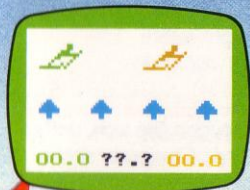


PHILIPS VIDEOPAC

25



Skiing
Faire du ski
Ski
Ski-rennen
Sci
Skiløb
Storlopp och slalom
Esquí

PHILIPS

J. MAC



Instructions for Use

Skiing

(1 or 2 players) Press RESET next press key 1

Your television screen now shows a ski-slope. At the very top you see two skiers, waiting for the first event to start.

This Videopac offers three competitive skiing events: Slalom, Giant Slalom and a Down Hill Race. The names of these events appear at the bottom of the screen, one after the other. Make your choice by pulling the joystick of your handset (either one will do) when the name of the chosen event shows on the screen.

Slalom

You follow a twisting course, marked out by posts. The route is indicated in the following way; you pass between two identical coloured posts when they are in a horizontal line, moving down towards the bottom of the screen. When the

posts are in a single vertical line you pass between them from side to side, continuing down towards the finishing line. The computer keeps track of the time for both skiers. The time is recorded when the skier passes the finishing line.

When you make an error by missing one of the posts, your time-keeping will stop. Instead there will be a record of the number of errors you have made.

In the bottom centre of the screen you see some question marks. This is where the computer will register the best time made by a competitor (without making any errors of course) during a series of events.

You steer your skier with the joystick of your handset. He will only start when you pull the joystick towards you. You may also stop during the race. This can be done by pulling the joystick away from you.

It does mean that you are losing valuable time however!

When you press the action button, he will accelerate so there is the possibility to make up for lost time.

Giant Slalom

This game follows the same rules as the Slalom, but the course is longer, and the posts are farther apart.

Down Hill

Again the same basic rules apply. The number of obstacles is the same (55) but the arrangement is different to allow a faster descent.

Competition starts

Once you have made your choice, the computer will confirm that choice with a sound signal.

A second sound signal tells you that the count-down has started.

Both skiers automatically assume their starting position. When the count-down is completed, you will hear a starting shot and the race begins. Do remember, that your skier will only start when you pull the joystick towards you.

Each time a game is finished, press RESET (Δ), '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 (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.

When the race is over, it is followed automatically by a second one. This will actually continue until you press the RESET key.

Alpine events

You may also organise a complete Alpine event by competing in a combination of several events, each over one or more races.

Green skier (left handset)

First posts for green skier



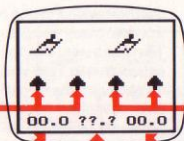
Names of the events appear on the screen: Slalom, Giant Slalom and Down Hill.



Pull joystick towards you to choose the skiing event.

First posts for green skier

Timekeeping for green skier



This is where the computer will show best time scored during continuous series of events

First posts for yellow skier

Timekeeping for yellow skier

Start of game

Count-down has started and skiers have assumed starting position, waiting for starting shot.



Pull joystick toward you to start your skier

Game situation

Green is winning.

Yellow skier (right handset)

First posts for yellow skier

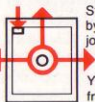


Timekeeping for green skier. He has made no errors yet.

Yellow skier has fallen. He will get up again and continue his race.

Number of errors made by yellow skier. Timekeeping has stopped.

Push action button to increase speed



Steer your skier by moving the joystick

Indication of best time yet by either skier during the series.

You may stop your skier by pushing joystick away from you. He will start again when pulling the joystick towards you.

Gebrauchsanleitung

Ski-Rennen

(1 oder 2 Spieler) Taste "RESET" drücken, danach Taste 1

Jetzt hat sich Ihr Bildschirm in eine Skipiste verwandelt. Ganz oben sehen Sie zwei Skiläufer, die auf den Start zum ersten Lauf warten. Diese Programm-Cassette umfaßt drei Skilaufl-Disziplinen: Slalom, Riesenslalom und Abfahrtslauf. Der Name der jeweiligen Sportart erscheint — einer nach dem anderen — unten auf dem Bildschirm, und Sie können Ihre Wahl treffen, indem Sie den Schalthebel an Ihrer Bedienungseinheit (es ist gleich, ob Sie die linke oder die rechte benutzen) in dem Moment ziehen, wenn der Name der Spielvariante auf dem Bildschirm erscheint.

Slalom

Sie fahren eine gewundene Strecke mit Toren entlang. Jedes Tor besteht aus zwei

gleichfarbigen Pfosten mit Flaggen (rot oder blau), und Sie müssen alle Tore passieren. Die horizontal angeordneten Tore sind abwärts zu durchfahren, die vertikalen von einer beliebigen Seite. Der Computer registriert die Zeit für beide Skiläufer. Er stoppt, wenn die Ziellinie durchfahren wird. Wenn Sie ein Tor verpassen, stoppt Ihre Zeitanzeige, und stattdessen erscheint die Anzahl der von Ihnen gemachten Fehler.

In der unteren Bildschirmmitte sehen Sie einige Fragezeichen. Dort registriert der Computer die Beste Zeit, die von einem Teilnehmer (natürlich ohne Fehler) während einer Serie von Durchläufen erzielt wurde. Sie steuern Ihre Skiläufer mit dem Schalthebel Ihrer Bedienungseinheit. Er startet nur, wenn Sie den Hebel zu sich hin ziehen. Sie können ihn auch während des Rennens stoppen, indem Sie den Schalthebel von sich weg drücken. Aber dann verlieren Sie wertvolle Zeit.

Wenn Sie die Aktionstaste drücken, beschleunigen Sie Ihren Skiläufer und können so die verlorene Zeit aufholen.

Riesenslalom

Hierbei handelt es sich im wesentlichen um dasselbe Spiel wie beim "Slalom". Aber die Strecke ist länger, und die Tore stehen weiter auseinander.

Abfahrtslauf

Auch hier gelten wieder dieselben Grundregeln. Die Anzahl der Tore (55) ist dieselbe, sie sind aber wegen der schnelleren Abfahr anders angeordnet.

Das Rennen beginnt...

Wenn Sie das gewünschte Spiel ausgewählt haben, wird es von Computer durch ein akustisches Signal bestätigt. Ein zweites Signal sagt Ihnen, daß die Zählung begonnen hat. Beide Skiläufer nehmen automatisch ihren Platz am Start ein. Wenn der count-down beendet ist, hören Sie

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.

einen Startschuß, und das Rennen beginnt. Denken Sie daran, daß Ihr Skiläufer nur startet, wenn Sie den Schalthebel zu sich hin ziehen. Wenn ein Rennen beendet ist, folgt automatisch ein zweites, und zwar so lange, bis Sie die RESET Taste erneut drücken.

Alpine Meisterschaften

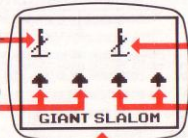
Sie können richtige Alpine Meisterschaften organisieren, indem Sie mehrere Disziplinen über ein oder mehrere Rennen miteinander kombinieren.

Grüner Skiläufer (linke Bedienungseinheit)

Erstes Tor für den grünen Skiläufer



Ziehen Sie den Schalthebel zu sich hin und wählen Sie so die Sportart aus.



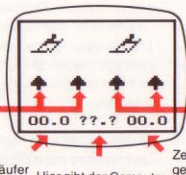
Namen der Sportarte erscheinen auf den Bildschirm: Slalom, Giant Slalom (Riesenslalom), Down Hill (Abfahrtslauf)

Gelber Skiläufer (rechte Bedienungseinheit)

Erstes Tor für den gelben Skiläufer

Aktionstaste drücken, um Geschwindigkeit zu erhöhen.

Steuern Sie Ihren Skiläufer, indem Sie den Schalthebel bedienen



Erstes Tor für den grünen Skiläufer

Zeit für den grünen Skiläufer

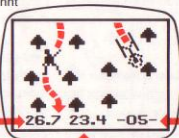
Hier gibt der Computer die Bestzeit während der laufenden Spielserie an

Erstes Tor für den gelben Skiläufer

Zeit für den gelben Skiläufer

Spielsituation:

Grün gewinnt



Zeit für den grünen Skiläufer. Er ist bis jetzt fehlerfrei gelaufen

Angabe der bisher besten Zeit der beiden Skiläufer in der Spielserie

Sie können Ihren Skiläufer anhalten, indem Sie den Schalthebel von sich fortbewegen. Er startet erneut, wenn Sie den Schalthebel zu sich hinziehen.



Ziehen Sie den Schalthebel zu sich heran, um den Skiläufer zu starten.

Spielbeginn

Count-down hat begonnen, und Skiläufer haben ihre Startpositionen eingenommen und warten auf den Startschuß

Der gelbe Skiläufer ist hingefallen. Er steht wieder auf und läuft weiter

Anzahl Fehler, die der gelbe Skiläufer gemacht hat - Die Zeitangabe ist gestoppt

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: Spielwahl

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

© 1980 N.V. Philips' Gloeilampenfabrieken

3111 106 61030

SIP