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

VIDEOPAC

Instructions for Use
Gebrauchsanleitung
Mode d'emploi
Gebruiksaanwijzing
Istruzioni d'uso
Brugsanvisning
Bruksanvisning
Käyttöohje
Modo de empleo

16

PHILIPS

ENGLISH

This Videopac is one of a whole range for use with the Philips Videopac Computer G7000. They provide entertainment, excitement and education for all the family. Ensure that the Videopac Computer has been set up properly, then turn to Page 3.

DEUTSCH

Diese Videopac-Cassette gehört zu einer ganzen Reihe von Cassetten für den Philips Videopac Computer G7000. Sie bringen der ganzen Familie Unterhaltung, Vergnügen und 'Lernen mit Spaß' ins Haus. Überzeugen Sie sich, daß der Videopac Computer richtig angeschlossen ist und lesen Sie weiter auf Seite 5.

FRANÇAIS

Cette cartouche Videopac fait partie d'une gamme complète de cartouches utilisables avec le Videopac Computer Philips G7000. Elles permettent à toute la famille de se distraire, de s'amuser, et de s'instruire. S'assurer que le Videopac Computer a été correctement installé puis se reporter page 7.

NEDERLANDS

Dit Videopac is er een uit een uitgebreide serie, dat gebruikt kan worden in combinatie met de Philips Videopac Computer G7000. Zij vormen een bron van vermaak, spanning en educatie voor het hele gezin. Zorg ervoor, dat uw Videopac Computer goed is aangesloten. Volg daarna de instructies op pagina 9.

ITALIANO

Questa Videopac è una della vasta gamma di Videopacs per utilizzare il Videopac Computer G7000 Philips. Divertente, spettacolare e anche educativo per tutta la famiglia. Assicurati che il Videopac Computer è veramente cosí e gira a Pagina 11.

DANSK

Denne Videopac er én af en hel serie til Philips Videopac Computer G7000. De skaber underholdning, spænding og indlæringsmuligheder for hele familien. Sørg for at Videopac Computeren er tilsluttet korrekt og gå derefter til side 13.

SVENSKA

Denna Videopackassett är en i en hel rad, som kan användas tillsammans med Philips Videopac Computer G7000. Roande, underhållande och lärorikt för hela familjen. Kontrollera att Videopac Computern har kopplats på rätt sätt och slå upp sidan 15.

SUOMI

Tämä Videopac on yksi Philipsin Videopac Computer G7000:n kanssa käytettävistä kaseteista. Niistä on iloa, jännitystä ja hyötyä koko perheelle. Tarkista että Videopac Computer on asennettu oikein ja käännä sivulle 17.

ESPAÑOL

Este Videopac es uno de la serie destinada a su empleo con el Philips Videopac Computer G7000, que proporciona entretenimiento, estímulo y formación para toda la familia. Asegúrense de que el Videopac Computer se ha colocado correctamente y pasen a la página 19.

ENGLISH

Marksman
(1 player). Press key 0 or 1.

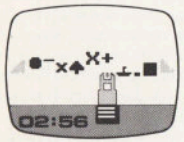
Key 0 gives a game lasting 1 minute.
Key 1 gives a game lasting 3 minutes.
A number of targets float across the screen past the sights of your rifle. You can slow down or speed them up using the joystick of your handset. You can also move the targets up and down.
Press the action button to shoot when 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

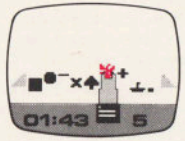
A target will disappear when you hit it. The value of your last scoring shot is shown at the bottom right of the screen, the time remaining is shown at the bottom left. The number of shots you have left is shown on your rifle barrel; you begin with 24 shots. When your time reaches 00:00 or you have no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



Targets float across screen.


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



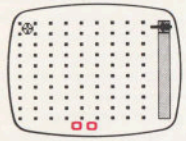
A direct hit!

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.

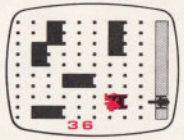
Use the joystick of your handset to move the rangefinder until it is over one of the grey squares (the rangefinder must be totally inside the square), and press the action button to fire. If there is a submarine there, a blue section will appear. If there are no submarines, the computer will give out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



Search and destroy!


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



A direct hit!

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.

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.

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.

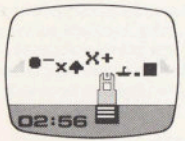
Schiffe versenken
(1 Spieler). Drücke Taste 2.

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.

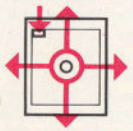
Mit dem Spielhebel bewegen Sie das Zielgerät bis es sich genau über einem der grauen Quadrate befindet. Sie schiessen dann durch Druck des Action-Knopfes. Haben Sie ein U-Boot getroffen, so färbt sich das Quadrat blau. Haben Sie vorbeigeschossen, so gibt der Computer einen Ton.

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.

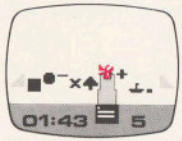
Bei Spielende drücke RESET, es erscheint 'SELECT GAME' auf dem Bildschirm. Sie können nun
a) ein anderes Spiel aus der Cassette wählen.
b) eine andere Videopac-Cassette nehmen, indem Sie die gerade benutzte an ihrem Handgriff herausziehen. Stecken Sie die Cassette in ihre Schachtel und verfahren Sie nach der Gebrauchsanleitung für die neue Cassette.
c) Stecken Sie die Antenne wieder in das Fernsehgerät und ziehen Sie das Netzteil aus der Steckdose.



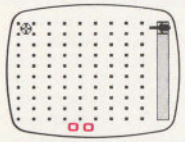
Die Ziele bewegen sich über den Bildschirm.



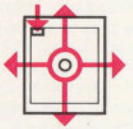
Mit dem Spielhebel lassen sich die Ziele manövrieren. Sie schießen mit dem Action-Knopf.



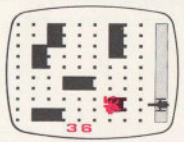
Ein Treffer!



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

Tir sur cible
(1 joueur). Appuyez sur les Touches 0 ou 1.

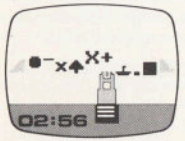
Des cibles parcourent l'écran près du viseur de votre fusil. Vous pouvez accélérer ou ralentir leur vitesse ou les faire monter ou descendre avec le manche à balai.
Appuyez sur 'ACTION' pour tirer lorsqu'une cible couvre le viseur du fusil. Quand un carré bleu apparait sur le viseur, vous pouvez tirer à nouveau. Les cibles ont les valeurs suivantes:

■ = 1 ⊥ = 4 ✚ = 7
♠ = 2 ✕ = 5 ▪ = 8
● = 3 ✕ = 6 — = 9

La cible touchée disparait.
La valeur de la dernière cible abattue apparait sur la partie inférieure droite de l'écran, le temps restant à jouer à gauche. Le nombre de tirs manqués apparait dans le chargeur du fusil. Vous commencez avec 24 coups.

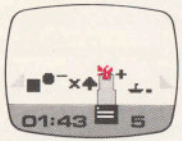
A la fin du temps (00:00) ou si vous n'avez plus de munitions, le jeu est fini. Votre score total est indiqué sur la partie inférieure droite de l'écran.
Note: Les scores les plus élevés peuvent être atteints en se fixant un but lors de chaque tir.

Scores
moins de 50: manque de pratique
50– 70: passable
70–120: bon
120–140: très bon
plus de 140: tireur d'élite
A partir de 100, les cibles se déplacent plus rapidement.



Les cibles passent dans l'écran.


Utilisez le manche à balai pour manoeuvrer les cibles. Appuyer sur 'ACTION'.

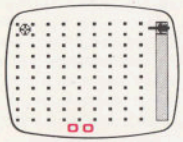


Un tir direct.

Bataille sous-marine
(1 joueur). Appuyez sur la Touche 2.

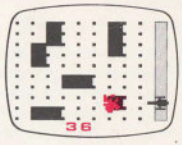
L'écran montre les profondeurs marines dans lesquelles 7 sous-marins se cachent et que vous devez détruire. Votre canon se trouve sur la droite de l'écran et le viseur est la croix blanche située en haut à gauche de l'écran.
Utilisez le manche à balai de la commande pour déplacer le viseur afin de le placer à l'intérieur d'un carré gris et appuyez sur 'ACTION' pour tirer. S'il s'y trouve un sous-marin, du bleu va apparaître sinon l'ordinateur émettra un son.

Les sous-marins sont de différentes dimensions. (1 à 4 sections). Il y a:
3 sous-marins de 1 section
2 sous-marins de 2 sections
1 sous-marin de 3 sections
1 sous-marin de 4 sections
Lorsque vous les avez tous découverts, l'ordinateur émet un son bref, et le score (le plus fort est le meilleur) apparait au bas de l'écran.



Cherchez et détruisez.


Utilisez le manche à balai pour déplacer le viseur. Appuyez sur 'ACTION' pour tirer.



Un tir direct.

Chaque fois qu'un jeu est fini, remettre à zéro (appuyer sur RESET) SELECT GAME apparait sur l'écran. Il est alors possible
a) de choisir un autre jeu de la cartouche
b) de changer de cartouche Videopac. Pour enlever une cartouche Videopac placer une main sur le pupitre près du logement de la cartouche et tirer vers le haut. Remettre la cartouche Videopac dans sa boîte. Introduire une nouvelle cartouche dans le pupitre et se reporter à son mode d'emploi.
c) raccorder l'arrivée antenne extérieure au téléviseur et débrancher l'ordinateur Videopac du secteur pour utiliser normalement le téléviseur.

Procedure de vérification
Si l'équipement parait ne pas fonctionner correctement, procéder comme suit:
Appuyer sur RESET. Le téléviseur doit émettre un son et 'SELECT GAME' doit apparaître sur l'écran. Au cas contraire, vérifier que l'équipement est installé conformément aux modes d'emploi. Si le défaut persiste, rapporter le pupitre et la cartouche chez votre vendeur.

Touches
RESET: remise à zeró

Instructions
SELECT GAME: choix du jeu.

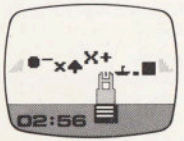
Scherpschutter
(1 speler). Druk op toets 0 of 1.

Toets 0 voor een spelduur van 1 minuut.
Toets 1 voor een spelduur van 3 minuten.
Een aantal doelen bewegen zich over het beeldscherm, langs het vizier van uw geweer. U kunt het tempo versnellen of vertragen met behulp van de stuurknuppel van uw spelregelaar. Ook kunt u de doelen naar boven of beneden laten gaan. Druk op de actie-knop als u een van de doelen goed in het vizier hebt (op de witte punt van het vizier). Zodra het blauwe vlakje in de zoeker verschijnt kunt u weer schieten.

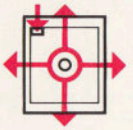
De treffers worden als volgt geteld:
■ = 1 ⊥ = 4 ✚ = 7
♠ = 2 ✕ = 5 ▪ = 8
● = 3 ✕ = 6 — = 9
Zodra u een doel treft verdwijnt het van uw scherm.
De puntenwaardering voor uw laatste treffer wordt steeds rechts onder in het beeld weergegeven.
De nog resterende tijd ziet u links onder op het scherm. U begint met 24 patronen. Op de loop van uw geweer kunt u zien hoeveel schoten u nog over hebt.
Is uw tijd verstreken (stand 00:00), of als u geen patronen meer over hebt, dan is het spel afgelopen. U ziet de totale score rechts onder in het beeld.

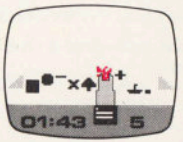
Attentie: U zult betere resultaten boeken als u steeds één doel kiest en daarop richt tot u het treft!

De puntenwaardering
minder dan 50: U zult meer moeten oefenen!
50– 70 punten: Redelijk
70–100 punten: Goed
100–120 punten: Zeer goed
120–140 punten: Uitstekend
140 of meer: SCHERPSCHUTTER!
Bereikt u een score van 100, dan gaan de doelen vanzelf sneller bewegen!



De doelen bewegen zich over het scherm.


Stuur de doelen met behulp van de stuurknuppel van uw spelregelaar. Druk op de knop als u wilt schieten.



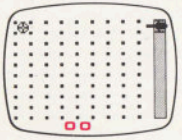
Een treffer!

Dieptebom
(1 speler). Druk op toets 2.

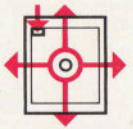
U kijkt neer op een wateroppervlak. Daaronder bevinden zich zeven duikboten, die u moet opsporen en vernietigen. Uw lanceerinrichting bevindt zich rechts op het scherm. De afstand van uw 'schoten' wordt aangegeven door het witte kruis, dat zich links boven in het scherm bevindt.

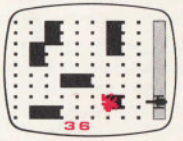
Gebruik de stuurknuppel van de spelregelaar om het witte kruisje zo te bewegen, dat het zich boven een van de grijze vierkantjes bevindt (het kruisje moet helemaal binnen het vierkantje vallen). Druk dan op de knop om uw dieptebom te lanceren. Treft u géén duikboot, dan geeft de computer een zoem-signaal.

De duikboten verschillen in grootte en bestaan uit 1, 2, 3 of 4 delen:
3 duikboten bestaande uit één deel
2 duikboten bestaande uit twee delen
1 duikboot bestaande uit drie delen
1 duikboot bestaande uit vier delen
Hebt u alle duikboten gevonden, dan speelt de computer een kort melodietje. En uw score verschijnt onder op het scherm (hoe lager uw score is, hoe beter).



Zoek en vernietig!


Gebruik de stuurknuppel om het kruisje zo te verplaatsen, dat het zich bevindt op de plaats waar u uw dieptebom wilt laten neerkomen. Druk op de knop om te schieten.



Een treffer!

Druk elke keer als een spel voorbij is op de RESET toets (△). Dan verschijnt de tekst 'SELECT GAME' op uw scherm. Nu kunt u:
a) Een ander spel kiezen.
b) Een ander Videopac in het apparaat plaatsen. Laat een hand op het apparaat rusten, vlak naast de sleuf, en trek het Videopac met uw andere hand omhoog. Doe het Videopac direct terug in de doos. Raadpleeg de gebruiksaanwijzing voor het inbrengen van het volgende Videopac.
c) Gewoon TV-kijken. Sluit de antenne weer aan op het TV apparaat en haal de steker van uw Videopac Computer uit het stopcontact.

Controle
Als u bang bent, dat er iets aan de apparatuur mankeert, volg dan de volgende procedure (mét het Videopac in het apparaat!).
Druk op de RESET toets. U hoort een kort geluidssignaal via uw TV en de tekst 'SELECT GAME' moet op uw scherm verschijnen. Is dat niet het geval, kijk dan eerst of de apparatuur goed is aangesloten, zoals aangegeven in de gebruiksaanwijzing (zowel van het apparaat als van het Videopac!). Blijft de storing, breng dan zowel het apparaat als het Videopac naar uw dealer.

De Toetsen
RESET: herstel

De Instructies
SELECT GAME: kies een spel.

Tiratore scelto
(1 giocatore). Premere il tasto 0 o 1.

Tasto 0 per un gioco di 1 minuto di durata.
Tasto 1 per un gioco di 3 minuti di durata.
Un certo numero di obbiettivi attraversano lo schermo passando davanti al tuo fucile. Se desideri rallentare o aumentare la loro velocità basta muovere la leva del telecomando. Gli obbiettivi possono essere spostati anche verticalmente sempre con la leva.
Premi il tasto d'azione per sparare (mira con l'aiuto del punto bianco del fucile). Quando il quadratino del mirino diventa blu tutto è pronto per sparare nuovamente.

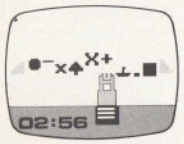
Ogni colpo ha i seguenti valori:

■ = 1 ⊥ = 4 ✚ = 7
▲ = 2 ✕ = 5 ▪ = 8
● = 3 ✕ = 6 — = 9

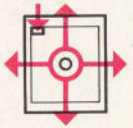
Quando l'obbiettivo è colpito scompare.
Il valore dell'ultimo colpo sparato è rappresentato in basso a destra dello schermo, il tempo disponibile in basso a sinistra. Il numero degli spari effettuati è indicato sulla canna del fucile; si parte con 24 colpi.
Quando il tempo raggiunge 00:00 o non sono più disposibili pallottole, il gioco è terminato ed il punteggio totale è rappresentato in basso a destra.

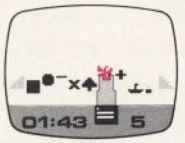
Nota: si suggerisce di scegliere un obbiettivo e cercare di colpire solo quello.

Punteggi
meno di 50: occorre maggiore esercitazione
50– 70: discreto
70–100: buono
100–120: molto buono
120–140: eccellente
140 o più: tiratore scelto.
Quando si raggiunge un punteggio di 100, gli obbiettivi si muovono più rapidamente.



Obbiettivi attraverso lo schermo.


Usare la leva del telecomando per muovere gli obbiettivi, premere il tasto per sparare.



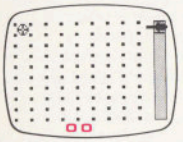
Un obbiettivo colpito.

Caccia al sommergibile
(1 giocatore). Premere il tasto 2.

Una superficie d'acqua è rappresentata sullo schermo. Questa acqua nasconde 7 sommergibili che devono essere scoperti e distrutti. Il tuo lancia-missile è rappresentato sulla destra dello schermo ed il tuo telemetro è la croce bianca in alto a sinistra dello schermo.

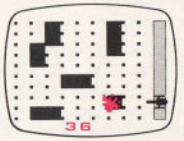
Usare la leva del telecomando per muovere il telemetro fino a portarlo sopra ad uno dei quadrati grigi (deve essere perfettamente posizionato) e premere il tasto d'azione per fare fuoco. Se c'è un sommergibile, apparirà una sezione blu. Se non c'è il computer emetterà un suono.

I sommergibili sono di diversa dimensione e sono formati da 1, 2, 3 o 4 sezioni. Precisamente ci sono:
3 sommergibili di 1 sezione ognuno
2 sommergibili di 2 sezioni ognuno
1 sommergibile di 3 sezioni
1 sommergibile di 4 sezioni
Quando i sommergibili sono stati tutti scoperti, il computer suonerà un breve motivo ed il punteggio (il più basso è il migliore) sarà indicato in basso sullo schermo.



Cerca e distruggi!


Usare la leva del telecomando per muovere il telemetro, premere il tasto per sparare.



Un obbiettivo colpito.

Ogni volta che un gioco è terminato premere RESET (△), sullo schermo apparirà SELECT GAME ed ora:
a) Selezionare un'altro gioco
b) Selezionare un'altraVideopac. Togliere questa Videopac dall'alloggio prendendola con la maniglia estraendola verso l'alto. Riporre la Videopac nella propria custodia. Riferirsi ora alle istruzione della nuova Videopac.
c) Disinserire lo spinotto cavo d'antenna del TV e togliere l'alimentatore dal Videopac Computer.

Verifica procedure
Se dubiti che l'apparecchiatura sia guasta segui questa procedura di verifica (con una Videopac inserita).
Premere RESET (△). Il TV dovrà emettere un breve suono e sullo schermo dovrebbe apparire 'SELECT GAME'.
Se ciò non si verifica assicurarsi che l'apparecchio sia correttamente collegato come indicato nelle Istruzioni (sia del Videopac Computer sia della Videopac utilizzata).
Se rimane il mancato funzionamento rivolgersi al proprio rivenditore o all'assistenza Philips.

I Tasti
RESET: azzeramento

Le Istruzioni
SELECT GAME: selezione gioco

Skydning
(1spiller). Indtast 0 eller 1

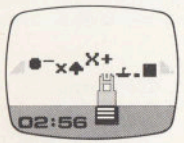
Indtastningen 0 giver et spil pa 1 minut.
Indtastningen 1 giver et spil pa 3 minutter.
Et antal genstande flyder tværs over TV-skærmen forbi Deres riffels sigtekorn. Med styrekontrollen kan De dæmpe eller oge genstandenes bevægelseshastighed, samt hæve og sænke dem.
Når en af genstandene er lige ud for Deres riffelsigte (den hvide prik pa riflen), skyder De, ved at trykke pa action-knappen. De er klar til at skyde igen, nar den bla firkant vises i kikkerten. Hver træffer tæller folgende:

■ = 1 ⊥ = 4 ✚ = 7
♠ = 2 ✕ = 5 ▪ = 8
● = 3 ✕ = 6 — = 9

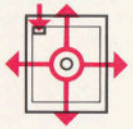
Nar De rammer en genstand, vil den forsvinde.
Værdien af den sidste scorende fuldtræffer er vist pa TV-skærmens hojre nederste hjorne, og den resterende tid i venstre nederste hjorne. Antallet af skud, De har tilbage, er vist pa Deres riffelkolbe. De har ialt 24 skud.
Nar tiden nar 00:00, eller De har affyret alle Deres skud, er spillet forbi, og Deres totale score vises i hojre nederste hjorne.

Bemærk: De vil opna en hojre score, hvis De vælger en genstand, og skyder efter denne hver gang.

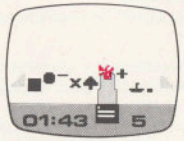
Scoringer
Under 50: behov for mere træning
50-70: nogenlunde
70-100: godt
100-120: meget godt
120-140: fremragende
140 og mere: 'En rigtig god jæger'
Nar De nar 100, bevæger genstandene sig hurtigere.



Genstande, der flyder tværs over skærmen.



Med styrekontrollen manoveres genstandene. Ved tryk pa action-knappen affyres skudene.



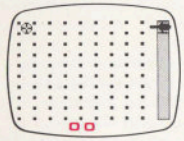
En fuldtræffer!

'Sænk ubadene!
(1spiller). Indtast 2.

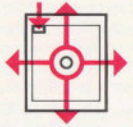
Pa TV-skærmen, vises et areal med vand. I vandet er gemt 7 ubåde, som De skal finde og sænke. Deres kanon er vist i skærmens hojre side, og afstandsmaleren er det hvide kryds i skærmens venstre ovre hjorne.

Afstandsmaleren, der dirigeres med styrekontrollen, skal dirigeres hen over de grå firkanter (afstandsmaleren skal være helt inde i firkanten), hvorefter De skyder, ved at trykke pa action-knappen. Hvis der er en ubåd der, vil en blå sektion blive vist. Hvis der ikke er nogen ubåde, vil computeren give en brummetone.

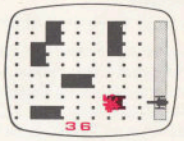
Ubådene er af forskellig storrelse, bestående af enten 1, 2, 3 eller 4 sektioner. Der er:
3 ubåde af 1 sektion hver
2 ubåde af 2 sektioner hver
1 ubåd af 3 sektioner
1 ubåd af 4 sektioner
Når De har fundet dem alle, vil computeren spille en lille melodi, og Deres score (jo laver jo bedre) vil blive vist i bunden af skærmen.



Find dem og sænk dem!



Med styrekontrollen dirigeres afstandsmaleren, og skud affyres ved at trykke pa action-knappen.



En fuldtræffer!

Hver gang et spil er slut, indtastes RESET (△), og SELECT GAME fremtræder pa skærmen, hvorefter De enten:
a) Vælger et andet spil i Videopacen.
b) Vælger en anden Videopac. Den netop anvendte Videopac fjernes ved at trække den forsigtigt op af tastaturet. Videopacen lægges derefter tilbage i dens opbevaringsboks. Herefter lases brugsanvisningen for den næste Videopac.
c) Sæt antennestikket tilbage i TV-apparatet og afbryd Videopac Computeren

Kontrolprocedure
Hvis De nærer mistanke om en fejl i udstyret folg da denne procedure (med en Videopac isat). Indtast RESET (△). TV-apparatet vil udsende en kort lyd, og SELECT GAME skulle fremtræde pa Deres TV-skærm. Hvis ikke, kontrolleres om udstyret er korrekt tilsluttet som vist i brugsanvisningerne for både Computeren og den isatte Videopac. Hvis fejlen vedbliver, kontakt da Deres forhandler.

Tasterne
RESET: nulstillingstast

Instruktionerne
SELECT GAME: vælg spil

Prickskytte
(1 deltagare). Tryck på tangent 0 eller 1.

Tangent 0 medger skjutning i 1 minut (1 skott i taget eller automateld). Tangent 1 medger skjutning i 3 minuter (endast 1 skott i taget). Ett antal rörliga föremål flyttar sig automatiskt från höger till vänster, förbi siktet på ditt gevär. Med styrspaken på köraggregatet kan man följa föremålen såväl horisontalt som vertikalt (man siktar).
När siktet (den vita punkten på geväret) täcker ett föremål, avlossa skottet genom att trycka ned action-knappen på köraggregatet.

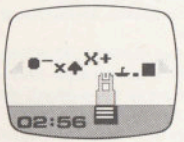
När en blå fyrkant visar sig i siktet är det klart för nästa skott. Varje träff ger följande poäng:

■ = 1 ⊥ = 4 ✚ = 7
♠ = 2 ✖ = 5 ▪ = 8
● = 3 ✕ = 6 — = 9

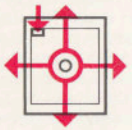
Respektive föremål försvinner temporärt vid träff.
Poängen från sista skottet visas på TV-skärmens högra underkant, och kvarvarande tid visas i vänster underkant. Antal skott som finns kvar i magasinet kan ses på geväret, man startar med 24 skott.
När tiden visar 00:00 eller skotten är slut, är spelet över och den totala poängsumman visas i högra underkanten.

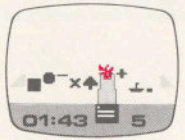
Obs: Du uppnår högre poäng genom att koncentrera dig på ett föremål i taget.

Poäng
under 50: träna mera
50– 70: ganska bra
70–100: bra
100–120: mycket bra
120–140: utmärkt
140 och över: du är en verklig prickskytt
När poängen går över 100, ökar föremålens hastighet.



Rörliga föremål på TV-skärmen.


Använd styrspaken till att manövrera föremålen, tryck på knappen för eld.



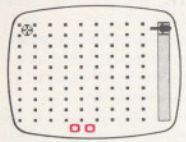
Fullträff!

U-båtsjakt
(1 deltagare). Tryck på tangent 2.

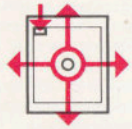
En vattenyta kommer fram på TV-skärmen. Under denna yta gömmer sig 7 u-båtar, vilka man skall söka rätt på och tillintetgöra. Ditt vapen finns på TV-skärmens högra sida, och sökaren finns i form av ett vitt kors i vänstra överkanten på TV-skärmen.

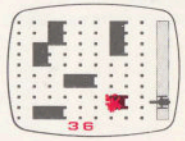
Använd styrspaken på köraggregatet till att flytta sökaren tills den befinner sig över en av de gråa kvadraterna (markerade med 4 punkter och hela sökaren måste vara inom kvadraten), tryck på action-knappen på köraggregatet för eldgivning. Om det blir träff på en u-båt, blir en blå sektion synlig samtidigt som man hör ljudet av en explosion. Blir det en bom hörs enbart ett svagt ljud som indikering.

U-båtarna är av olika storlekar, och består av 1, 2, 3 eller 4 sektioner. Det finns:
3 u-båtar med 1 sektion var
2 u-båtar med 2 sektioner var
1 u-båt med 3 sektioner
1 u-båt med 4 sektioner
När alla u-båtarna är tillintetgjorda, hör man en kort ton, och poängen (ju lägre desto bättre) kommer fram på TV-skärmens underkant.
Obs: U-båtarna ligger aldrig med lång eller kortsidorna direkt mot varandra.



Sök och tillintetgör!


Använd styrspaken till att flytta sökaren, tryck på knappen för eld



Fullträff!

Tryck på RESET (△) varje gång ett spel är slut. 'SELECT GAME' syns på TV-skärmen, välj något av följande alternativ:
a) Välj ett annat spel.
b) Välj ett spel i en annan Videopackassett. Tag bort kassetten genom att ta tag i handtaget och dra uppåt. Lägg tillbaka Videopackassetten i sin förvaringsask. Läs bruksanvisningen för nästa Videopac.
c) Sätt tillbaka antennkontakten i TV-mottagaren och lossa Videopac Computerns nätsladd från vägguttaget.

Kontrollförfarande
Följ denna procedur (med en Videopac insatt) om det misstänks något fel i utrustningen.
Tryck på tangenten RESET (△) TV-mottagaren skall då ge ifrån sig ett kort ljud och 'SELECT GAME' skall synas på TV-skärmen. Om så inte är fallet kontrolleras att utrustningen är uppkopplad enligt anvisningarna i bruksanvisningarna (både för apparaten och den insatta kassetten). Tag med både apparaten och Videopackassetten till handlaren om felet kvarstår.

Tangenter
RESET: återställning

Instruktion
SELECT GAME: välj spel

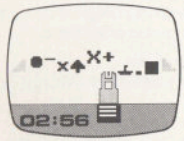
Marksman
(1 pelaaja). Paina näppäintä 0 tai 1.

Näppäin 0 antaa 1 minuutin pelin. Näppäin 1 antaa 3 minuutin pelin. Aseesi tähtäimen ohi kulkee joukko maaleja. Voit hidastaa tai nopeuttaa niiden kulkua ohjausvivulla. Voit myös siirtää maaleja ylös tai alas. Laukaise ase painamalla kytkintä, kun jokin maali peittää aseesi tähtäimen (valkoinen piste). Kun etsimessä näkyy sininen neliö, voit ampua uudelleen. Jokainen osuma antaa seuraavat pisteet:

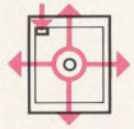
■ = 1 ⊥ = 4 ✚ = 7
♣ = 2 ✕ = 5 ▪ = 8
● = 3 ✕ = 6 — = 9

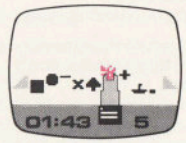
Kun osut maaliin, se häviää. Viimeisen osuman pisteet näkyvät kuvaruudun oikeassa alareunassa ja jäljellä oleva aika näkyy vasemmassa alareunassa. Jäljellä olevien laukausten määrä näkyy aseen piipussa. Alussa laukauksia on 24.
Kun aika näyttää 00:00 tai kun jäljellä ei ole yhtään laukausta, peli päättyy ja kokonaispisteesi näkyvä oikeassa alareunassa.
Huom. Saat paremmin pisteitä, jos valitset yhden maalin ja tähtäät siihen joka kerta.

Pisteet
alle 50: harjoittele lisää
50– 70: tyydyttävä
70–100: hyvä
100–120: erittäin hyvä
120–140: erinomainen
140 ja yli: mestariampuja.
Kun pääset 100 pisteeseen, maalit alkavat liikkua nopeammin.



Maalit kulkevat kuvaruudun poikki.


Ohjaa maaleja ohjausvivulla ja laukaise painamalla kytkintä.

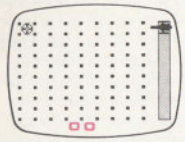


Täysosuma.

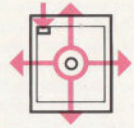
Depth charge
(1 pelaaja). Paina näppäintä 2.

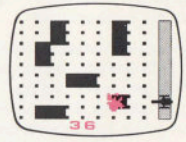
Kuvaruudussa näkyy vettä, jossa piileskelevät 7 sukellusvenettä sinun on löydettävä ja tuhottava. Tykkisi näkyy kuvaruudussa oikealla ja etäisyysmittari on vasemmassa ylänurkassa oleva valkea rasti. Liikuta etäisyysmittaria ohjausvivulla, kunnes se on jonkun harmaan ruudun kohdalla (kokonaan ruudun sisällä), ja laukaise painamalla kytkintä. Jos ruudussa on sukellusvene, se muuttuu siniseksi. Jos siinä ei ole sukellusvenettä, tietokone antaa merkkisummerin.

Sukellusveneet ovat erikokoisia: 1-, 2-, 3- tai 4-osaisia.
3 1-osaista sukellusvenettä
2 2-osaista sukellusvenettä
1 3-osainen sukellusvene
1 4-osainen sukellusvene
Kun olet löytänyt kaikki, tietokone antaa merkkiäänen ja pisteesi (mitä pienempi sitä parempi) näkyvät alareunassa.



Etsi ja tuhoa.


Liikuta etäisyysmittaria onjausvivulla ja laukaise painamalla kytkintä.



Täysosuma.

Aina kun peli päättyy, paina näppäintä RESET (△). Kuvaruutuun tulee ohje SELECT GAME, jolloin voit:
a) Valita uuden pelin.
b) Vaihtaa toisen Videopac-kasetin. Poista Videopac vetämällä kahvasta. Aseta kasetti koteloon. Katso toisen Videopac-kasetin käyttöohjetta.
c) Yhdistä antenni takaisin tv:hen ja irrota Videopac Computer verkosta.

Tarkistus
Jos epäilet että laitteessa on vikaa, toimi näin (Videopac-kasetti paikallaan).
Paina näppäintä RESET (△). TV antaa lyhyen äänimerkin ja kuvaruutuun tulee ohje SELECT GAME. Jos näin ei tapahdu, varmista että laite on asennettu oikein käyttöohjeen mukaan. Jos vika ei korjaannu, toimita sekä laite että Videopac-kasetti kauppiaalle.

Näppäimet
RESET: palautus

Ohjeet
SELECT GAME: valitse peti

Tirador certero
(1 jugador). Pulse las teclas 0 ó 1).

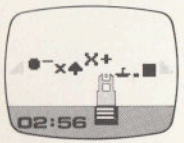
Con la tecla 0 el juego dura 1 minuto. Con la tecla 1 el juego dura 3 minutos.
Sobre la pantalla y por delante de la mira de su fusil pasan los blancos. La velocidad a que se mueven puede aumentarla o reducirla con la palanca de su unidad de control. Los blancos pueden también desplazarse hacia arriba o hacia abajo.
Para disparar a uno de los blancos que pasan por delante de la mira de su fusil (el punto blanco) pulse el botón de la palanca. Tan pronto como en el visor aparece el recuadro azul puede disparar de nuevo. Los tiros que han dado en el blanco se cuentan de la siguiente forma:

■ = 1 ⊥ = 4 ✚ = 7
♣ = 2 ✕ = 5 ▪ = 8
● = 3 ✕ = 6 — = 9

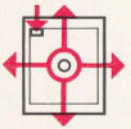
Al dar en un blanco éste desaparece de la pantalla.
La puntuación del último blanco en el que dio aparece en la parte inferior derecha de la pantalla, y en la izquierda se ve el tiempo que le queda. Empieza con 24 balas. En el cañón de su fusil puede Vd. leer las balas que le quedan.
El juego termina cuando la indicación del tiempo es 00:00 o ya no le quedan balas; en la parte inferior derecha aparece la puntuación total.

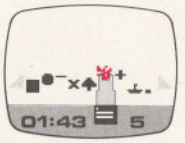
Nota: la puntuación más alta la conseguirá si elige un blanco y dispara siempre sobre él.

Puntuación
menos de 50: tiene Vd. que practicar más
entre 50 y 70: regular
entre 70 y 100: buen tirador
entre 100 y 120: muy buen tirador
entre 120 y 140: excelente tirador
140 o más: tirador certero
Al alcanzar la puntuación de 100 los blancos empiezan a moverse más de prisa.



Los blancos se mueven sobre la pantalla.


Dirija los blancos con de la palanca de su unidad de control. Para disparar pulse el botón.



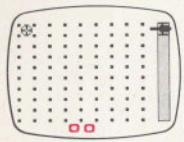
Tiro dado en el blanco.

Carga de profundidad
(1 jugador). Pulse la tecla 2.

En la pantalla se ve una extensión de agua. Esta masa de agua oculta 7 submarinos que tiene Vd. que localizar y destruir. Su lanzacargas está en el lado derecho de la pantalla y el telémetro es la cruz blanca que hay en la parte superior izquierda de la pantalla.

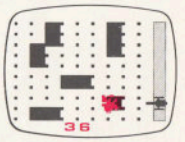
Desplace el telémetro con la palanca de su unidad de control hasta situarlo encima de uno de los recuadros grises (la cruz blanca del telémetro debe quedar completamente dentro del recuadro). Para lanzar ahora su carga de profundidad pulse el botón. Si se encuentra allí un submarino en la pantalla aparecerá una sección azul. Si no alcanza Vd. con su carga de profundidad ningún submarino, la computadora emitirá un zumbido.

Los submarinos son de tamaños diferentes, y cada uno de ellos consta de 1, 2, 3 ó 4 secciones. Hay:
3 submarinos de 1 sección
2 submarinos de 2 secciones
1 submarino de 3 secciones
1 submarino de 4 secciones
Al localizarlos Vd. todos se oirá una corta melodía. Su puntuación (cuanto más baja mejor) aparecerá en la parte inferior de la pantalla.



Busque y destruya.


Use su palanca para mover el telémetro, pulse el botón para hacer el disparo.



Carga que ha dado en el blanco.

Cada vez que se acabe un juego, aprieten RESET (△). En la pantalla aparece 'SELECT GAME'. A continuación:
a) Elija otro juego.
b) Elija otro Videopac.
Quiten el Videopac existente colocando una mano junto aél y empujando hacia arriba el asa. Vuelvan a poner el Videopac en su caja. Vean ahora el modo de empleo del Videopac siguiente.
c) Enchufen la antena al televisor y desconecten el computador del Videopac de la red.

Proceso de prueba
Si sospechan de algún fallo en el equipo sigan el proceso que se indica a continuación (con un Videopac colocado).
Aprieten RESET (△). El televisor emitirá un sonido breve y en la pantalla aparecerá 'SELECT GAME'. De no ser así, asegúrense de que el equipo está bien instalado, tal como se indica en el Modo de empleo (tanto del equipo como del Videopac usado). Si persiste el fallo, lleve el equipo y el Videopac al distribuidor.

Teclas
RESET: reposición

Instrucciones
SELECT GAME: elija juego.