

# VIDEOPAC

Instructions for Use  
Gebrauchsanleitung  
Mode d'emploi

Gebruiksaanwijzing  
Istruzioni d'uso  
Brugsanvisning

Bruksanvisning  
Käyttöohje  
Modo de empleo

# 16

**PHILIPS**



## Instructions for use

**Marksman**

(1 player). Press Key 0 or 1.

Key 0 gives a game lasting 1 minute.  
Key 1 gives a game lasting 3 minutes.

A number of targets float across the screen past the sights of your rifle. You can slow down or speed them up using the joystick of your handset. You can also move the targets up and down.

Press the action button to shoot when one of the targets covers your rifle sights (the white dot of the rifle). When the blue square shows on the viewfinder you are ready to fire again.

Each hit scores as follows:

|       |       |       |
|-------|-------|-------|
| ■ = 1 | └ = 4 | ⊕ = 7 |
| ⬆ = 2 | ✕ = 5 | ■ = 8 |
| ● = 3 | ✕ = 6 | — = 9 |

A target will disappear when you hit it. The value of your last scoring shot is shown at the bottom right of the screen, the time remaining is shown at the bottom left. The number of shots you have left is shown on your rifle barrel; you begin with 24 shots. When your time reaches 00:00 or you have no more shots left, the game is over and your total score is shown at the bottom right.

**Note:** You will reach higher scores if you choose one target and aim for that each time.

**Scores**

below 50: more practice needed  
50–70: fair  
70–100: good  
100–120: very good  
120–140: excellent  
140 and above: a marksman  
When you reach 100, the targets move faster.

**Depth Charge**

(1 player). Press Key 2.

An area of water is shown on the screen. This water hides 7 submarines which you must search out and destroy. Your cannon is shown on the right of the screen, and the rangefinder is the white cross at the top left of the screen.

Use the joystick of your handset to move the rangefinder until it is over one of the grey squares (the rangefinder must be totally inside the square), and press the action button to fire. If there is a submarine there, a blue section will appear. If there are no submarines, the computer will give out a buzz.

The submarines are of different sizes, having either 1, 2, 3 or 4 sections. There are:

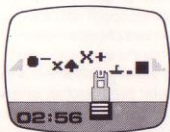
- 3 submarines of 1-section each
- 2 submarines of 2-sections each
- 1 submarine of 3-sections
- 1 submarine of 4-sections

When you have found them all, the computer will give out a short tune, and your score (the lower the better) will be shown at the bottom of the screen.

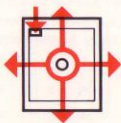
Each time a game is finished, press RESET (Δ). 'SELECT GAME' is shown on the screen. Now:

- a) Select another game.
- b) Select another Videopac.
  - Remove existing Videopac by placing one hand next to it, and pulling handle upwards.
  - Replace Videopac in its box.

- Refer now to Instructions for Use of the next Videopac.
- c) Plug aerial back into TV, and unplug the Videopac Computer from the mains.



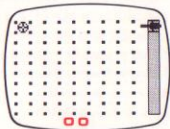
Targets float across screen.



Use joystick to manoeuvre targets, press action button to shoot.



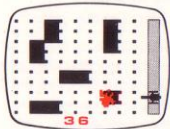
A direct hit!



Search and destroy!



Use joystick to move rangefinder, press action button to fire.



A direct hit!

**Check procedure**

If you suspect a fault in the equipment follow this procedure (with a Videopac installed).

Press RESET (Δ). The TV will emit a short sound, and 'SELECT GAME' should appear on your TV screen. If not, ensure that the equipment is set up properly as detailed in the Instructions for Use (both of the

equipment, and of the Videopac used). If the fault remains, take both the equipment and Videopac to your dealer.

## Gebrauchsanleitung

**Schützenfest**

(1 Spieler). Drücke Taste 0 = 1 Minute Spielzeit oder Taste 1 = 3 Minuten Spielzeit.

Eine Anzahl von Zielfiguren bewegt sich an Ihrem Visier vorbei über den Bildschirm. Sie können ihre Geschwindigkeit mit Hilfe des Spielhebels regulieren und auch auf- und abbewegen.

Sie schiessen durch Drücken des Action-Knopfes, wenn eines der Ziele das Korn Ihres Visiers bedeckt (den weissen Punkt am Gewehr).

Das blaue Quadrat im Visier zeigt Ihnen an, wann Sie wieder schiessen können. Jeder Treffer zählt wie folgt:

|       |       |       |
|-------|-------|-------|
| ■ = 1 | ⊥ = 4 | ⊕ = 7 |
| ⬆ = 2 | ⊗ = 5 | ■ = 8 |
| ● = 3 | ⊗ = 6 | — = 9 |

Die Zielfigur verschwindet, wenn sie getroffen wurde.

Die Punkte des jeweils letzten Treffers werden unten rechts auf dem Bildschirm angezeigt, die noch verbleibende Spielzeit steht unten links. Sie haben insgesamt 24 Schuss, die Anzahl der noch verbleibenden Schüsse wird am Gewehr angezeigt.

Das Spiel ist aus, wenn die Zeit 00 : 00 angezeigt wird oder Sie alle Kugeln verschossen haben. Die erreichte Punktzahl wird dann unten rechts auf dem Bildschirm angezeigt.

**Hinweis:** Sie erreichen eine höhere Punktzahl, wenn Sie immer auf ein und dieselbe Zielfigur schiessen.

**Punkte**

|              |                             |
|--------------|-----------------------------|
| unter 50     | : Sie brauchen mehr Praxis. |
| 50 - 70      | : befriedigend              |
| 70 - 100     | : gut                       |
| 100 - 120    | : sehr gut                  |
| 120 - 140    | : ausgezeichnet             |
| 140 und mehr | : Schützenkönig             |

Erzielen Sie mehr als 100 Punkte, bewegen sich die Ziele schneller.

**Schiffe versenken**

(1 Spieler). Drücke Taste 2.

Auf dem Bildschirm sehen Sie eine Wasserfläche. Unter der Oberfläche befinden sich 7 U-Boote, die Sie suchen und versenken sollen. Ihre Kanone ist am rechten Bildschirmrand zu sehen, das Zielgerät wird durch das weisse Kreuz oben links angedeutet.

Mit dem Spielhebel bewegen Sie das Zielgerät bis es sich genau über einem der grauen Quadrate befindet. Sie schiessen dann durch Druck des Action-Knopfes. Haben Sie ein U-Boot getroffen, so färbt sich das Quadrat blau. Haben Sie vorbeigeschossen, so gibt der Computer einen Ton.

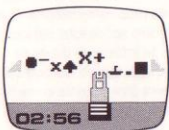
Die U-Boote haben verschiedene Grössen und bedecken 1, 2, 3 oder 4 Quadrate. Es sind vorhanden:  
 3 U-Boote in jeweils 1 Quadrat  
 2 U-Boote in jeweils 2 Quadraten  
 1 U-Boot in 3 Quadraten  
 1 U-Boot in 4 Quadraten  
 Wenn Sie alle U-Boote versenkt haben, spielt der Computer einen kurzen Tusch und die Zahl der Schüsse (je weniger desto besser) wird unten im Bildschirm angezeigt.

Bei Spielende drücke RESET, es erscheint 'SELECT GAME' auf dem Bildschirm. Sie können nun

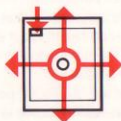
- ein anderes Spiel aus der Cassette wählen.
- eine andere Videopac-Cassette nehmen, indem Sie die gerade benutzte an ihrem Handgriff herausziehen. Stecken Sie die Cassette in ihre Schachtel und

verfahren Sie nach der Gebrauchsanleitung für die neue Cassette;

- Stecken Sie die Antenne wieder in das Fernsehgerät und ziehen Sie das Netzteil aus der Steckdose.



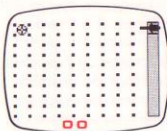
Die Ziele bewegen sich über den Bildschirm.



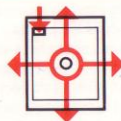
Mit dem Spielhebel lassen sich die Ziele manövrieren. Sie schießen mit dem Action-Knopf.



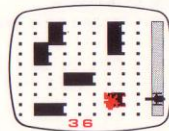
Ein Treffer!



Suche und schieße!



Bewege das Zielgerät mit dem Spielhebel. Schieße mit dem Action-Knopf.



Ein Treffer!

### Prüfprogramm

Vermuten Sie einen Fehler, so verfahren Sie mit einer eingesteckten Videopac-Cassette wie folgt:

Drücken Sie RESET und das Fernsehgerät gibt einen kurzen Ton ab und es sollte 'SELECT GAME' auf dem Bildschirm erscheinen. Ist dies nicht der Fall,

überprüfen Sie den Geräteanschluß nochmal wie in der Gebrauchsanleitung angegeben. Funktioniert es trotzdem nicht, so bringen Sie bitte Grundgerät und Cassette zu Ihrem Händler

### Die Tasten

RESET: Rückstellen

### Die Anweisungen

SELECT GAME: Spielauswahl

A copyright protection is claimed  
on the program stored within the  
cartridge

© 1979 N.V. Philips' Gloeilampenfabrieken

Printed in France 21.60.30.7114.08

3111 106 19730

SIP