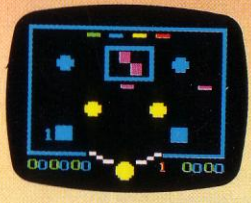
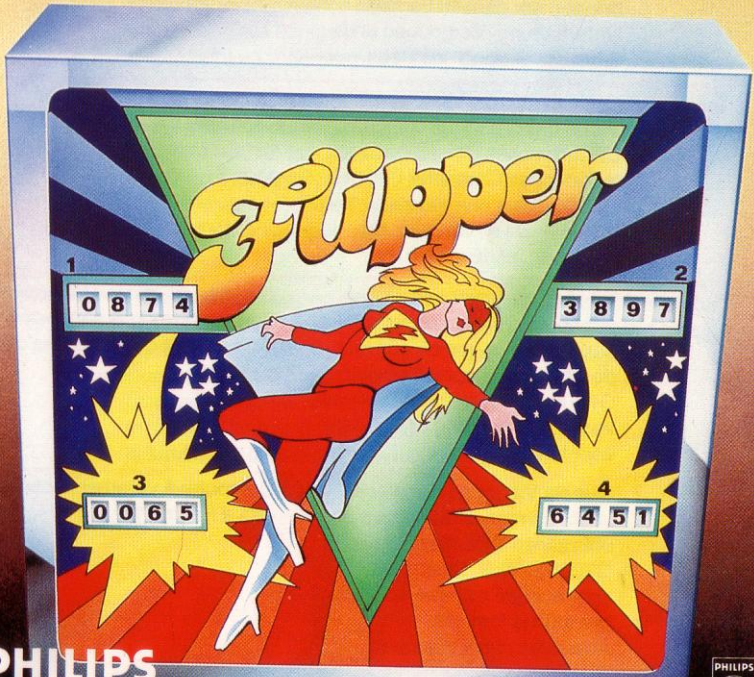
PHILIPS VIDEOPAC 2-4





Flipper game
Billard electrique
Flipperspel
Flipper
Flipper spil
Flipper-spel
Juego del lanzador



Instructions for Use

ENGLISH

Flipper game

(1 player) Press RESET next press key 1

The screen of your television set has transformed into a flipper game. A yellow ball is ready waiting to be shot into the game.
To the left of the ball you see six zeros. This is where the computer will keep your score while you are playing. To the right you first see a red figure "1", indicating that your first turn is about to start. To the extreme right another four zeros where the computer keeps track of your bonus points.
You start the game by pulling the joystick of the right handset towards you. The power of your shot is determined by the length of time you hold the joystick before releasing it. If you hold it too long, the computer takes over and fires the shot for you.
Each time your ball hits a target you score with the exception of the two purple obstacles that keep moving back and forth.

The four small coloured targets at the very top of the playing field score 4000 points each but they are rather hard to hit.
If you do hit one, it disappears from the screen.

There's a possibility to make them reappear again! Every time you hit the spinner in the top-centre you receive bonus points, anywhere between 720 and 1350, depending on the speed of the spinner.
The computer decides how many.
Your bonus points are shown at the bottom of the game on the right-hand side. When you have 5000 bonus points, the high scoring targets at the top of the screen will reappear again, while the counter resets to zero. At the end of each turn all bonus points are automatically added to your score.

Your turn is over when you allow the ball to escape between the two white flippers. You can move them left and right with the joystick of your handset. The ball will appear again when you pull back the joystick, ready for another shot. Press the action button to swing the ball back into the playing field. Try your luck and skill.
You get five chances, then the game is over.

While you read your final score you'll see that the computer takes over and continues the game all by itself without scoring any points however.

(for 2 players) Press RESET
Press key 2

The game is basically the same. The only difference is that you and your opponent now have to take turns. The number in the left-hand corner of the playing field indicates whose turn it is. The playing field chances colour too. Right handset is for the first player, left handset for the second player.

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

(for 3 players) Press RESET
Press key 3

Same as above, now for three players. Right handset for first and third player, left handset for second player.

(for 4 players) Press RESET
Press key 4

Same as above, now for four players. Right handset for first and third player, left handset for second and fourth player.

Attention
When playing with several players, the computer keeps the individual scores of each player. After the game is over and when the computer continues playing by himself, the score of each player keeps turning up regularly so you have plenty of time to read it afterwards.

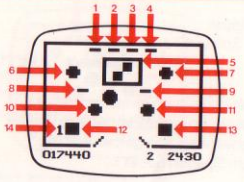
If you find the game too fast, you can reduce the speed:

Press RESET and next press key 5 for 1 player

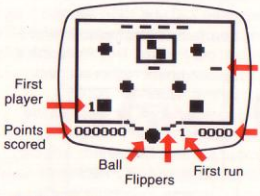
Press RESET and next press key 6 for 2 players

Press RESET and next press key 7 for 3 players

Press RESET and next press key 8 for 4 players

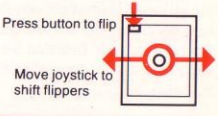


Value of the various targets:
- Numbers 1, 2, 3 and 4: 4000 points each.
- Numbers 14, 8 and 9: no effect on score.
- Numbers 6, 7, 10, 11, 12, 13: 100 points each unless red when hit.
- Number 5 (spinner): scores bonus points randomly anywhere between 720 and 1350 points when hit.



Start of game





Gebrauchsanleitung

DEUTSCH

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

Der Bildschirm Ihres Fernsehers hat sich in einen Flipper-Automaten verwandelt. Ein gelber Ball liegt zum Spielen bereit.

Links von dem Ball sehen Sie sechs Nullen. Dort zeigt der Computer Ihren jeweiligen Spielstand an. Rechts sehen Sie zunächst eine rote Eins, die anzeigt, daß die erste Runde beginnen kann. Ganz rechts befinden sich vier weitere Nullen. Dort ermittelt der Computer Ihre Pluspunkte.
Zu Beginn des Spiels ziehen Sie den Schalthebel der rechten Bedienungseinheit zu sich hin. Die Stärke Ihres Schusses hängt davon ab, wie lange Sie den Schalthebel festhalten. Wenn Sie ihn zu lange festhalten, schaltet sich der Computer ein und gibt den Schuß für sie ab. Drücken Sie die Aktionstaste, um die weißen Flipper zu bewegen.

Jedesmal, wenn Ihr Ball ein Ziel trifft, erhalten Sie einen Punkt - abgesehen von den beiden roten Hindernissen, die sich ständig vor- und zurückbewegen.
Die vielen kleinen farbigen Ziele ganz oben im Spielfeld bringen je 4000 Punkte, sind jedoch ziemlich schwer zu treffen. Wenn Sie ein solches Ziel treffen, verschwindet es vom Bildschirm. Es gibt dann eine Möglichkeit, dieses Ziel wieder erscheinen zu lassen. Jedesmal, wenn Sie den "Spinner" oben in der Mitte treffen, erhalten Sie Plus-Punkte, die je nach Geschwindigkeit des Spinners zwischen 720 und 1350 liegen.
Der Computer entscheidet über die Anzahl der Punkte. Ihre Pluspunkte erscheinen unten rechts auf dem Bildschirm. Wenn Sie 5000 Pluspunkte haben, erscheinen die Ziele mit der hohen Punktzahl erneut auf dem Bildschirm, und der Zähler geht auf Null zurück.
Am Ende jeder Spielserie werden alle Pluspunkte automatisch Ihrem Spielstand hinzuaddiert.

Ihr Spiel ist vorbei, wenn Sie den Ball zwischen den beiden weißen Flippern entwischen lassen.
Die Flipper lassen sich mit dem Schalthebel Ihrer Bedienungseinheit nach links und nach rechts bewegen. Der Ball erscheint wieder auf dem Bildschirm und kann für den nächsten Schuß verwendet werden, wenn Sie den Schalthebel nach hinten ziehen. Versuchen Sie Ihr Glück, und testen Sie Ihre Geschicklichkeit. Sie haben fünf Chancen - dann ist das Spiel vorbei.
Wenn Sie Ihren endgültigen Spielstand ablesen, werden Sie sehen, daß der Computer das Spiel ganz allein fortsetzt, ohne jedoch irgendwelche Punkte zu zählen.

(Für 2 Spieler) Taste "RESET" drücken, danach Taste 2
Das Spiel ist im wesentlichen gleich. Der einzige Unterschied liegt darin, daß Sie sich mit Ihrem Mitspieler abwechseln.

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 Zahl in der linken Ecke des Spielfeldes zeigt an, welcher Spieler an der Reihe ist. Auch das Spielfeld verändert seine Farbe. Die rechte Bedienungseinheit wird von einem Spieler benutzt, die linke vom zweiten.

(für 3 Spieler) Taste "RESET" drücken, danach Taste 3

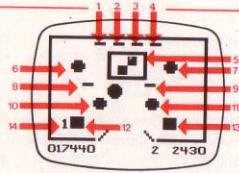
Dasselbe wie oben, jedoch für 3 Spieler. Der erste und der dritte Spieler benutzen die rechte Bedienungseinheit, der zweite Spieler die linke.

(für 4 Spieler) Taste "RESET" drücken, danach Taste 4

Dasselbe wie oben, jedoch für 4 Spieler. Die rechte Bedienungseinheit wird vom ersten und dritten Spieler benutzt, die linke vom zweiten und vierten.

Anmerkung:
Wenn mit mehreren Spielern gespielt wird, zählt der Computer die Spielstände der einzelnen Spieler. Wenn das Spiel vorbei ist und der Computer allein weiterspielt, erscheint die Spielstand-Anzeige jedes Spielers in regelmäßigen Abständen auf dem Bildschirm, so daß Sie reichlich Zeit haben, sie abzulesen.

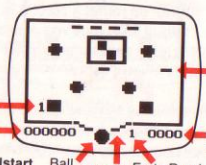
Wenn Ihnen das Spiel zu schnell ist, können Sie die Geschwindigkeit wie folgt reduzieren:
RESET drücken und dann Taste 5 für 1 Spieler
RESET drücken und dann Taste 6 für 2 Spieler
RESET drücken und dann Taste 7 für 3 Spieler
RESET drücken und dann Taste 8 für 4 Spieler

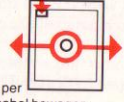


Wert der verschiedenen Ziele:
- Nummer 1, 2, 3 und 4: je 4000 Punkte
- Nummer 14, 8 und 9: wirkt sich nicht auf Punktestand aus
- Nummer 6, 7, 10, 11, 12, 13: je 100 Punkte, wenn beim Treffer nicht rot
- Nummer 5 (Spinner): erreicht willkürlich Pluspunkte zwischen 720 und 1350 bei Treffer.



Schalthebel ziehen und damit Schuß auslösen





Taste zum Flippern drücken

Flipper per Schalthebel bewegen

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 106 61020

SIP