändert die Richtung. Wenn der Bär wieder vom Bildschirm verschwunden ist, bekommst Du die nächste Schießbude und immer, wenn Du alle Ziele abgeschossen hast, bekommst Du einen Tanzbären mehr (bis zu 3).

## Das Ende

Du kannst so lange das Spiel fortsetzen, wie Du Munition hast. Das Spiel ist zu Ende, wenn der Munitionsvorrat aufgebraucht ist.

Um CARNIVAL™ im gleichen Schwierigkeitsgrad zu wiederholen, drücke Schalter \*. Um ein neues Spiel zu programmieren, drücke =, und die Tabelle erscheint auf dem Bildschirm.

**BEACHT:** Der Reset-Schalter an der Console löscht alle Eingaben aus dem Computer. Er kann aber auch bei einer Fehlfunktion betätigt werden.

## Punkte

Durchgang	Pfeifen	Ziele in Reihen (von unten nach oben)	Bonus Buchstaben	Munitionsvorsorgung
1	500	10/30/50	200	60
2	600	20/40/60	300	48
3	700	30/50/70	400	48
4	800	40/60/80	500	48
5 + mehr	900	50/70/90	600	48

Wenn Du 2 Pfeifen mit der gleichen Farbe mit 2 aufeinanderfolgenden Schüssen triffst, bekommst Du für die zweite Pfeife den vierfachen Punktwert.

Wenn Du die Galerie komplett leergeschossen hast, bekommst Du für jeden übriggebliebenen Schuß 50 Punkte. Jeder Treffer auf den Tanzbären zählt 50 Punkte.

## Spaß am Entdecken

Diese kleine Anleitung vermittelt Dir nur die Grundkenntnisse, um CARNIVAL™ spielen zu können. Du wirst schnell herausfinden, daß in dieser Cassette so viele Details stecken, daß jedes Spiel eine neue Herausforderung und neuen Spaß bringt. Probiere die unterschiedlichsten Techniken aus – und viel Spaß.

Es gibt bereits eine große Auswahl von Videospiele-Cassetten von CBS-Electronics für die führenden Videospiele-Systeme. Nachstehend sind die Titel, die bereits lieferbar sind oder in Kürze erscheinen werden, aufgeführt. Alle Spiele basieren auf den bekannten Arcade-Spielen aus den Spielhallen.

MOUSE TRAP™

VENTURE™

CARNIVAL®  
by SEGA

COSMIC AVENGER™  
UNIVERSAL

GORF  
by BALLY MIDWAY

DONKEY KONG  
Nintendo

Lady Bug  
by SEGA

TURBO  
by SEGA

WIZARD OF WOR™  
by BALLY MIDWAY

ZAXXON™  
by SEGA

CARNIVAL, TURBO and ZAXXON are Trademarks of Sega Enterprises Inc.  
GORF and WIZARD OF WOR are Trademarks of Bally Midway Mfg Co  
COSMIC AVENGER and LADY BUG are Trademarks of Universal Co Ltd  
MOUSETRAP and VENTURE are Trademarks of Exidy Incorporated  
DONKEY KONG is a Trademark of Nintendo of America Inc