

[Ozyr's Philips/Jopac Archive](#)[Odyssey² Index](#) | [Emporium Index](#)

PHILIPS VIDEOPAC 3

Instructions for Use Gebruiksaanwijzing Bruksanvisning
Gebrauchsanleitung Istruzioni d'uso Käyttöohje
Mode d'emploi Brugsanvisning Modo de empleo

ENGLISH

This videopac is one of a whole range for use with the Philips Videopac Computer G7000. They provide entertainment, excitement and education for all the family. Ensure that the Videopac Computer has been set up properly, then turn to Page 3.

DUETSCH

Diese Videopac-Cassette gehört zu einer ganzen Reihe von Cassetten für den Philips Videopac Computer G7000. Sie bringen der ganzen Familie Unterhaltung, Vergnügen und 'Lernen mit Spaß' ins Haus. Überzeugen Sie sich, daß der Videopac Computer richtig angeschlossen ist und lesen Sie weiter auf Seite 5.

FRANÇAIS

Cette cartouche Videopac fait partie d'une gamme complète de cartouches utilisables avec le Videopac Computer Philips G7000. Elles permettent à toute la famille de se distraire, de s'amuser, et de s'instruire. S'assurer que le Videopac Computer a été correctement installé puis se reporter page 7.

NEDERLANDS

Dit Videopac is er een uit een uitgebreide serie, dat gebruikt kan worden in combinatie met de Philips Videopac Computer G7000. Zij vormen een bron van vermaak, spanning en educatie voor het hele gezin. Zorg ervoor, dat uw Videopac Computer goed is aangesloten. Volg daarna de instructies op pagina 9.

ITALIANO

Questa Videopac è una della vasta gamma di Videopacs per utilizzare il Videopac Computer G7000 Philips. Divertente, spettacolare e anche educativo per tutta la famiglia. Assicurati che il Videopac Computer è veramente così e gira a Pagina 13.

DANSK

Denne Videopac er én af en hel serie til Philips Videopac Computer G7000. De skaber underholdning, spænding og indlæringsmuligheder for hele familien. Sørg for at Videopac Computeren er tilsluttet korrekt og gå derefter til side 15.

SVENSKA

Denna Videopackasset är en i en hel rad, som kan användas tillsammans med Philips Videopac Computer G7000. Roande, underhållande och lärorikt för hela familjen. Kontrollera att Videopac Computern har kapplats på rätt sätt och slå upp sidan 17.

SUOMI

Tämä Videopac on yksi Philipsin Videopac Computer G7000:n kanssa käytettävistä kaseteista. Niistä on iloa, jännitystä ja hyötyä koko perheelle. Tarkista että Videopac Computer on asennettu oikein ja käännä sivulle 19.

ESPAÑOL

Este Videopac es uno de la serie destinada a su empleo con el Philips Videopac Computer G7000, que proporciona entretenimiento, estímulo y formación para toda la familia. Asegúrense de que el Videopac Computer se ha colocado correctamente y pasen a la página 21.

Instructions for Use (page 3)

ENGLISH

American Football

(2 players) Press key 1 or 2

Key 1 selects normal game, key 2 selects fast game.

The game consists of a series of plays (called 'downs'). At each 'down', the attacker has possession and tries to gain ground and score by kicking, running or passing.

Scoring

A side scores when one of its players carries the ball over opposing goal line (7 points) or with place-kick which goes over centre of goal line (3 points). The winner is the player with most points when the clock shows time 00:00.

'Downs'

Play stops, and another 'down' is taken whenever the player with the ball:

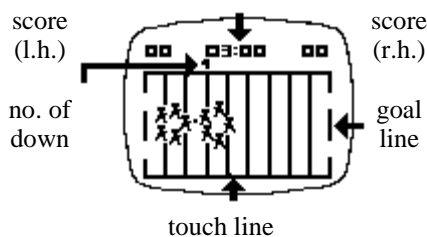
- a) kicks
- b) scores
- c) runs into touch
- d) runs into his own man
- e) is tackled
- f) misses his man with a pass

Possession

The attacking side keeps possession until:

- a) it kicks
- b) it scores
- c) it has 4 'downs' in succession. The number (1-4) above the pitch gives the number and position of the 'down', and whose 'down' it is.
- d) a pass is intercepted.

time remaining



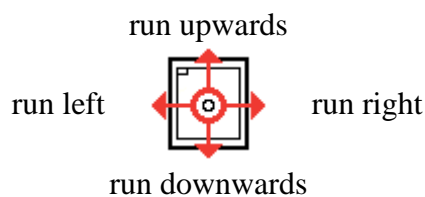
The first down is now shown on the screen.

At every down, each player chooses tactics by moving the joystick of his handset and then pressing the button. Table 1 shows the tactics chosen for each position of the joystick. (If you do not choose your tactics with 25 seconds, the computer chooses them for you).

The attacker now presses his button again to start play. See 'Attacker's tactics', and 'Defender's tactics' (below).

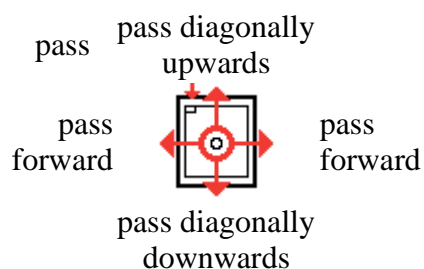
Attacker's tactics

The ball goes back to Quarterback (Q). If he runs too far forward he can't pass. If he runs back over own goal line, he punts automatically upfield. See also Table 1.



Posn. (1) to (6)

Q can run and pass to Receiver (R).
You can control R when he has ball.



... to pass to R set joystick and press button.



kick

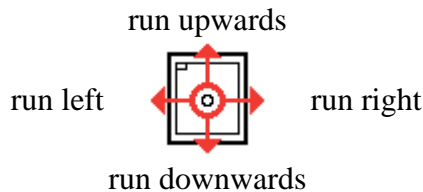


run as before
(7 only)

- (7) Q can run and kick
 (8) Q cannot run, but can score with the kick.
-

Defender's tactics

You control Quarterback (Q) only. Other players automatically take defensive positions (Table 1), pause, then go for the ball. Your opponent's End player (R) is shaped  not . Watch him.



Use the joystick to control your Quarterback (Q).

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.

Gebrauchsanleitung (Seite 5)

DUETSCH

Rugby

(2 Spieler) Drücke Taste 1 oder 2

Taste 1 bringt normales, Taste 2 ein schnelles Spiel.

Das Spiel besteht aus einer Reihe von Spielunterbrechungen, sogenannte 'downs'. Bei jedem 'down' ist der Angreifer im Ballbesitz und versucht, Boden und Punkte zu erringen durch Laufen, Balltreten

oder Ballabgabe.

Punktzählung:

Eine Mannschaft erhält 7 Punkte, wenn einer der Spieler den Ball über die gegnerische Mal-Linie bringt oder 3 Punkte, wenn der Ball mit einem 'Platztritt' in der Mitte über die Mal-Linie gerät. Bei Spielschluss (Zeitanzeige 00 : 00) hat die Mannschaft mit den meisten Punkten gewonnen.

Spielunterbrechungen ('downs')

Das Spiel wird unterbrochen und ein weiteres 'down' wird gegeben, wenn der im Ballbesitz befindliche Spieler

- den Ball tritt
- Punkte erringt
- einen Gegner berührt
- einen Mitspieler umläuft
- behindert wird
- einen Mitspieler bei einem Pass verfehlt.

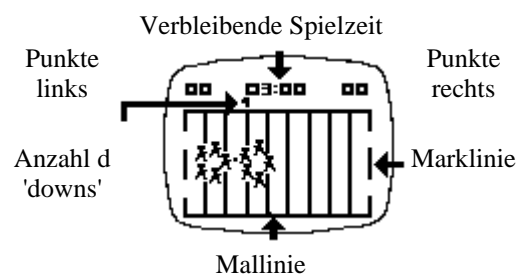
Ballbesitz

Die angreifende Mannschaft bleibt im Ballbesitz bis

- sie den Ball tritt
- sie Punkte erzielt
- sie vier 'downs' nacheinander erzielt.

Die Zahl 1 bis 4 oberhalb des Wurfs gibt die Anzahl und Stelle der 'downs' an und wer das 'down' erzielt hat.

- ein Pass abgefangen wurde.



Das erste 'down' wird auf dem Bildschirm angezeigt.

Bei jedem 'down' wählt jeder Spieler seine Spieltaktik, indem er den Spielhebel seines Bedienkästchens einstellt und dann auf den Knopf drückt. Tabelle 1 auf Seite 11 zeigt die Möglichkeiten für jede Spielhebelstellung auf. Wenn Sie sich nicht innerhalb von 25 Sekunden entscheiden, trifft der Computer seine Entscheidung für Sie.

Der Angreifer drückt nun aufs Knöpfchen und startet das Spiel wieder. Siehe Taktik für Angriff und Verteidigung (unten).

Angriffstaktik

Der Ball wird zum Dreiviertel (Quarterback-Q) gegeben. Läuft dieser zu weit vor, kann er nicht abgeben.

Läuft er über die eigene Mal-Linie zurück, so setzt er sich automatisch ins Feld.

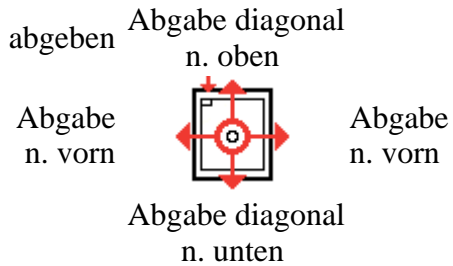
Siehe auch Tabelle 1.

läuft hoch



Stellungen 1 bis 6

Q kann laufen und an Mitspieler R abgeben. Sie können R beeinflussen, sobald er den Ball hat.



Urn an R abzugeben, stellen Sie den Spielhebel ein und drücken aufs Knöpfchen.

Schuß





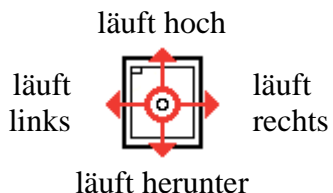
(7) Q läuft und tritt

(8) Q läuft nicht, aber sammelt Punkte durch Abschuss

Verteidigungstaktik

Sie können nur Ihren Dreiviertel (Q) beeinflussen. Die anderen Spieler nehmen automatisch Vorteidigungsstellungen ein (Tabelle 1).

Der gegnerische Schlussmann ist besonders gekennzeichnet. So  nicht so  Passen Sie auf ihn auf!



Mit dem Spielhebel beeinflussen Sie Ihren Dreiviertel (Q)

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.

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

Mode d'emploi (page 7)

FRANÇAIS

Football Americain

(2 joueurs) Appuyer sur la touche 1 ou 2

La touche 1 selectionne une vitesse de jeu normale. La touche 2 un jeu rapide.

La partie se divise en une série de périodes (appelées 'down'). A chaque période, l'attaquant possède le ballon et essaye de gagner du terrain et de marquer par coup de pied, course ou passe.

Marque

Une équipe marque lorsque l'un de ses joueurs porte le ballon au-delà de la ligne de but opposée (7 points) ou donne un coup de pied placé qui va au-delà du centre de la ligne de but (3 points). Le vainqueur est l'équipe ayant le plus de points à la fin du temps réglementaire (temps = 00 : 00).

Périodes ('downs')

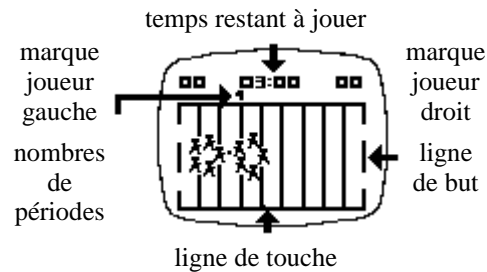
Le jeu s'arrête chaque fois que le joueur en possession du ballon:

- a) donne un coup de pied
- b) marque
- c) va en touche
- d) percute l'un de ses équipiers
- e) est plaqué
- f) manque sa passe

Possession du ballon

L'équipe attaquante conserve la possession du ballon jusqu'à ce qu'elle:

- donne un coup de pied
- marque
- gagne 4 périodes à la suite Le nombre (1-4) au-dessus du terrain précise le nombre et la position des périodes et dans quelle période on se trouve
- voit sa passe interceptée



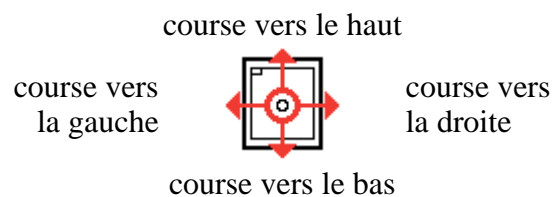
La première période est montrée sur l'écran.

A chaque période, chacun des joueurs décide de sa tactique en agissant sur le 'manche à balai' du boîtier de commande puis en appuyant sur la touche. Le tableau 1 (page 11) montre les tactiques obtenues pour chaque position du manche à balai. Si aucune tactique n'a été choisie avant 25 secondes pour un joueur, l'ordinateur décide pour lui.

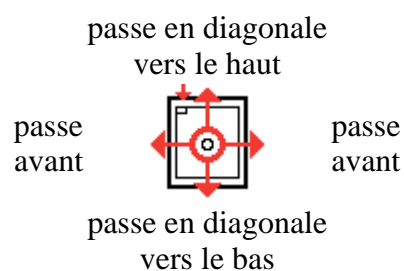
L'attaquant appuie alors à nouveau sur la touche pour lancer le jeu. Voir tactiques d'attaques et de défense (si-dessous).

Tactiques de l'attaquant

La balle revient au Trois-quart (Q). S'il court trop en avant, il ne peut faire une passe. S'il revient derrière sa ligne de but, il botte automatiquement hors du terrain, Voir aussi tableau 1.



Position 1 à 6 Q peut courir et passer au Receveur (R). On peut diriger R quand il a la balle.



Pour passer à R, diriger le manche à balai comme indiqué ci-dessus et presser sur la touche.

coup de
pied





course comme
précédemment
(7 seulement)

(7) Q peut courir et donner un coup de pied

(8) Q ne peut courir mais peut marquer grâce à un coup de pied.

Tactiques du défenseur

Seul le Trois-quart (Q) est dirigé. Les autres joueurs prennent automatiquement les positions défensives (tableau 1), s'arrêtent, puis vont vers la balle. L'arrière adverse (R) à la forme suivante  non  Le surveiller.

course vers le haut

course vers
la gauche



course vers
la droite

course vers le bas

Utiliser le manche à balai pour diriger le Trois-quart (Q).

Chaque fois qu'un jeu est fini, remettre à zéro (appuyer sur RESET) SELECT GAME apparait sur l'écran. Il est alors possible

- a) de choisir un autre jeu de la cartouche, ou
- b) de changer de cartouche Videopac.
Pour enlever une cartouche Videopac placer une main sur le pupitre près du logement de la cartouche et tirer vers le haut.
Remettre la cartouche Videopac dans sa boîte.
Introduire une nouvelle cartouche dans le pupitre et se reporter à son mode d'emploi.
- c) raccorder l'arrivée antenne extérieure au téléviseur et débrancher le Videopac Computer du secteur pour utiliser normalement le téléviseur.

Procédure de vérification

Si l'équipement paraît ne pas fonctionner correctement, procéder comme suit:

Appuyer sur RESET. Le téléviseur doit émettre un son et 'SELECT GAME' doit apparaître sur l'écran. An cas contraire, vérifier que l'équipement est installé conformément aux modes d'emploi. Si le défaut persiste, rapporter le pupitre et la cartouche chez votre vendeur.

Touches

RESET: remise à zéro

Instructions

SELECT GAME: choix du jeu

Gebruiksaanwijzing (pagina 9)

NEDERLANDS

American Football

(2 spelers) druk op toets 1 of 2

Toets 1 voor normale snelheid, toets 2 voor verhoogde snelheid Het spel vertoont enige overeenkomst met het in Nederland meer bekende rugby en is opgebouwd uit beurten per team, die 'downs' genoemd worden. Bij elke beurt is het aanvallende team in het bezit van de bal. Men krijgt dan 4 kansen om te scoren
Dit ken op 3 manieren.

Het scoren van punten

De aanvallende partij kan op 2 manieren punten scoren:

- (a) door de bal (dragend) over de goal-lijn te brengen (7 punten)
- (b) door de bal over de goal te trappen (3 punten)

De speler, die na het verstrijken van de tijd de meeste punten gescoord heeft, is de winnaar.

'Downs'

Elke beurt of 'down' is voorbij als:

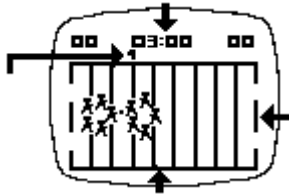
- (a) de bal getrapt wordt
- (b) punten gescoord worden
- (c) een speler tegen een teamgenoot op loopt
- (d) een speler over de zijlijn komt
- (e) een speler getackeld wordt
- (f) men de bal werpt zonder een teamgenoot te bereiken

Bezit van de bal

De aanvallende partij houdt bezit van de bal totdat:

- (a) men de bal schopt
- (b) punten gescoord worden
- (c) als men na 4 beurten nog niet gescoord heeft. Het cijfer (1 tot 4) boven de afbakening van het speelveld geeft aan de hoeveelste 'down' het is en van welke partij
- (d) indien een geworpen bal door de tegenpartij onderschept wordt

	resterende tijd	
score speler 1		score speler 2
aantal 'downs'		goal- lijn



begrenzing van het veld

Op dit beeld ziet u, dat de eerste beurt ('down') voorbij is

Bij elke beurt (down) bepalen beide partijen opnieuw, welke tactiek ze willen volgen. Dit kan door de stuurknuppel te bewegen en eventueel ook door op de actie-knop te drukken. Op pagina 11 ziet u wat de mogelijkheden zijn.

U krijgt elke keer 25 seconden tijd om een nieuwe strategie te bepalen. Doet men dat niet, dan bepaalt de computer hoe uw team de volgende 'down' zal spelen.

De aanvaller drukt op zijn knop en het spel begint.

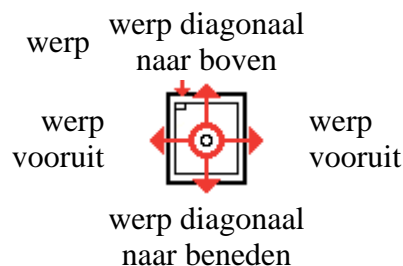
Zie ook de mogelijkheden tot aanval en verdediging, beneden.

Tactieken voor aanval

De bal gaat automatisch naar de Quarterback (Q), die de bal daarna speelt. Loopt hij te ver vooruit met de bal, dan kan hij niet meer werpen. Loopt hij met de bal achteruit over zijn eigen goal-lijn, dan trapt hij de bal automatisch vooruit het veld in (zie schema 1).



In de standen 1 t/m 6 kan (Q) de bal naar de Receiver (R) werpen. Zodra R de bal heeft, kan hij met die stuurknuppel gestuurd worden.



Om de bal naar R te werpen moet men de stuurknuppel in de juiste richting stellen en op de knop drukken.

trap





loop. als in
eerste schema
(alleen 7)

(7) Q kan met de bal lopen of trappen

(8) Q kan niet lopen, maar scoren door de bal te trappen

Defensieve tactieken

Men kan alleen de Quarterback (Q) sturen. De overige spelers nemen automatisch hun definitieve posities in (schema 1). De laatste man of 'end player' (R) ziet er zo uit  i.p.v. zo . Let vooral ook op hem.



Gebruik uw stuurknuppel om uw Quarterback te sturen.

Druk elke keer als een spel voorbij is op de RESET toets. Dan verschijnt de tekst 'SELECT GAME' op uw scherm. Nu kunt u:

- a) Een ander spel kiezen.
- b) Een ander Videopac in het apparaat plaatsen. Laat een hand op het apparaat rusten, vlak naast de sleuf, en trek het Videopac met uw andere hand omhoog. Doe het Videopac direct terug in de doos. Raadpleeg de gebruiksaanwijzing voor het inbrengen van het volgende Videopac.
- c) Gewoon TV-kijken. Sluit de antenne weer aan op het TV apparaat en haal de stekker van uw Videopac Computer uit het stopcontact.

Controle

Als u bang bent, dat er iets aan de apparatuur mankeert, volg dan de volgende procedure (mèt het Videopac in het apparaat!).

Druk op de RESET toets. U hoort een kort geluidssignaal via uw TV en de tekst 'SELECT GAME' moet op uw scherm verschijnen. Is dat niet het geval, kijk dan eerst of de apparatuur goed is aangesloten, zoals aangegeven in de gebruiksaanwijzing (zowel van het apparaat als van het

Videopac!). Blijft de storing, breng dan zowel het apparaat als het Videopac naar uw dealer.

De Toetsen

RESET: herstel

De Instructies

SELECT GAME: kies een spel

Table 1

Tabelle 1

Table 1

Scheme 1

Tavola 1

Figur 1

Tabell 1

Taulukko 1

Table 1

Attack for left handset

Angriff für das linke BK

Attaque pour boîtier de commande gauche

Aanval voor linker spelregelaar

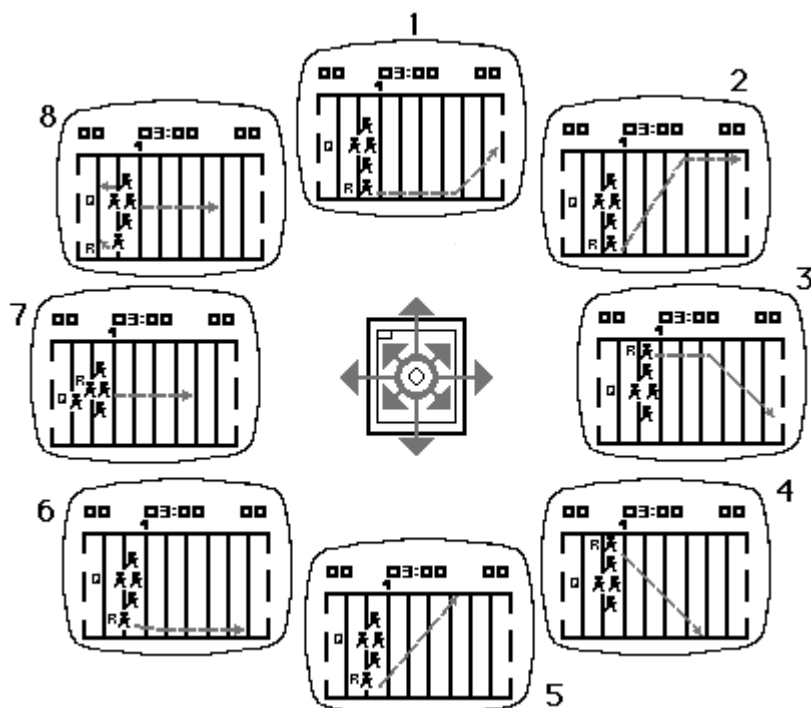
Attacco per telecomando di sinistra

Angreb fra venstre betjeningsenhed

Anfall för vänster köraggregat

Hyökkäys vasemmalla ohjauslaittella

Ataque para aparato de mano izquierdo



Defence for left handset

Verteidigung für das linke BK

Défense pour boîtier de commande gauche

Verdediging voor linker spelregelaar

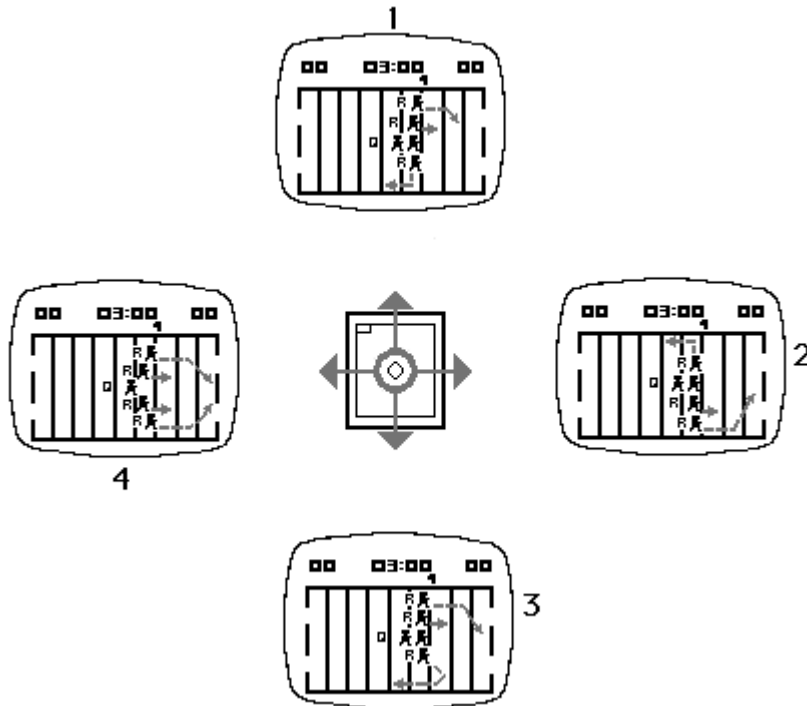
Difesa per telecomando di sinistra

Forsvar for venstre betjeningsenhed

Försvar för vänster köraggregat

Puolustus vasemmalla ohjauslaittella

Defensa para aparato de mano izquierdo



Defence for right handset

Verteidigung für das rechte BK

Défense pour boîtier de commande droit

Verdediging voor rechter spelregelaar

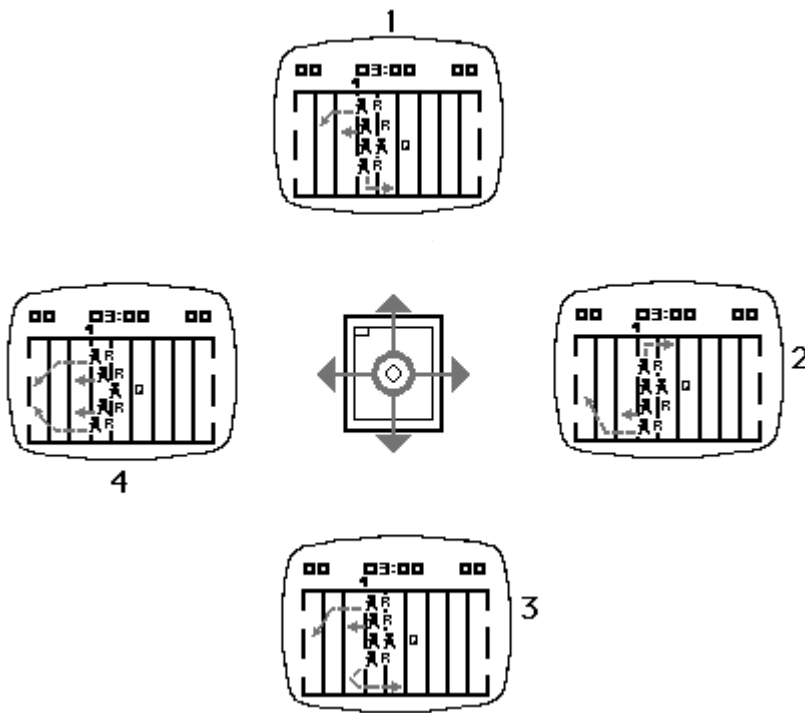
Difesa per telecomando di destra

Forsvar for højre betjeningsenhed

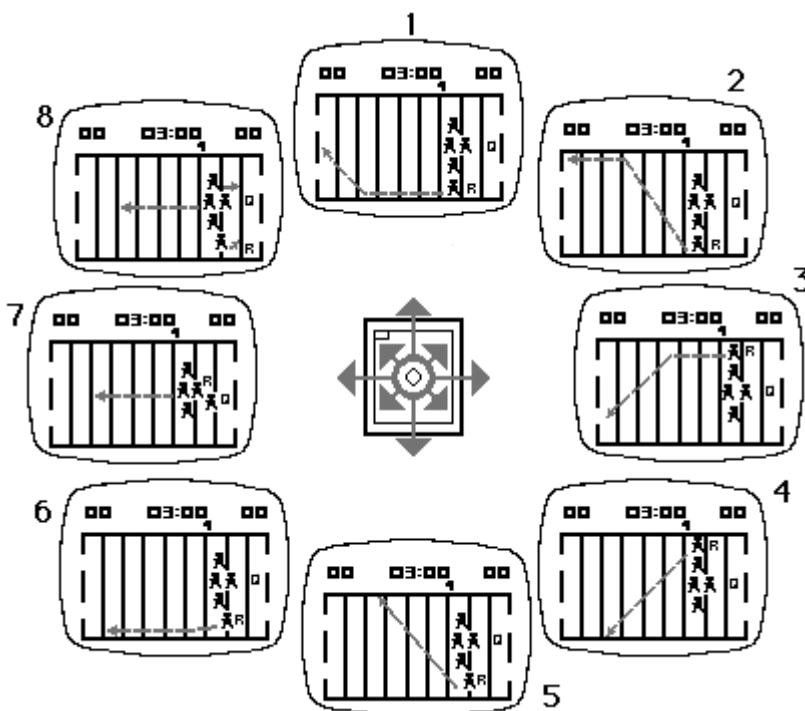
Försvar för höger köraggregat

Puolustus oikealla ohjauslaittella

Defensa para aparato de mano derecho



Attack for right handset
 Angriff für das rechte
 Bedienungskästchen (BK)
 Attaque pour boîtier de commande droit
 Aanvel voor rechter spelregelaar
 Attacco per telecomando di destra
 Angreb fra højre betjeningsenhed
 Anfall för höger köraggregat
 Hyökkäys oikealla ohjauslaittella
 Ataque para aparato de mano derecho



Istruzioni d'uso (pagina 13)

ITALIANO

Calcio Americano

(2 giocatori) Premere il tasto 1 o 2

Il tasto 1 sceglie il gioco normale, il tasto 2 sceglie il gioco veloce. Il gioco consiste di una serie di giocate (chiamate 'downs'). Ad ogni giocata, l'attaccante ha il possesso e cerca di guadagnare terreno e segnare calciando, correndo o passando.

Punteggio

I punti appaiono quando uno dei giocatori porta la palla oltre l'opposta linea di rete (7 punti) o con un calcio piazzato sopra alla linea centrale della linea di rete (3 punti). Il vincitore è il giocatore con più punti al momento in cui l'orologio indica il tempo 00 : 00.

'Downs'

Il gioco si ferma e un'altro 'down' viene iniziato tutte le volte che il giocatore con la palla:

- calcia
- segna
- corre all'interno, della linea d'appoggio
- corre contro un proprio compagno
- è afferrato
- sbaglia il passaggio ad un suo compagno.

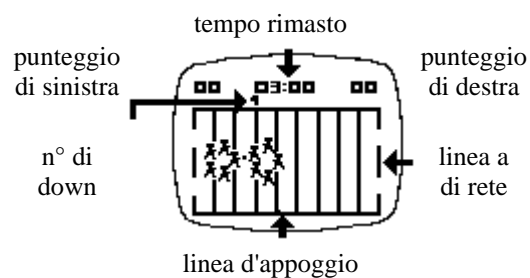
Possesso

L'attaccante mantiene il possesso fino a quando:

- calcia
- segna
- realizza 4 'downs' consecutivamente.

Il numero (1-4) sopra il campo da il numero e la posizione dei 'down' e di quale 'down' si tratta.

- è intercettato un passaggio.



Il primo 'down' è ora indicato sullo schermo.

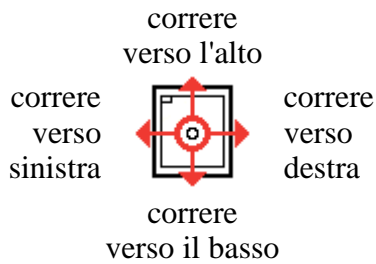
Per ogni giocata 'down' ogni giocatore sceglie le tattiche muovendo la leva del suo telecomando e premendo quindi il bottone. La tavola 1 (pagina 11) mostra le tattiche scelte per ciascuna posizione della leva. (Se voi non scegliete le vostre tattiche entro 25 secondi, il computer le sceglie per voi).

Chi attacca preme ancora il suo bottone per iniziare il gioco. Vedere 'le tattiche dell'attaccante' e le 'tattiche del difensore' (sotto).

Attacker's tactics

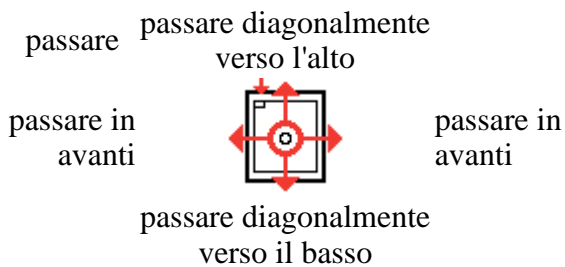
La palla ritorna al difensore (Q). Se egli corre troppo veloce in avanti non puo passare.

Se egli corre indietro oltre la propria linea di rete, è automaticamente fuori campo. Vedere anche tavola 1.



Posiz. (1) a (6).

Q Può correre e passare al compagno (R). Voi potete controllare (R) quando ha la palla. . .



. . . passare a R, posizionare la leva é premere il tasto



calciare

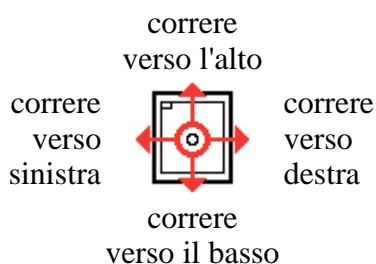


correre come
prima (solo 7)

(7) Q può correre e calciare (8) Q non può correre, ma può segnare con un calcio.

Defender's tactics

Voi controllate solamente il difensore (Q). Gli altri giocatori automaticamente mantengono le posizioni difensive (Tavola 1), si fermano e poi vanno alla palla. Il tuo giocatore terminale (R) è formato così  non  Osservalo.



Usare la leva di comando per controllare il tuo difensore (Q).

Ogni volta che un gioco é terminato premere RESET, sullo schermo apparirà SELECT GAME ed ora:

- a) Selezionare un'altro gioco
- O b) Selezionare un'altra Videopac.
Togliere questa Videopac dall'alloggio prendendola con la maniglia estraendola verso l'alto.
Riporre la Videopac nella propria custodia.
Riferirsi ora alle istruzioni della nuova Videopac.
- O c) Disinserire lo spinotto cavo d'antenna del TV e togliere l'alimentatore dal Videopac Computer.

Verifica procedure

Se dubiti che l'apparecchiatura sia guasta segui questa procedura di verifica (con una Videopac inserita).

Premere RESET. Il TV dovrà emettere un breve suono e sullo schermo dovrebbe apparire 'SELECT GAME'.

Se ciò non si verifica assicurarsi che l'apparecchio sia correttamente collegato come indicato nelle Istruzioni (sia del Videopac Computer sia della Videopac utilizzata).

Se rimane il mancato funzionamento rivolgersi al proprio rivenditore o all'assistenza Philips.

I Tasti

RESET: azzeramento

Le istruzioni

SELECT GAME: selezione gioco

Brugsanvisning (side 15)

DANSK

Amerikansk fodbold

(2 spillere) Indtast 1 eller 2

Spil 1 er normalt spil og, 2 er hurtigt spil. Kampen består af perioder, hvor bolden er i spil (såkaldte downs). Ved hver 'down' har det angribende hold bolden og forsøger at arbejde sig frem på banen og score enten ved at sparke, løbe med eller kaste bolden.

Scoring

Et hold scorer, når en af dets spillere bringer bolden over modstanderens mållinie (7 point) eller med pladsspark at sparke bolden over midten af mållinien (3 point). Holdet med flest point når spilletiden er udløbet, tiden = 00 : 00, har vundet kampen.

'Downs'

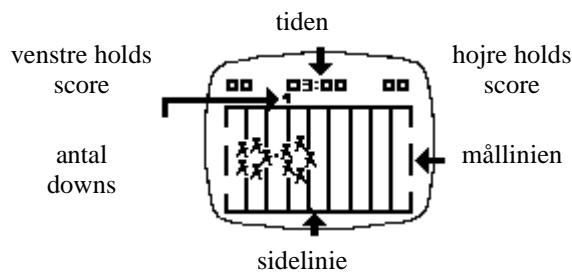
Spillet standses, og endnu et 'down' spilles, når spilleren med bolden:

- sparker bolden mod modstanderens mål
- scorer
- løber ud over sidelinien
- løber ind i en medspiller
- er tacklet
- fejler en aflevering

Possession

Det angribende hold beholder bolden indtil:

- det sparker mod mål
- del scorer
- det har 4 'downs' i træk. Tallet (1-4) over banen angiver antallet og positionen for 'downen' og hvilket holds det er.
- en aflevering er opfanget.



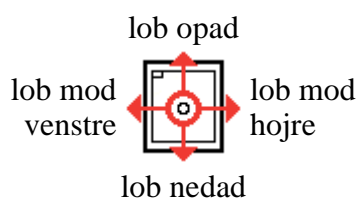
Det første 'down' vises på skæmen.

Ved hvert down vælger spillerne opstilling ved at bevæge styrekontrollen på hans betjeningsenhed og derefter trykke på startknappen. Figur 1 (side 11) viser opstillingerne svarende til håndtagets forskellige stillinger. (Hvis man ikke har valgt opstilling inden for 25 sekunder, gør computeren det).

Angriberen starter nu spillet ved at trykke på hans startknap. Se 'angribers opstillinger' og 'forsvarers opstillinger' nedenfor.

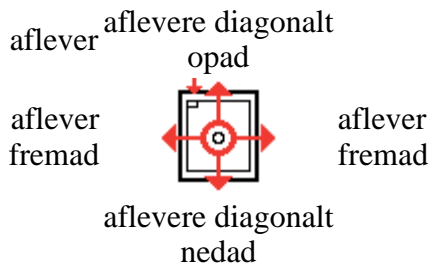
Angribers opstillinger

Bolden kastes tilbage til kvart-backen (Q). Hvis han løber for langt fremad a kan han ikke aflevere. Hvis han løber tilbage over egen mållinie, sparker han automatisk bolden op ad banen. Se også figur 1.

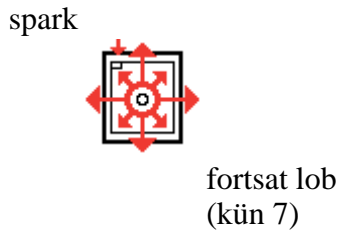


Position (1) til (6).

modtageren (R). Man kan dirigere R, når han har bolden.





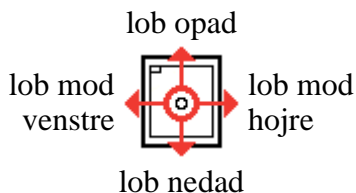
. . . Ved aflevering til R indstiller man styrekontrollen og trykker på knappen.



- (7) Q kan løbe og sparke
(8) Q kan ikke løbe, men kan score med sparket

Forsvarers opstillinger

Man kan kun dirigere kvart-backen (Q). De andre spillere indtager automatisk forsvarsstillinger (figur 1), standser, og bevæger sig så mod bolden. Modstandernes wing er formet  ikke  Hold øje med ham.



Betjeningsenheden dirigerer kvart-backen (Q).

Hver gang et spil er slut, indtastes RESET, og SELECT GAME fremtræder på skærmern, hvorefter De enten

- a) Vælger et andet spil i Videopacen
- eller b) Vælger en anden Videopac.
Den netop anvendte Videopac fjernes ved at trække den forsigtigt op af tastaturet. Videopacen lægges derefter tilbage i dens opbevaringsboks. Herefter lases brugsanvisningen for den næste Videopac.
- eller c) Sæt antennestikket tilbage i TV-apparatet og afbryd

Videopac Computeren.

Kontrolprocedure

Kvis De nærer mistanke om en fejl i udstyret følg da denne procedure (med en Videopac isat).
Indtast RESET.

TV-apparatet vil udsende en kort lyd, og SELECT GAME skulle fremtræde på Deres TV-skærm.
Hvis ikke, kontrolleres om udstyret er korrekt tilsluttet som vist i brugsanvisningerne for både
Computeren og den isatte Videopac. Hvis fejlen vedbliver, kontakt de Deres forhandler.

Tasterne

RESET: nulstillingstast

Instruktionerne

SELECT GAME: vælg spil

Bruksanvisning (sidan 17)

SVENSKA

Amerikansk fotboll

(2 deltagare) Tryck på tangent 1 eller 2

Tangent 1 ger normalspel, tangent 2 ett snabbare spel.

Spelet består av en serie spel (som kallas 'downs'). I varje 'down' har anfaller fördel och försöker att vinna tarräng och poäng genom att sparka, springa och passa.

Poäng

Ett lag får poäng då en av lagets spelare för bollen över motståndarens mållinje (7 poäng) eller med en spark får bollen att gå över mållinjens mitt (3 poäng). Det lag vinner som har störst antal poäng när klockan visar 00:00.

'Downs'

Spelet stoppas och ett annat 'down' tas varje gång spelaren med bollen:

- a) sparkar
- b) får poäng
- c) springer in i 'touch'
- d) stöter ihop med egna
- e) blir tacklad
- f) missar en passning till sina egna

Fördel

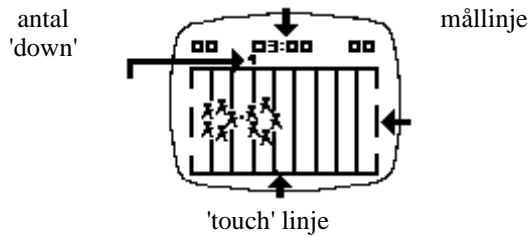
Den anfallande sidan har fördel tills:

- a) det sparker
- b) får poäng
- c) har 4 'downs'i en följd Siffrorna (1-4) ovanför planen anger antalet och ställningen för 'down' och vems 'down' det är.
- d) en passning hejdas

återstående tid

poäng vänster
körreggat

poäng höger
körreggat



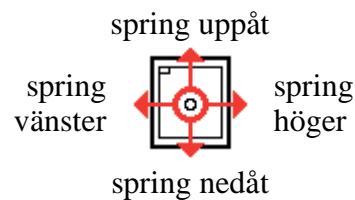
Den första 'down' kommer fram på skärmen.

Vid varje 'down' väljer vardera deltagaren taktik genom att röra styrspaken på sitt köraggregat och sedan trycka på knappen. Tabell 1 (sid 11) visar taktiken för styrspakens olika lägen. Väljer man inte taktik inom 25 sekunder väljer datorn själv.

Den anfallande trycker åter på knappen och startar spelet. Se 'Anfallstaktik' och 'Försvarstaktik' (nedan).

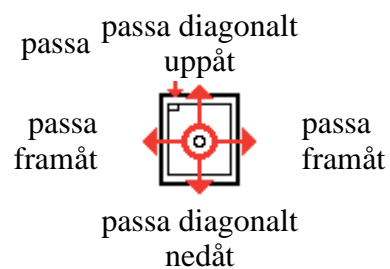
Anfallstaktik

Bollen går bakåt till kvartsback (Q). Om den springer för långt framåt kan den inte passa. Springer den tillbaka över egen mållinje flyttas den automatiskt uppåt fältet. Se även tabell 1.



Pos (1) till (6)

Q kan springa och passa till mottagare (R). Man kan kontrollera Q när den har en boll . . .



. . . att passa till R, ställ styrspaken och tryck på knappen.



sparks

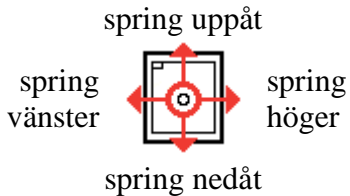


spring som
förut
(endast 7)

- (7) Q kan springa och sparka
 (8) Q kan inte springa, men kan ta poäng med en spark

Försvarstaktik

Man kan endast kontrollera kvartsback (Q). Andra spelare intar automatiskt defensiva positioner (Tabell 1), paus, gå sedan efter bollen. Medtävlarens slutspelare (R) ser ut så här  inte  Bevaka den.



Kontrollera kvartsbacken (Q) med styrspaken.

Tryck på RESET varje gång ett spel är slut. 'SELECT GAME' syns på TV-skärmen, välj något av följande alternativ:

- Välj ett annat spel
- Välj ett spel i en annan Videopackassett. Tag bort kassetten genom att ta tag i handtaget och dra uppåt. Lägg tillbaka Videopackassetten i sin förvaringsask. Läs bruksanvisningen för nästa Videopac.
- Sätt tillbaka antennkontakten i TV-mottagaren och lossa Videopac Computerns nätsladd från vägguttaget.

Kontrollförfarande

Följ denna procedur (med en Videopac insatt) om det misstänks något fel i utrustningen. Tryck på tangenten RESET. TV-mottagaren skall då ge ifrån sig ett kort ljud och 'SELECT GAME' skall synas på TV-skärmen. Om så inte är fallet kontrolleras att utrustningen är uppkopplad enligt anvisningarna i bruksanvisningarna (både för apparaten och den insatta kassetten). Tag med både apparaten och Videopackassetten till handlaren om felet kvarstår.

Tangenter

RESET: återställning

Instruktion

SELECT GAME: välj spel

Käyttöohje (soville 19)

SUOMI

American Football

(2 pelaajaa) Paina kytöntä 1 tai 2

Kytin 1 valitsee normaalin pelin, kytin 2 valitsee nopean pelin. Peli koostuu peli-sarjoista (joiden nimi on 'downs')

Jokaisessa 'down' issa hyökkääjällä on pallo ja hän yrittää edetä ja saada pisteitä, potkinnalla, juoksemalla tai ohittamalla.

Pistemäärän merkintä

Yksi vastapuolista saa pisteen, jos yksi sen pelaajista kantaa pallon vastapäisen maalirajan yli (7 pistettä) tai potkaisee sen (n.s. place-kick) maalirajan keskikohdan yli (3 pistettä). Voittaja on se pelaaja jolla on eniten pisteitä kun kello osoittaa ajan 00:00.

'Downs'

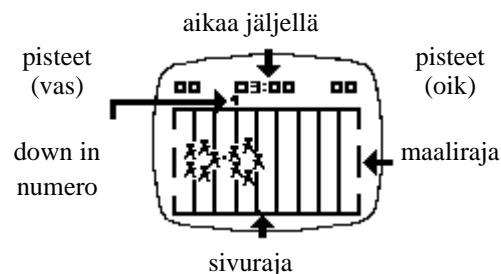
Peli pysähtyy, ja toinen 'down' alkaa joka kerta kun pelaaja jolla on pallo:

- potkaisee
- saa pisteen
- ylittää sivurajan
- törmää omanpuoleiseen pelaajaan
- taklataan
- ampuu syötön omalle pelaajalle ohi.

Pallon hallussapito

Hyökkäävä puoli pitää pallon kunnes:

- se potkaisee
- se saa pisteen
- sillä on peräkkäin 4 'downs'. Numero (1-4) kentän yläpuolella ilmoittaa 'down' in numeron ja asennon, sekä kenen 'down' ista on kyse.
- syöttö on estetty



Ensimmäinen 'down' ilmestyy nyt kuvaruudulle.

Jokaisen 'down' in alussa, jokainen pelaaja valitsee taktiikan, liikuttamalla ohjauslaitteensa sauvaa, ja painamalla sen jälkeen nappulaa.

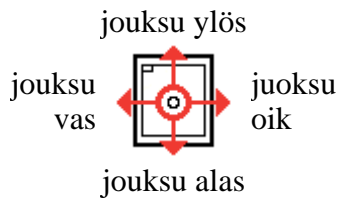
Taulukko 1 (sivu 11) esittää valitun taktiikan jokaisessa ohjaussauvan asennossa. (Mikäli et valitse taktiikkaasi 25 sekunnin sisällä, tietokone valitsee sen sinulle).

Hyökkääjä painaa nyt uudelleen nappulaansa pelin aloittamiseksi. Katso 'Hyökkääjän taktiikka' ja 'Puolustajan taktiikka' (tämän alla)

Hyökkääjän taktiikka

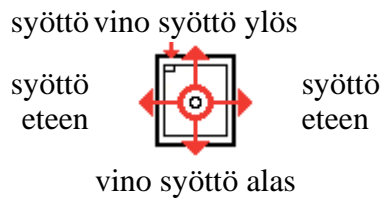
Pallo menee takaisin pelaajalle Quarterback (Q).

Jos hän jouksee liian pitkälle eteenpäin hän ei voi syöttää. Jos hän juoksee takaisin oman maalirajansa yli, potkaisee hän pallon automaattisesti ylöspäin kentälle. Katso myös taulukkoa 1.

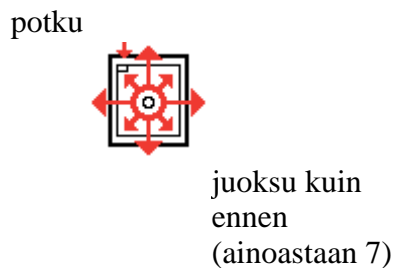


Asento nr (1): (6) saakka

Q voi juosta ja syöttää pelaajalle Receiver (R). Voit ohjata R: ää kun hänellä on pallo . . .



. . . syöttöä varten R, älle aseta ohjaussauva paikalleen ja paina nappulaa.





(7) Q voi juosta ja potkaista

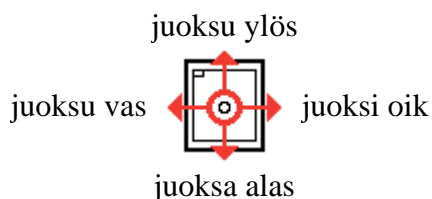
(8) Q ei voi juosta, mutta voi saada pisteen potkaisemalla.

Puolustajan taktiikka

Voit ohjata ainoastaan pelaajaa Quarterback (Q):.

Toiset pelaajat siirtyvät automaattisesti puolustusasemiin (Taulukko 1), tauko, sitten ota pallo kiinni.

Vastustajasi viimeinen pelaaja 'End player (R)' on tämän muotoinen  eikä . Pidä häntä silmällä.



Käytä ohjaussauvaa ohjataksesi Quarterback (Q) :tä.

Aina kun peli päättyy, paina näppäintä RESET, Kuvaruutuun tulee ohje SELECT GAME, jolloin voit:

- a) Valita uuden pelin,
- tai b) Vaihtaa toisen

Videopac-kasetin. Poista Videopac vetämällä kahvasta. Aseta kasetti koteloon. Katso toisen Videopac-kasetin käyttöohjetta.

tai c) Yhdistä antenni takaisin tv:hen ja irrota Videopac Computer verkosta.

Tarkistus

Jos epäilet että laitteessa on vikaa, toimi näin (Videopac-kasetti paikallaan)
Paina näppäintä RESET TV antaa lyhyen äänimerkin ja kuvaruutuun tulee ohje SELECT GAME.
Jos näin ei tapahdu, varmista että laite on asennettu oikein käyttöohjeen mukaan. Jos vika ei korjaannu, toimita sekä laite että Videopac-kasetti kauppialle.

Näppäimet

RESET: palautus

Ohjeet

SELECT GAME: valitse peli

Modo de empleo (página 21)

ESPAÑOL

Fútbol Americano

(2 jugadores) Aprieten la tecla 1 ó 2

La tecla 1 selecciona juego normal: la 2, juego rápido.

El juego consiste en una serie de jugadas (llamadas 'downs').

En cada 'down' el atecante tiene la pelota y procura ganar terreno y puntos golpeando, corriendo o pasando.

Tanteo

Una de las partes se anota tantos cuando uno de sus jugadores lleva la pelota a la línea de gol contraria (7 puntos) o con chut que la hace pasar por encima de la línea de gol (3 puntos). Gana el jugador que tiene más puntos cuando el reloj marca 00:00.

'Downs'

El juego se para y se empieza otro 'down' siempre que el jugador que tiene la pelota:

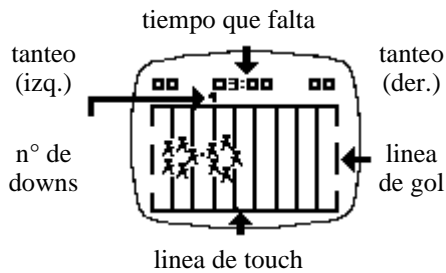
- a) chuta
- b) marca
- c) corre en 'touch'
- d) corre a su propio hombre
- e) es interceptado
- f) pierde el pase

Posesión

La parte atacante conserva la posesión hasta que:

- a) chuta
- b) marca
- c) tiene 4 'downs' sucesivos. El número 1-4 sobre el campo da la cantidad y posición de los 'downs' y de quién es.

d) se le intercepta un pase.



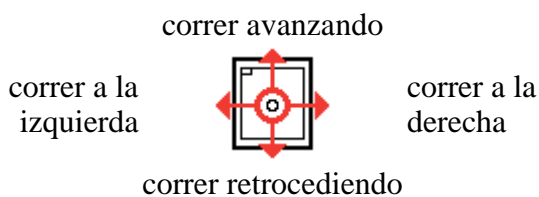
En la pantalla aparece entonces el primer 'down'.

En cada 'down', cada jugador elige su táctica moviendo la palanca de rötula de su mango y apretando a continuación el botón. En la Tabla 1 (pag. 11) se indica la táctica elegida por cada posición de la palanca de rötula. (Si no eligen la táctica en 25 segundos, el computador la elegirá por ustedes.)

El atacante aprieta otra vez el botón para empezar el juego. Véanse 'Táctica del atacante' y 'Táctica del defensor' (abajo).

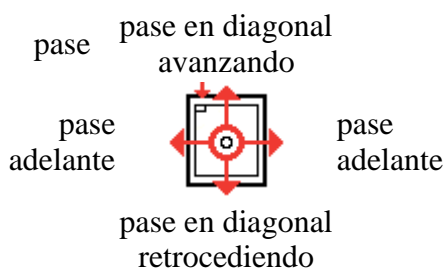
Táctica del atacante

La pelota vuelve al defensa cuarto (Q). Si éste corre demasiado no puede pasar. Si corre hacia su propia línea de gol despide automáticamente el balón. Véase asimismo la Tabla 1.

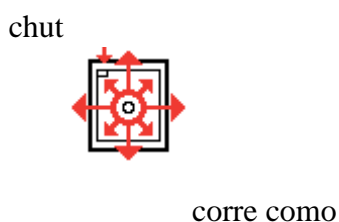


Posn (1) a (6)

Q puede correr y pasar a receptor (R). Se puede controlar a R cuando tiene la pelota . . .



. . . para pasar a R sujeten la palanca de rötula y aprieten el botón.





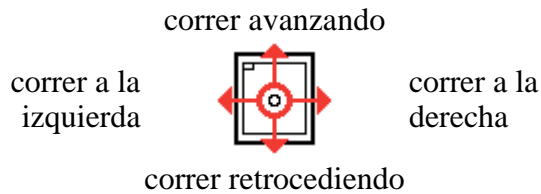
antes (7 sólo)

(7) Q puede correr y chutar.

(8) Q no puede correr, pero puede marcar con el chut.

Táctica del defensor

Sólo tienen que controlar el cuarto defensa (Q). Los demás jugadores tomarán automáticamente posiciones defensivas (Tabla 1), pausa, a continuación vayan por la pelota. El jugador final de su contrario (R) aparece  y no . No lo pierdan de vista.



Usen la palanca de rótula para controlar al cuarto defensa (Q).

Cada vez que se acabe un juego, aprieten RESET. En la pantalla aparece 'SELECT GAME'. A continuación:

- (a) Elija otro juego.
- o (b) Elija otro Videopac.
Quiten el Videopac existente colocando una mano junto a él y empujando hacia arriba el asa.
Vuelvan a poner el Videopac en su caja. Vean ahora el modo de empleo del Videopac siguiente.
- o (c) Enchufen la antena al televisor y desconecten el computador del Videopac de la red:

Proceso de prueba

Si sospechan de algún fallo en el equipo sigan el proceso que se indica a continuación (con un Videopac colocado).

Aprieten RESET. El televisor emitirá un sonido breve y en la pantalla aparecerá 'SELECT GAME'. De no ser así, asegúrense de que el equipo está bien instalado, tal como se indica en el Modo de empleo (tanto del equipo como del Videopac usado). Si persiste el fallo, lleve el equipo y el Videopac al distribuidor.

Teclas

RESET: reposición

Instrucciones

SELECT GAME: elija juego