

# VIDEOPAC

Instructions for use  
Gebrauchsanleitung  
Mode d'emploi

Gebruiksaanwijzing  
Istruzioni d'uso  
Brugsanvisning

Bruksanvisning  
Käyttöohje  
Modo de empleo

# 12

**PHILIPS**



---

## Take the money and run (2 players). Press button 1.

You and your opponent are trapped in a maze populated by robots which represent the economic factors of life. You are given start money of \$ 500,000, and have to turn it into a million by chasing income, rewards and investments - and escaping from thieves, taxes, inflation and expenses.

You are the figure at the bottom left of the screen (controlled by left handset), and your opponent is at the bottom right (right handset). 'INCOME' appears in the middle of the screen with your money. The two central white robots then move off, and 'INCOME' is replaced by your credit money, which begins to decrease. The quicker you catch your robot, the more money you will gain. When you have both caught the robots, or the credit money has run out, 'EXPENSES' will appear on the screen, and then be replaced by a debit figure. The red robots will now try to catch **you**. The longer you avoid them, the less money you lose. After 'EXPENSES' is finished, 'THIEF' appears, and so on. The winner is the first player to reach \$ 1 000 000 (when there is a trumpet blast) but you can play to any figure you like. There are more than  $5 \times 10^{35}$  possible mazes, so you could theoretically play day and night continuously for 2000 years without seeing the same maze twice!

---

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.

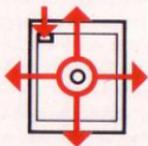
Replace Videopac in its box.

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

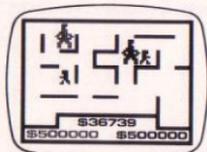
**White robots**



Your start money and what you are playing for are shown.



Use joystick to move player. Press button to bend head.



Catch the robot as soon as possible.

**Robots**

If the robots run into each other, they begin again from their original positions. There is a point in each maze where the red robots cannot find you.

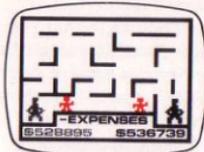
**Your player**

If you press button, your player will bend his head and move at 2/3 speed. If you do not, it is done automatically but you only move at 1/2 speed.

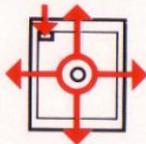
**The maze**

If your player runs into one of the walls, you must break contact before going on. Harass your opponent by touching him and a wall at the same time. He will then lose control.

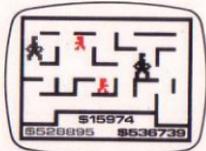
**Red robots**



Your start money and what you are playing against are shown.



Use joystick to move player. Press button to bend head.



Escape from the robot for as long as possible.

**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.

**'Das Millionenspiel'**

2 Spieler. Drücken Sie Taste 1.

Sie und Ihre Gegenspieler werden in einem Irrgarten gefangen gehalten, der von Robotern bewohnt ist. Diese Roboter symbolisieren die Wirtschaftsfaktoren des Lebens. Sie erhalten als Einsatz einen Betrag von 500.000 \$ und können diesen auf eine Million erhöhen dadurch, daß Sie hinter Ihrem Einkommen, hinter Belohnungen und Kapitalanlagen hinterherjagen und vor Dieben, Steuern, Inflation und Ausgaben davonlaufen. Sie selbst sind die Figur am unteren, linken Rand des Bildschirms (bedienbar durch den linken Handregler) und Ihr Gegenspieler erscheint am rechten unteren Rand (rechten Handregler).

'+ INCOME' (Einkommen) erscheint in Bildschirmmitte, die beiden mittleren weißen Roboter bewegen sich, und der Schriftzug 'INCOME' wird ersetzt durch die Angabe Ihres Einsatzes. Dieser Betrag schmilzt dahin, und je schneller Sie die Roboter fangen, um so mehr Geld bleibt Ihnen. Wenn Sie die beiden Roboter gefangen haben oder Ihr Einsatz verbraucht ist, erscheint das Wort '-EXPENSES' (Ausgaben) auf dem Bildschirm und wird dann durch die Angabe eines Schulden-Betrages ersetzt. Jetzt versuchen die roten Roboter, Sie zu fangen. Je länger Sie sich ihnen entziehen können, um so weniger Geld werden Sie verlieren. Nachdem der Spielabschnitt '-EXPENSES' vorbei ist, erscheint '-THIEF' (Dieb) auf dem Bildschirm, und dann geht es weiter. Gewonnen hat der Spieler, der zuerst 1 Million Dollar zusammengetragen hat. Für ihn spielt der Computer einen Tusch. Sie können das Spiel in jeder beliebigen Irrgarten-Kombination spielen, von denen es mehr als  $5 \times 10^{35}$  Möglichkeiten gibt. Sie könnten theoretisch 2000 Jahre lang Tag und Nacht spielen, ohne daß Ihnen derselbe Irrgarten zum zweitenmal erscheint.

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

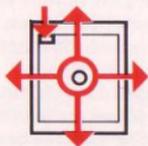
verfahren Sie nach der Gebrauchsanleitung für die neue Cassette.

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

**Weißer Roboter**



Es wird Ihr Einsatz angezeigt und wofür Sie spielen.



Ihren Spieler bewegen Sie mit dem Schalthebel, wenn Sie auf den Knopf drücken, bewegt er seinen Kopf.



Sie müssen den Roboter so schnell wie möglich fangen.

**Roboter**

Stoßen die Roboter zusammen, so fangen sie ihre Suche in der Ausgangsposition neu an. In jedem Irrgarten gibt es ein Plätzchen, wo die roten Roboter Sie nicht finden können.

**Ihr Spieler**

Beim Druck auf den Knopf Ihres Handreglers wird Ihr Spieler seinen Kopf bewegen und sich weiterhin mit 2/3 der bisherigen Geschwindigkeit fortbewegen. Unterlassen Sie den Knopfdruck, so wird die Fortbewegung mit der halben Geschwindigkeit automatisch herabgesetzt.

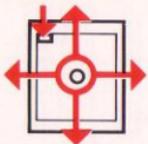
**Der Irrgarten**

Falls Ihr Spieler gegen eine der Wände läuft, müssen Sie ihn erst von der Wand zurückholen, bevor Sie weiterspielen. Stören Sie Ihren Gegenspieler, indem Sie ihn und eine Wand gleichzeitig berühren. Damit verliert er seine Kontrollmöglichkeit.

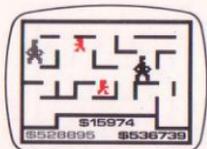
**Rote Roboter**



Ihr Einsatz und wogegen Sie spielen, wird auf dem Bildschirm angezeigt.



Mit dem Schalthebel bewegen Sie Ihren Spieler, bei Knopfdruck bewegt er seinen Kopf.



Fliehen Sie vor dem Roboter, so lange, wie es Ihnen möglich ist.

**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, neues Spiel.

**Die Anweisungen**

- SELECT GAME: Spielwahl
- + INCOME: Einkommen
- EXPENSES: Ausgaben
- THIEF: Dieb
- + REWARD: Belohnung
- + INVESTMENT: Kapitalanlage
- TAXES: Steuern
- INFLATION: Inflation.

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