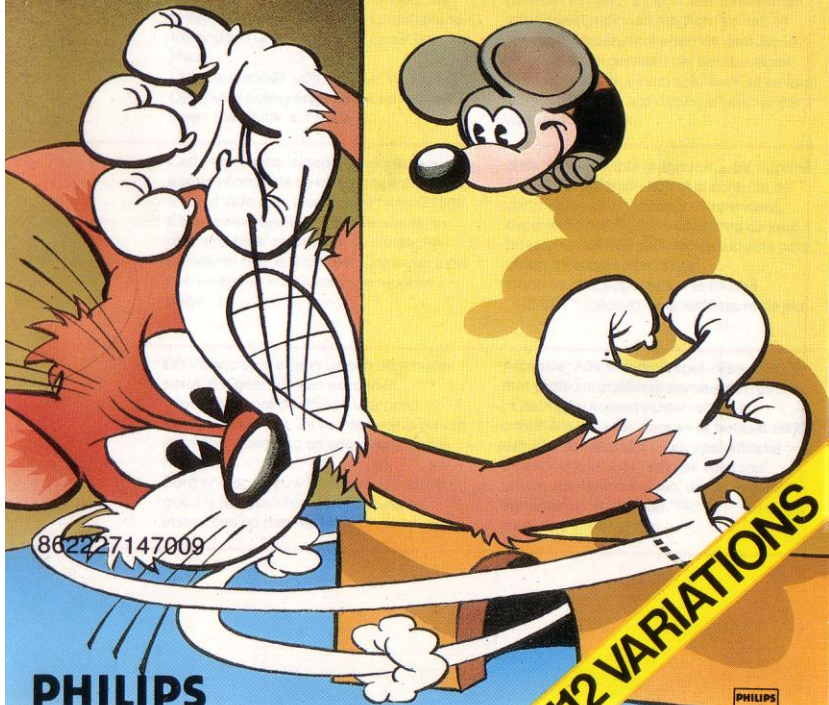


PHILIPS VIDEOPAC 47



The mousing cat

Chat et Souris



862227147009

PHILIPS




Read before you start playing!

The mousing cat

A series of cat-and-mouse games for one or two players

The encircled figures in this text refer to the illustrations you will find on the fold out flap of the front cover

This game is based on the classical cat-and-mouse conflict. A clever little mouse against the often somewhat clumsy cat. This game is no exception.

To start the game, press **RESET** 

The text "SELECT GAME" will not appear on your screen with this cartridge.

PLAYERS
0 1 2 ?

The computer wants to know how many players there are.

Press **0** if you want to see how the game goes all by itself. The computer will give a demonstration, going through all the different variations too.

Let us assume you want to play the game alone, against the computer. That makes one player...

For one player press **1**

GAME
1 - 8 ?

One game always consists of 6 encounters.

There are eight different game varieties (see page 5). Let us assume you want to try variety 1 first:

Press **1**

PLAYER 1
NAME
?????????

The computer wants to know your name. Use the keys of the computer keyboard, like you would with a typewriter, 8 characters maximum, one for each question mark. If you make an error, you can erase it by pressing the CLEAR key. Remaining question marks can be removed by pressing the SPACE key. Let us assume your name is Charles, then this is what you will see:

PLAYER 1
NAME
CHARLES

Now press **ENTER** and you will see:

PLAYER 2
MICRO

You will be playing against the computer, which makes him player number two. He calls himself "MICRO" as you see.

Soon after, this message appears on your screen:

SKILL
1 - 7 ?

All game varieties can be played at seven different levels of skill (see page 6). Level 1 is the easiest one (while seven is the most difficult). Let's start the easy way first:

Press **1**

See figure A

Now the actual game starts. It's the first in a series of six encounters.

The players always use the same handset through a series of games, while they alternate as cat and mouse (3x cat, 3x mouse).

- 1 Name of first player (left handset) starting the series as the cat. You can always see whether you play as the cat or the mouse, since the colour corresponds with the colour in which your name appears.
- 2 The cat, ready to start his pursuit.
- 3 Name of player 2, in this case "MICRO", the computer. He starts as the mouse.
- 4 The mouse.
- 5 Chunks of cheese, scattered through the room.
- 6 The cat has a handicap. He has to try and catch the mouse with a rather peculiar kind of mousetrap. He actually has to build a trap around the mouse. For this purpose he has a number of partitions, 40 with this game variety.

Scoring points

Only the mouse can score points. He does it by eating as much cheese as he can, without getting caught. To make him eat, have him touch a piece of cheese, then press the action button of your handset.

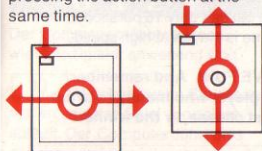
7 The computer keeps track of the score, automatically.

When the mouse has managed to eat all the cheese, he has gathered 1050 points. The game continues with a new supply of cheese, so there's no limit to your score.

Catching the mouse

It's up to the cat to keep the mouse from eating that cheese! He can only do this by quickly building a mouse-cage around him, using his 40 partitions.

Playing against the computer it's your turn first to try and catch the mouse. You can set up those partitions by moving the cat and pressing the action button at the same time.



To set up horizontal line for mouse cage

To set up vertical line for mouse cage

See figure B

8 The cat has succeeded in catching the mouse. The trap is closed on all sides!

9 The cat even has 27 partitions left.

When he runs out of partitions, he can collect the ones he has used already by passing over the lines without pressing the action button.

10 The mouse has managed eating enough cheese, before he was caught, to score 306 points.

When the mouse manages to eat a lot of cheese without being interrupted, he will grow tremendously. He'll be so big that the cat doesn't dare touch him. The effect doesn't last very long however and the mouse will shrink back to his normal proportions again.

See figure C

This is how every encounter ends! But don't worry, the mouse will reappear again immediately and then it will be your turn to try and outwit the cat. **Remember that both cat and mouse appear on the screen in the same colour as your name.**

After a complete series of six encounters, the computer announces the winner, along with his total, winning score.

**WINNER
CHARLES 00811**

If both players have scored the same number of points, the computer calls it a draw and you will see this:

DRAWN GAME

To start a new series of games
You have several possibilities:

1. **Competition play**
Press **SPACE**

A new series of six games will start along exactly the same lines as the previous series. The names of both players will remain on the screen.

After announcing the winner of each series of six, the computer will also show who's ahead in the competition:

**TOP SCORE
CHARLES 05397**

2. **A different game variety with the same number of players**

Press **ENTER**

You may now enter another name for a new player. Select another game variety and a different level of skill. The computer will remember the winning score of the previous series. This way one player can challenge several others.

3. **A complete new series**
After pressing RESET, the computer will not remember the score from the previous series or competition!

Press **RESET**

Next follow the same procedure as described before.

For two players: press

2

See figure D

This is a two-player game situation. The names of both players have been keyed in as you see. The colour always corresponds with that of either cat or mouse, so you won't get mixed up.

11 The mouse is doing well and has scored 1679 points so far.

12 The mouse has eaten so much cheese that he has grown. Now the cat can't hurt him. But this will not last long!

Game varieties

This cartridge contains 8 different game varieties. Make your choice when the text "GAME 1-8" appears on your screen by pressing the corresponding number on the keyboard.

● GAME 1

7 pieces of cheese, remaining in the same place during the game.

● GAME 2

7 pieces of cheese again, but this time they move around during the game.

● GAME 3

7 pieces of cheese, but this time they suddenly disappear from time to time to reappear again after a while in the same places.

● GAME 4

7 pieces of cheese that keep disappearing to reappear again in the same or in different places.

They may also move around, like with GAME number 2.

The next four games provide the mouse with an additional way to escape the cat...

See figure E

13 The squares on your TV screen represent mouse-holes, there are three of them. When the mouse reaches one of those holes and his action button is pressed, he will disappear to pop up again from another mouse-hole. **A word of warning however: ...it may also turn out to be a "dead end"!**

● GAME 5

7 pieces of cheese and 3 mouse-holes, both staying in the same place.

● GAME 6

7 pieces of cheese and 3 mouse-holes, both moving about at irregular intervals.

● GAME 7

7 pieces of cheese and 3 mouse-holes, both disappearing and reappearing again in the same place at irregular intervals.

● GAME 8

7 pieces of cheese and 3 mouse-holes, both disappearing and reappearing again at random or moving around a bit.

Skill levels

When your screen shows the text "SKILL 1-7?" you can make your choice from 7 different levels of skills, by pressing the

corresponding number on the keyboard.

● LEVEL 1

The cat has 40 partitions to build his traps. Game is played at slow speed.

● LEVEL 2

The cat has 36 partitions. Game is played at slow speed.

● LEVEL 3

The cat has 32 partitions. Game is played at slow speed.

● LEVEL 4

The cat has 28 partitions. Game is played at medium speed.

● LEVEL 5

The cat has 24 partitions. Game is played at medium speed.

● LEVEL 6

The cat has 20 partitions. Game is played at medium speed.

● LEVEL 7

The cat has only 16 partitions. Game is played at high speed.

HAVE FUN! And remember: the player who manages to eat most cheese, is the winner!

Attention

Playing "THE MOUSING CAT" with Philips Videopac N60 or G7200 game computer

The basic rules of the game remain identical to those described above. ● Set picture brightness and sound at the desired levels. ● Set contrast control at position 2.

Bitte erst lesen, dann spielen!

The mousing cat

Eine Reihe von Katz-und-Maus-Spielen für einen oder zwei Spieler

Die in einem Kreis stehenden Zahlen dieses Textes entsprechen den Abbildungen auf dem Einschlagteil des Umschlages.

Dieses Spiel beruht auf dem klassischen Katz-und-Maus-Konflikt: kluge, kleine Maus gegen oft etwas unbeholfene Katze - wir alle kennen die Handlung.


Das Spiel beginnt, wenn Taste

RESET  gedrückt wird

Der Text "SELECT GAME" erscheint bei dieser Kassette nicht auf dem Bildschirm.

PLAYERS
0 1 2 ?

Der Computer möchte wissen, wieviele Spieler anwesend sind.

 drücken, wenn Sie sehen wollen, wie das Spiel von selbst abläuft. Der Computer führt dies dann vor und berücksichtigt auch alle Varianten.

Wir nehmen zunächst an, daß Sie das Spiel allein gegen den Computer spielen wollen. Es ist also nur ein Spieler vorhanden.

Bei einem Spieler  drücken.

GAME
1 - 8 ?

Ein Spiel besteht immer aus sechs Begegnungen.


Es gibt acht verschiedene Spielvarianten (siehe Seite 10). Nehmen wir an, daß Sie zuerst Variante 1 probieren wollen:

 drücken

PLAYER 1
NAME
?????????

Der Computer möchte Ihren Namen wissen. Benutzen Sie die Tasten der Computer-Tastatur wie die einer Schreibmaschine und tasten Sie mit maximal 8 Zeichen für jedes Fragezeichen Ihren Namen ein. Fehler können Sie durch Druck auf die Taste CLEAR löschen. Verbleibende Fragezeichen werden mit der Taste SPACE entfernt. Wenn Sie zum Beispiel Charles heißen, sehen Sie nun folgendes:

PLAYER 1
NAME
CHARLES

Nun  drücken
Sie sehen:

PLAYER 2
MICRO


Sie spielen gegen den Computer, der also Spieler Nummer 2 ist. Wie Sie sehen, nennt er sich "MICRO".

Bald danach erscheint auf dem

Bildschirm folgende Mitteilung:

SKILL
1 - 7 ?

Alle Spielvarianten können mit sieben verschiedenen Schwierigkeitsgraden (siehe Seite 10) gespielt werden. Grad 1 ist am leichtesten (7 am schwierigsten). Beginnen wir zunächst einmal ganz einfach:

 drücken

Siehe Abbildung A

Nun beginnt das eigentliche Spiel, das erste in einer Reihe von sechs Begegnungen. Die Spieler benutzen stets das gleiche Handgerät, sind aber abwechselnd Katze und Maus (dreimal Katze, dreimal Maus).

- 1 Der Name des ersten Spielers (linkes Handgerät) leitet die erste Serie als Katze ein. Sie sehen immer, ob Sie Katze oder Maus spielen, da die Farbe mit der Farbe übereinstimmt, in der Ihr Name erscheint.
- 2 Die Katze ist zur Verfolgungsjagd bereit.
- 3 Der Name von Spieler 2, in diesem Falle "MICRO", der Computer. Er beginnt als Maus.
- 4 Die Maus.
- 5 Käsestückchen, im Raum verteilt.

6 Die Katze hat ein Handicap. Sie muß versuchen, die Maus mit einer recht seltsamen Mausefalle zu fangen. Sie muß eigentlich die Falle um die Maus herum aufbauen. Zu diesem Zweck stehen ihr bei dieser Spielvariante 40 Wandteile zur Verfügung.

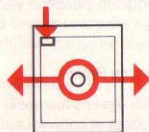
Punkte

Nur die Maus kann Punkte gewinnen, und zwar indem sie soviel Käse wie möglich frißt, ohne gefangen zu werden. Damit sie frißt, muß sie veranlaßt werden, ein Stück Käse zu berühren. Dann drücken Sie die ACTION-Taste Ihres Handgeräts.

- 7 Der Computer registriert automatisch die Punktzahl. Wenn es der Maus gelungen ist, allen Käse zu fressen, hat sie 1050 Punkte erzielt. Das Spiel wird mit einem neuen Käsevorrat fortgesetzt, so daß Ihrer Punktzahl keine Grenzen gesetzt sind.

Die Maus wird gefangen

Es ist Aufgabe der Katze, die Maus vom Fressen dieses Käses abzuhalten. Sie kann dies nur dadurch tun, daß sie mit den 40 Wandteilen schnell eine Falle um die Maus herum baut. Da Sie gegen den Computer spielen, sind Sie zuerst an der Reihe und müssen versuchen, die Maus zu fangen. Sie können die Wandteile aufbauen, indem Sie die Katze bewegen und gleichzeitig die ACTION-Taste drücken.



Aufbau eines waagerechten Wandteils für die Mausefalle



Aufbau eines senkrechten Wandteils für die Mausefalle

Siehe Abbildung B

- 8 Es ist der Katze gelungen, die Maus zu fangen. Die Falle ist auf allen Seiten geschlossen!
- 9 Die Katze hat sogar noch 27 Wandteile übrigbehalten. Wenn ihr die Wandteile ausgehen, kann sie die bereits benutzten wieder einsammeln, indem sie über die Linien läuft, ohne daß die ACTION-Taste betätigt wird.
- 10 Die Maus hat es fertiggebracht, genug Käse zu verschlingen, ehe sie gefangen wurde, und dadurch 306 Punkte zu erzielen.

Wenn es der Maus gelingt, eine Menge Käse zu fressen, ohne davon abgehalten zu werden, wird sie sehr groß - so groß, daß die Katze sich nicht an sie heranwagt. Dies ist jedoch nicht von langer Dauer; bald schrumpft die Maus wieder auf normale Proportionen.

Siehe Abbildung C

So endet jede Begegnung! Aber keine Sorge, die Maus erscheint sofort wieder, und dann ist es Ihre Aufgabe, der Katze ein Schnippschen zu schlagen. Denken Si daran, daß Katze und Maus auf dem Bildschirm in der Farbe Ihres Namens erscheinen. Nach einer Serie von sechs

Begegnungen meldet der Computer den Gewinner und seine Punktzahl:

WINNER
CHARLES 00811

Wenn beide Spieler die gleiche Punktzahl erreicht haben, meldet der Computer "unentschieden" und zeigt dieses an:

DRAWN GAME

Sie haben verschiedene Möglichkeiten, eine neue Serien von Spielen zu beginnen:

1. **Wettkampfspiel** **[SPACE]** drücken.
Es beginnt eine neue Serien von sechs Spielen, die genau wie die vorherige abläuft. Die Namen beider Spieler bleiben auf dem Bildschirm stehen. Nach Nennung des Siegers jeder Serie von sechs Spielen zeigt der Computer auch, wer im Wettkampf an der Spitze liegt:

TOP SCORE
CHARLES 05397

2. Eine andere Spielvariante mit der gleichen Spielerszahl

[ENTER] drücken.

Sie können jetzt einen weiteren Namen für einen neuen Spieler eingeben. Wählen Sie eine andere Spielvariante und einen anderen Schwierigkeitsgrad. Der Computer speichert die Punktzahl des Siegers der letzten Serie. So kann ein Spieler mehrere andere herausfordern.

3. Eine neue, vollständige Serie
Wenn die Taste RESET
gedrückt wird, vergißt der
Computer die Punktzahl der
letzten Spielserie oder des
letzten Wettbewerbs!



RESET drücken.

Verfahren Sie wie vorstehend beschrieben.

Bei zwei Spielern: 2
drücken. Siehe Abbildung D

Dies ist die Situation bei zwei Spielern. Wie Sie sehen, wurden die Namen beider Spieler eingetastet. Die Farbe stimmt stets entweder mit der Farbe der Katze oder mit der Farbe der Maus überein, so daß Sie sich nicht irren können.

1 Die Maus steht gut und hat bisher 1679 Punkte erzielt.

2 Die Maus hat soviel Käse gefressen, daß sie dicker geworden ist. Jetzt kann ihr die Katze nichts mehr anhaben. Aber dieser Zustand hält nicht lange an!

Spielvarianten

Diese Kassette enthält acht verschiedene Spielvarianten.

Treffen Sie Ihre Wahl, wenn der Text "GAME 1-8" auf dem Bildschirm erscheint, indem Sie die entsprechende Taste der Tastatur drücken.

• **SPIEL 1**

7 Käsestücke, die während des Spiels an der gleichen Stelle bleiben.

• **SPIEL 2**

Wiederum 7 Käsestücke, deren Lage während des Spiels jedoch verändert wird.

• **SPIEL 3**

7 Käsestücke, die von Zeit zu Zeit

plötzlich verschwinden und nach einiger Zeit an den gleichen Stellen wieder auftauchen.

• **SPIEL 4**

7 Käsestücke, die ständig verschwinden und an den gleichen oder an anderen Stellen wieder erscheinen. Sie können sich auch wie bei Spiel 2 bewegen.

Die nächsten vier Spiele bieten der Maus eine weitere Möglichkeit, der Katze zu entkommen.

Siehe Abbildung E

13 Die Quadrate auf dem Bildschirm sind Mauselöcher, drei an der Zahl. Wenn die Maus eines dieser Löcher erreicht und ihre ACTION-Taste gedrückt wird, verschwindet sie und taucht in einem anderen Mausloch wieder auf. **Hier ist jedoch eine Warnung angebracht: Es kann sich um eine Sackgasse handeln!**

• **SPIEL 5**

7 Käsestücke und 3 Mauselöcher, die an der gleichen Stelle bleiben.

• **SPIEL 6**

7 Käsestücke und 3 Mauselöcher, die in unregelmäßigen Abständen ihre Lage verändern.

• **SPIEL 7**

7 Käsestücke und 3 Mauselöcher, die in unregelmäßigen Abständen verschwinden und an den gleichen Stellen wieder auftauchen.

• **SPIEL 8**

7 Käsestücke und 3 Mauselöcher, die willkürlich verschwinden und wieder auftauchen oder ihre Lage ein wenig verändern.

Schwierigkeitsgrade

Wenn Ihr Bildschirm den Text "SKILL 1-7?" zeigt, können Sie durch Druck auf die Taste mit der entsprechenden Zahl einen von sieben Schwierigkeitsgraden

wählen.

• **GRAD 1**

Der Katze stehen 40 Wandteile zum Bau von Mausefallen zur Verfügung. Das Spiel wird in langsamem Tempo gespielt.

• **GRAD 2**

Die Katze hat 36 Wandteile. Das Spiel wird in langsamem Tempo gespielt.

• **GRAD 3**

Die Katze hat 32 Wandteile. Das Spiel wird in langsamem Tempo gespielt.

• **GRAD 4**

Die Katze hat 28 Wandteile. Das Spiel wird in mittlerem Tempo gespielt.

• **GRAD 5**

Die Katze hat 24 Wandteile. Das Spiel wird in mittlerem Tempo gespielt.

• **GRAD 6**

Die Katze hat 20 Wandteile. Das Spiel wird in mittlerem Tempo gespielt.

• **GRAD 7**

Die Katze hat nur 16 Wandteile. Das Spiel wird in hohem Tempo gespielt.

VIEL SPASS!

Und vergessen Sie nicht: Der Spieler, dem es gelingt, die größte Käseportion zu verzehren, ist der Sieger!

Achtung

Das Spiel "THE MOUSING CAT" in Verbindung mit dem Philips Videopac-Computer N60 oder G7200

Die Grundregeln des Spiels bleiben die gleichen wie oben.

- Bildhelligkeit und Lautstärke nach Wunsch einstellen.
- Kontrastregler in Stellung 2 bringen.

Ask your dealer about the other Videopac cartridges that have been issued so far:

- | | |
|----------------------------|--|
| 1. Race | 22. Space Monster |
| Spin-out | 23. Las Vegas Gambling |
| Cryptogram | 24. Flipper Game |
| 2. Pairs | 25. Skiing |
| Space rendezvous | 26. Basket Game |
| Logic | 27. Electronic Table Football |
| 3. American Football | 28. Electronic Volleyball |
| 4. Air-sea war | 29. Dam Buster |
| Battle | 30. Battlefield |
| 5. Blackjack | 31. Musician |
| 6. Tenpin Bowling | 32. Labyrinth Game |
| Basketball | Supermind |
| 7. Mathematician | 33. Jumping Acrobats |
| Echo | 34. Satellite Attack |
| 8. Baseball | 35. Electronic Billiards |
| 9. Computer Programmer | 36. Electronic Soccer |
| 10. Golf | Electronic Ice Hockey |
| 11. Cosmic Conflict | 37. Monkeyshines |
| 12. Take the Money and Run | 38. Munchkin |
| 13. Playschool Math | 39. Freedom Fighters |
| 14. Gunfighter | 40. 4 in 1 Row |
| 15. Samurai | 41. Conquest of the World |
| 16. Depth Charge | 42. Quest for the Rings |
| Marksman | 43. Pickaxe Pete |
| 17. Chinese Logic | 44. Crazy Chase |
| 18. Laser War | 45. Morse |
| 19. Catch the Ball | 46. The Great Wall Street Fortune Hunt |
| Noughts and Crosses | 47. The Mousing Cat |
| 20. Stone Sling | C7010. Chess module |
| 21. Secret of the Pharaohs | A. Newscaster |

Printed in France
Copyright protection is claimed
on the program stored within
the cartridge

© 1982 Philips Export B.V.

S.A. PHILIPS INDUSTRIELLE ET COMMERCIALE
Société Anonyme au capital de 200.000.000 F
50, avenue Montaigne, 75380 PARIS CEDEX 08
R.C.S. PARIS B 622 051 738
3111 176 17110

Imp. Martinenq, Ivry

PHILIPS

