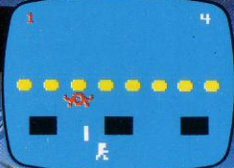
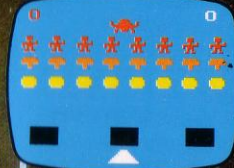


# PHILIPS VIDEOPAC

# 22



Space monster  
Le monstre de l'espace  
Rumte-monster  
Das Weltraum-Monster  
Mostro spaziale  
Rumhyler  
Rymd-monstret  
Monstruo espacial

PHILIPS



**Space monster**

(1 player) Press RESET next press key 1

You are confronted with a very serious threat. A merciless space monster, aided by eight robots with rocket launchers, is attacking your planet. You only have one robot at your disposal and four mobile rocket launchers. Three of your rocket launchers are stored safely in rocket-proof bunkers.

It's up to you now to defend your planet by destroying the enemy robots and the invading space monster. What makes it more difficult is, the enemy robots operating from behind rocket-proof protective shields. They shift back and forth however to take pop shots at your robot and his rocket launcher. That's when you have to try and be quick enough to hit them.

Be careful though, somehow they seem to know exactly where you are. You are safe only as long as you hide behind one of your bunkers.

The monster itself, even though he tries to keep out of reach behind his robot lines, is adding his share. If you hit and destroy him, don't be overjoyous. Another one will appear within a few seconds and the battle continues.

If your rocket launcher is hit by an enemy rocket, your robot will survive but is unprotected. It's up to you now to move him to one of your bunkers as quickly as possible. When you press the action button you have another rocket launcher again but the bunker and its protection have disappeared.

When you have succeeded in destroying all invading robots, the monster itself will descend in a final, desperate attempt to destroy your rocket launcher and robot.

If you have lost your fourth and last rocket launcher and have no means left to defend your robot, the space monster will come down too and take your robot.

You score when you succeed in destroying all enemy robots plus the monster. If you lose, the monster scores a point.

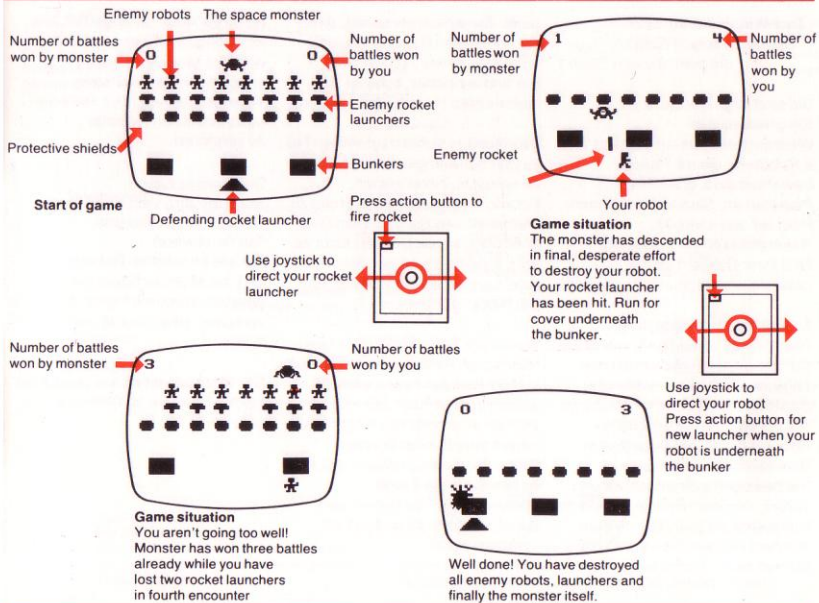
The war is over when either party has won ten battles.

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

- (a) Select another game.
- Or (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.
- Or (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 ( $\Delta$ ). 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.



## „Das Weltraum-Monster“

(1 Spieler) Taste "RESET"  
drücken, danach Taste 1

Sie sind in großer Gefahr.

Ein gnadenloses  
Weltraum-Monster unterstützt von  
8 Robotern, die mit Raketen  
bewaffnet sind, greift Ihren  
Planeten an. Sie haben nur einen  
Roboter und 4 mobile  
Raketenbasen zur Verfügung.  
Drei Ihrer Raketen sind in  
raketen sicheren Bunkern gelagert.

Es liegt nun bei Ihnen, Ihren  
Planeten zu verteidigen, indem Sie  
die feindlichen Roboter und das  
angreifende Weltraum-Monster  
zerstören. Die Sache wird dadurch  
erschwert, daß die feindlichen  
Roboter hinter raketen sicheren  
Schutzschildern operieren.  
Sie bewegen sich jedoch vor und  
zurück, um Ihren Roboter und seine  
Raketenbasis zu treffen. In dem  
Moment müssen Sie versuchen,  
schnell einen Treffer zu lancieren.

Seien Sie jedoch vorsichtig, denn  
die feindlichen Roboter wissen  
irgendwie genau, wo Sie sind.  
Sie sind nur sicher, solange Sie  
hinter einem Ihrer Bunker bleiben.

Das Monster selbst trägt seinen Teil  
zu den Schwierigkeiten bei, obwohl  
es versucht, hinter seinen  
Roboterlinien außer Reichweite zu  
bleiben. Wenn Sie es treffen und  
zerstören, freuen Sie sich nicht zu  
früh. Innerhalb weniger Sekunden  
erscheint ein neues Monster, und  
der Kampf geht weiter.

Wenn Ihre Raketenbasis von einer  
feindlichen Rakete getroffen wird,  
lebt Ihr Roboter zwar weiter, ist  
jedoch ungeschützt. Sie müssen  
ihn nun so schnell wie möglich zu  
einem Ihrer Bunker bringen.  
Wenn Sie die Aktionstaste drücken,  
haben Sie wieder eine  
Raketenbasis, der Bunker und  
damit sein Schutz sind jedoch  
verschwunden.

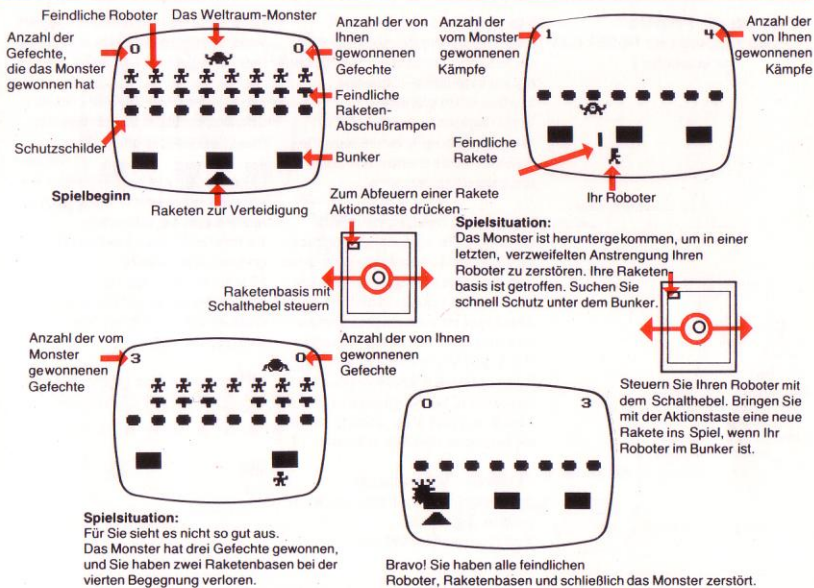
Wenn es Ihnen gelungen ist, alle  
feindlichen Roboter zu zerstören,  
wird das Monster einem  
endgültigen verzweifelten  
Versuch machen, Ihre Raketen-  
basis und Ihren Roboter  
zu zerstören.

Dies passiert auch,  
wenn Sie Ihre vierte und letzte  
Roboter zu verteidigen.  
Nur denn wenn  
Sie alle feindlichen Roboter  
und das Monster besiegen,  
erhalten Sie einen Punkt. Wenn Sie  
verlieren, erhält das Monster einen  
Punkt.

Der Krieg ist vorbei, wenn eine der  
beiden Parteien 10 Gefechte  
gewonnen hat.

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 geräte  
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 Antenné  
wieder in das Fernsehgerät und  
ziehen Sie das Netzteil aus der  
Steckdose.



### 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: Spielewahl

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

© 1980 N.V. Philips' Gloeilampenfabrieken

3111 105 17540

SIP