

# DANCING PLATES

VIDEO GAME CARTRIDGE  
FOR ATARI 2600 GAME  
CONSOLES

ATARI is a trademark of ATARI INC.

# DANCING PLATES

## I Preparing:

- Follow manufacturer's instruction to hook up your Video Computer System.
- Turn power off, plug in your game cartridge.
- Turn power on: the picture appears on the screen.
- Plug your controller into the left controller connector and hold the controller with the red-button at the upper left while playing.
- Difficulty switch has no effect in DANCING PLATE.
- Press the Game Select switch to select one of the 8 games DANCING PLATE variates.

All the games are for one player, but as you progress through the game, the plates would revolve quicker and quicker and relatively become easier to fall.

## II To Begin Play:

- Press the Reset switch to start over the game. The plates will appear automatically on the top of the wand one by one and begin to revolve.
- The object of the game is to keep those plates revolving as long as possible.

## III Controlling:

- Direct the plate player to left or right two directions by pushing your Joystick to left or right side.
- Move the player right below the wand which the plate revolving on is in the danger of falling. Press the red-button and the plate would be in balance again.
- If any plate falls, just rush the player to catch it.

## IV Scoring:

Your score bases on the time you keep the plates revolving on the top of the wands, which is increased progressively by 10 points as time goes by. For every 10,000 points of scoring, you will be awarded with one plate. If any plates breaks, the indications on the lower left side would disappear one by one. When you lose all the plates indicated, the game is over.

# TANZENDE TELLER

**E**s macht Ihnen sicher Spaß, sich in diesem alten chinesischen Variété-Kunststück zu versuchen. Sie haben mehrere Teller auf der Spitze verschieden großer Stäbe in Drehung zu halten und zu balancieren. Seien Sie vorsichtig, zerbrechen Sie das kostbare chinesische Porzellan nicht. Wenn ein Teller herabfällt, rennen Sie hin, um ihn aufzufangen. Wenn Sie mehr als 4 Teller zerbrochen haben, ist das Spiel zu Ende. Nun geht es los! Sie sind an der Reihe.

1. Schalten Sie das Gerät aus und stecken Sie die Videospielkassette, so in die Konsole ein, dass der Schriftzug auf der Cassette lesbar ist.
2. Schalten Sie das Gerät wieder an: das Bild erscheint auf dem Bildschirm.
3. Verbinden Sie den linken Steuerknüppel mit dem Gerät und halten Sie ihn so, daß sich beim Spielen der rote Knopf links oben befindet.
4. Beim Spiel "Tanzende Teller" wirkt sich die Stellung des Wählschalters für den Schwierigkeitsgrad (DIFFICULTY) nicht aus.
5. Wählen Sie eine Spielart aus, indem Sie den Spielwahlhebel (SELECT) ein- oder mehrmals drücken. Alle Spielvarianten sind für einen Alleinspieler eingerichtet. Je länger Sie im Spiel bleiben, desto schneller drehen sich die Teller, fallen aber auch umso schneller herab.
6. Für den Spielbeginn drücken Sie den Rückstellhebel (RESET). Ein Teller erscheint automatisch nach dem andern auf der Spitze eines Stabes und beginnt sich zu drehen. Als Variétékünstler ist Ihr Ziel, diese Teller so lange wie möglich in Umdrehung zu halten.
7. Den verantwortlichen Jongleur können Sie mit entsprechender Stellung des Steuerknüppels nach links oder nach rechts gehen lassen. Um den rotierenden Tellern neuen Schwung zu geben, muß der Jongleur direkt unter den Stab gebracht werden. Am besten steuern Sie den Stab an, dessen Teller am meisten gefährdet ist. Sie erkennen dies am immer stärker werdenden Wackeln des Tellers. Drücken Sie den roten Knopf und der Teller wird bald wieder in Gleichgewicht sein. Wenn ein Teller nach unten Jongleur fällt, lassen Sie den Jongleur hinrennen, damit er ihn auffangen kann.

8. Trachten Sie danach, möglichst viele Punkte zu erreichen. Sie erhalten diese für den Zeitraum, in dem es Ihnen gelingt, die Teller auf den Stäben zu halten. Der Zähler wird je Zeiteinheit um jeweils 10 Punkte weitergeschaltet. Für je 10 000 Zeitpunkte werden Sie mit einem zusätzlichen Ersatzteller ausgestattet. Wenn dagegen ein Teller zerbricht, verlieren Sie einen davon. Diese Ersatzteller werden am linken unteren Bildrand als Quadrate angezeigt. Wenn Sie alle verloren haben, ist das Spiel beendet.