

# VIDEOPAC

Instructions for Use  
Gebrauchsanleitung  
Mode d'emploi

Gebruiksaanwijzing  
Istruzioni d'uso  
Brugsanvisning

Bruksanvisning  
Käyttöohje  
Modo de empleo

# 15

**PHILIPS**



**Samurai**

(1 or 2 players).


Key 1 – Variation a, for colour TV.

Key 2 – Variation b, for colour TV.


Key 3 – Variation a, for black/white TV.

Key 4 – Variation b, for black/white TV.

You can play against the computer or a second player. Play variation a (key 1 or 3) until you are familiar with the game. Now use the keyboard to answer the following questions:

? at the top of screen asks 'Do you want to make first move in the game?' Press YES or NO.

If you press NO, you will be asked for your skill level (1–3?). Press key 1 (simple), 2 (medium), or 3 (advanced) and the computer will make its first move. (You play with red pieces, right handset).

If you press YES, then ? will appear at the bottom of the screen, which asks 'Do you have an opponent?'. If you now press NO, you will be asked for your skill level against the computer (1–3?). Press key 1, 2 or 3, and you are ready to make your first move (green pieces, left handset).

If you again press YES, you will be asked for the time limit (in minutes) on the game for you and your

opponent. Enter two figures for each (00 = no time limit), and player 1 (green pieces, left handset) can make his first move.

**Object of the game**

You and your opponent play alternately, each trying to capture the other's discs. The player with most discs at the end of the game wins. Practise against the computer – when you can win regularly, you will be ready for a strong opponent.

**How to play**

Use the joystick to move the white square to the desired position. Press action button to play.

Each disc you play must:

- 1) Be on an empty square.
- 2) Be next to one of your opponent's discs.
- 3) Make a capture, i.e. trap one or more of your opponent's discs between the disc you play and another of your own discs which is already on the board (horizontally, vertically or diagonally). Discs to be captured must be in a continuous line.

Trapped disc(s) change colour. If, however, you have made an illegal move, the computer will buzz. You will have broken one of the above rules – play again in another place. If one player cannot capture any discs, he misses a turn; the computer will give out a buzz, and the opponent goes again.

**End of Game**

The game is finished when:

- a) The board is filled,
- b) One player has no discs left, or
- c) No further moves are possible by either player.

The player with most discs is then the winner (his symbol will flash on and off).

You can also play a series of games (eg. 3 or 5), noting down the score for each.

**Tactics**

- 1) The corners are the strongest squares. Once occupied they cannot be captured, and give you a safe point from which to attack your opponent.
- 2) The outside edges are also valuable – they can only be attacked from two directions.
- 3) Be careful when playing discs next to the outside edges; they could be used as a bridge for your opponent to the corners and edges.

**Handicap**

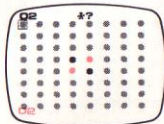
The stronger player can be given a shorter time to make his moves as a handicap. Decide this when choosing the times (above).

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

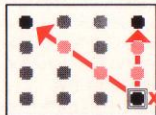
a) Select another game.

- 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.



Choose your opponent, and your skill level or time limits.

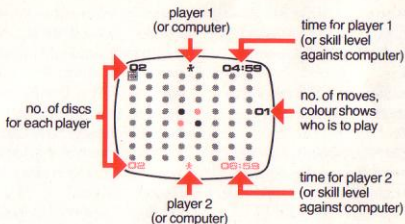


These are the possible moves for player 1. (Centre of screen here shown only).

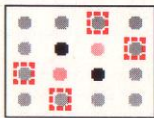


Use handset to move white square to desired place. Press action button to play.

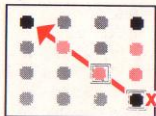
Now continue to play alternately. If you wish to stop the clock, press any key on the keyboard except RESET. Press a key for about 1 sec. to restart.



Variation (a): capture in 2 or more directions.



Variation (b): capture in 1 direction only. After you have played the disc, choose direction of capture by moving joystick until second white square is shown.



b) black plays at X and can capture vertically or diagonally....

....second white square shows that he captures diagonally (press action button again to capture).

**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.

**Samurai**

(1 oder 2 Spieler).

Taste 1 - Variante a, für Farbfernsehgerät.

Taste 2 - Variante b, für Farbfernsehgerät.

Taste 3 - Variante a, für Schwarz/Weiss-Fernsehgerät.

Taste 4 - Variante b, für Schwarz/Weiss-Fernsehgerät.

Sie können gegen den Computer oder einen zweiten Spieler spielen.

Beginnen Sie mit der Variante a (Taste 1 oder 3) bis Sie das Spiel gut kennen. Mit Hilfe der Tastatur beantworten Sie die folgenden Fragen:

☒? heisst 'Wollen Sie den ersten Zug machen?' Drücken Sie YES oder NO.

Wenn Sie NO drücken, werden Sie nach dem Schwierigkeitsgrad (1 - 3?) gefragt. Taste 1 - einfach.

Taste 2 - mittel. Taste 3 - fortgeschritten. Der Computer macht den ersten Zug: Sie benutzen das rechte Spielkästchen.

Drücken Sie YES, so erscheint ☒? unten auf dem Bildschirm und die Frage lautet 'Haben Sie einen Mitspieler?'.

Drücken Sie NO, werden Sie jetzt nach dem Schwierigkeitsgrad beim Spiel gegen den Computer gefragt.

Drücken Sie wieder 1, 2 oder 3 und dann machen Sie den ersten Zug mit dem linken Spielkästchen

Drücken Sie jedoch wieder YES, so

werden Sie nach der Zeitbegrenzung für Sie und Ihren Mitspieler gefragt. Geben Sie zwei Ziffern für jeden ein (00 bedeutet keine Begrenzung) und Spieler 1 mit dem linken Spielkästchen macht seinen ersten Zug. Einem stärkeren Spieler kann man dabei keine kürzere Zeit vorgeben.

**Spielregeln**

Jeder Spieler setzt abwechseln einen Stein seiner Farbe, dabei müssen jeweils ein oder mehrere Steine des Gegners eingeschlossen werden. Die in direkter Linie (horizontal, vertikal, diagonal) eingeschlossenen Steine wechseln dann die Farbe. Der Spieler mit den meisten Steinen gewinnt. Wenn Sie beim Spiel gegen den Computer ständig gewinnen, haben Sie genug für ein Spiel gegen einen starken Gegner trainiert.

Mit dem Spielhebel dirigieren Sie Ihren Stein auf die gewünschte Position und setzen ihn durch Druck auf den Action-Knopf.

- 1) Sie können nur unbesetzte Felder besetzen.
- 2) Sie müssen direkt neben einen gegnerischen Stein setzen.
- 3) Sie müssen einen oder mehrere gegnerische Steine immer in direkter Linie einschliessen.

Die eingeschlossenen Steine wechseln automatisch ihre Farbe. Haben Sie einen unerlaubten Zug gemacht, so knurrt der Computer.

Setzen Sie nochmal neu. Schafft es ein Spieler nicht, innerhalb der vorgegebenen Zeitbegrenzung einen gegnerischen Stein einzuschliessen, so knurrt der Computer ebenfalls und der andere Spieler ist am Zug.

Das Spiel ist beendet, wenn:

- a) Das Spielfeld vollgesetzt ist.
- b) Ein Spieler keine Steine mehr hat, oder
- c) keine Züge durch jeden Spieler mehr möglich sind.

Der Spieler mit den meisten Steinen hat dann gewonnen. Sein Zeichen blinkt auf dem Bildschirm.

Sie können auch eine Reihe von Spielen z.B. 3 oder 5 machen und dabei die Ergebnisse aller Spiele zusammenfassen.

**Taktische Hinweise**

- 1) Die Ecken sind die stärksten Positionen. Wurden Sie einmal besetzt, können sie nicht mehr den Besitzer wechseln. Sie bilden eine sichere Ausgangslage für Ihre Aktionen.
- 2) Die Aussenlinien sind ebenfalls wertvoll, sie können nur aus zwei Richtungen angegriffen werden.
- 3) Setzen Sie Ihre Steine in die Nähe der Aussenlinien oder Ecken, so kann Ihr Gegner diese als Brücke benutzen.

Bei Spielende drücke RESET, es erscheint 'SELECT GAME' auf dem Bildschirm. Sie können nun a) ein anderes Spiel aus der Cassette wählen.

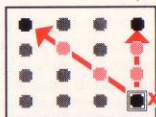
- b) eine andere Videopac-Cassette nehmen, indem Sie die gerade benutzte an ihrem Handgriff herausziehen. Stecken Sie die Cassette in ihre Schachtel und verfahren Sie nach der

Gebrauchsanleitung für die neue Cassette.

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



Wählen Sie Ihren Gegner, den Schwierigkeitsgrad oder die Zeitvorgabe.

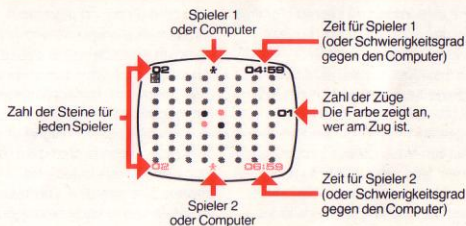


Dieses sind die möglichen Züge für Spieler 1. (Es ist nur die Spielfeldmitte gezeigt.)

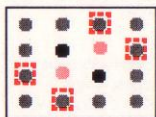


Mit dem Handhebel bewegen Sie das weiße Quadrat auf die gewünschte Stelle. Durch Druck des Action-Knopf setzen Sie ihren Stein

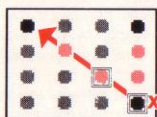
Spielen Sie dann abwechselnd. Wollen Sie die Uhr anhalten, drücken Sie eine beliebige Taste außer RESET. Drücken Sie eine Taste etwa 1 Sekunde lang, läuft die Uhr wieder.



Variante (a): Einschließen in 2 oder mehr Richtungen. Variante (b): Einschließen nur in einer Richtung. Nachdem Sie den Stein gesetzt haben, wählen Sie die Einschluß-Richtung mit dem Spielhebel wenn das zweite weiße Quadrat erscheint.



b) Schwarz setzt bei X und schließt vertikal oder diagonal ein...



...das zweite weiße Quadrat zeigt, daß er diagonal einschließt. (Drücke den Action-Knopf um einzuschließen.)

**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 19720

SIP

