

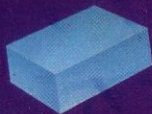
# PHILIPS VIDEOPAC

# 38

Unlimited variations



Munchkin  
Glouton et voraces  
Super-Mampfer  
Happelaar  
Gufferen



8622 271 38009

**PHILIPS**

EXPANDED MEMORY



## Munchkin

(Unlimited varieties)

(1 or more players) Press RESET next press 0

Your TV screen shows a maze. In the centre you'll see two figures:



is your Munchkin



is the Muncher

You don't get much time to consider the situation. The "Muncher" starts moving almost immediately and what's worse, as he moves the Muncher splits up into three! All three Munchers will chase you, trying to munch you so you better move quickly!

You can move your Munchkin with the joystick of the left handset, manoeuvring through the maze, avoiding the Munchers.

You are not completely defenseless however. In all four corners of the maze you see three "Munchies". One in each group of three is brightly coloured and blinking. You'll have to try and munch all Munchies to score points. When your Munchkin has munched one of

those blinking Munchies, you will notice that all Munchers suddenly turn purple and they will stop chasing you. For a good reason too, because those purple Munchers are defenseless and now it's your turn to munch them!

You have to be careful though! The Munchers will not stay purple indefinitely. They return to their original colour gain after a while and start chasing you again until you manage to munch another blinking Munchy.

If you succeed in catching one of those purple Munchers, only his ghost-image will remain. It is completely harmless but will search the centre station where it is recharged to its normal self, resuming its chase on your Munchkin.

### Scoring

You score points by munching Munchies and Munchers:

White Munchie	=	1 point
Blinking coloured Munchie	=	3 points
First Muncher	=	5 points
Second Muncher	=	10 points
Third Muncher	=	20 points*

\* If caught before the first two Munchers are recharged.

Your score appears automatically on the screen, on the right-hand side directly underneath the playing field.

### Bonus scoring

When you have managed to munch all Munchies, you may continue to play and a new game starts immediately but not until after the computer has paid tribute to you first.

### End of game

There is no time limit. Your turn is over when your Munchkin is caught by one of the Munchers. You may start a new game to try and improve your score or turn the handset over to another competitor. The highest score in a series of games is automatically registered on the left-hand side. You can add the name of the winning player, using the alphabetical keys of the console. Maximum length is six characters, as indicated by the question-marks. If the name is shorter, you can remove the remaining question-marks by pressing the "SPACE" key. The name will stay there until a better score has been reached.

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

- Select another game.
- 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.

### Playing tips

- You will find that it's very difficult to catch those purple Munchers. Stay close to one of those blinking Munchies and grab it when the Munchers get very close. That way you'll be able to munch one or even several of the purple Munchers.

- Avoid being trapped!

- There's a quick way to move from one side of the maze to the other. Just escape through the exit on either side and your Munchkin will re-appear on the other side.

### Game varieties

#### Different standard mazes

Press RESET next press 0, 1 or 2  
**Standard maze with turnstile**  
 Press RESET next press 3

The maze is now divided into four separate sections. You can move from one section to another by taking position at the starting station, which functions as a turnstile. It turns at intervals so you can step into the starting station and move out again in another section of the maze. You may also move from one section to another by leaving through the exit, entering another section on the other side.

#### 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

#### Different maze each time

Press RESET next press 4

#### Disappearing maze

Press RESET next press 5, 6, 7 or 8

You will see a different maze each time, but it will become invisible the moment you move your Munchkin, giving you an extra handicap!

#### Playing the programming mode

Press RESET next press "P"

Munchkin is now in the programming mode, opening a variety of possibilities and a virtually unlimited number of different mazes. You can now ask the computer to choose a maze for you or build your own maze.

#### For different standard mazes

press 0, 1, 2 or 3

#### For different invisible mazes

press 5, 6, 7 or 8

#### For infinite variety of visible mazes

press 4

The maze pattern will keep changing very quickly, until you release the key again. If you're not

happy with the maze you see, press key 4 again etc.

#### For infinite variety of invisible mazes

press 9

#### To start playing

First "freeze" the maze  
 Press ENTER  
 To actually start playing  
 Press YES

Now letters and figures will disappear and the screen shows a similar situation as with the basic games, including your Munchkin, the Munchers and Munchies.

#### Building your own maze

When you have selected a maze while playing in the programming mode, you can make as many changes as you like, with the exception of the centre station which will remain intact.

First select a basic pattern, following the above instructions  
 Press RESET next press "P" next press 1, 2, 3 or 4

**Now "freeze" that maze by pressing ENTER but do not press YES yet!**

equipment, and of the Videopac used). If the fault remains, take both the equipment and Videopac to your dealer.

**How to add or delete lines**

On the left-hand side of the maze you see the letters A through G. They are the horizontal

coordinates.

Across the bottom you see the numbers 1 through 9. They are the vertical coordinates.

You can repeat this as often as you want and thus build your own maze. Make sure however that you do not close part of the maze off completely!

	Horizontal lines		Vertical lines	
	to add	to delete	to add	to delete
First press:...	letter	letter	number	number
Next press:...	number	number	letter	letter
Finally press:...	ENTER	CLEAR	ENTER	CLEAR

See diagrams for an example.

**To start playing**

Press "Y" (for YES)

Letter and numbers will disappear and the screen shows the familiar scene with score counters and question-marks. Your Munchkin, the Munchies and Munchers appear and the game starts again.

**Start of game**  
Move your Munchkin with joystick of left handset

**Game situation**  
Munchkin has munched a blinking Munchie. Munchers have turned purple.

**Playing Munchkin in the "P"-mode**  
see instructions for details

**To add a line**  
You want to add a vertical line in position B-4 (see dotted line):  
First press key 4  
Next press key B  
Next press ENTER

**When the same line has to be removed:**  
First press key 4  
Next press key B  
Next press CLEAR

## Super-Mampfer

(Unbegrenzte  
Variationsmöglichkeiten)

(1 oder mehrere Spieler) RESET drücken dann 0 drücken  
Ihr Bildschirm zeigt einen Irrgarten. In dessen Mitte sehen Sie zwei Figuren:



ist Ihr Mampfer



ist der Super-Mampfer

Es bleibt Ihnen aber nicht viel Zeit zum Überlegen. Der Super-Mampfer setzt sich fast sofort in Bewegung, und was noch schlimmer ist, verwandelt sich während der Bewegung in drei! Alle drei Super-Mampfer machen Jagd auf Sie und versuchen, Sie zu fressen, so dass Sie sich am besten sofort bewegen!  
Sie können Ihren Mampfer mit dem Knüppel am linken Bedienungskästchen durch den Irrgarten bewegen, um den Super-Mampfern auszuweichen. Sie sind jedoch nicht völlig wehrlos. In allen vier Ecken des Irrgartens sehen Sie drei Mampferchen. Einer jeder Dreiergruppe weist eine leuchtende Farbe auf und blinkt. Sie müssen versuchen, alle

Mampferchen fressen, um Punkte zu erhalten. Wenn Ihr Mampfer dieser blinkenden Mampferchen gefressen hat, werden Sie feststellen, dass alle Super-Mampfer plötzlich rot werden und aufhören, Sie zu verfolgen. Dies hat seinen guten Grund, denn diese roten Super-Mampfer sind wehrlos, so dass es nun an Ihnen ist, sie zu fressen!

Sie müssen jedoch vorsichtig sein! Die Super-Mampfer nicht lange rot. Sie nehmen nach einer gewissen Zeit ihre ursprüngliche Farbe an und beginnen wieder damit, Sie zu verfolgen, bis es Ihnen gelingt, ein weiteres blinkendes Mampferchen zu fressen.

Wenn es Ihnen gelingt, einen dieser roten Super-Mampfer zu schnappen, bleibt nur sein Geisterbild zurück. Dieses ist völlig harmlos, sucht jedoch das Mittelfeld auf, wo es sich wieder in einen normalen Super-Mampfer verwandelt der die Verfolgung Ihres Mampfers sofort aufnimmt.

### Punktzahlen

Durch Fressen von Mampferchen und Super-Mampfern erhalten Sie folgende Punkte:

Weisses Mampferchen = 1 Punkt

Blinkendes, farbiges Mampferchen = 3 Punkte  
Erster Super-Mampfer = 5 Punkte  
Zweiter Super-Mampfer = 10 Punkte  
Dritter Super-Mampfer = 20 Punkte\*

\* Wenn er geschnappt wird, bevor sich die ersten zwei Super-Mampfer zurückverwandelt haben.

Ihre Punktzahl erscheint automatisch rechts auf dem Bildschirm, direkt unterhalb des Spielfeldes.

### Bonuspunkte

Wenn es Ihnen gelungen ist, alle Super-Mampfer zu fressen, können Sie weiterspielen, und ein neues Spiel beginnt sofort, jedoch nicht, ohne dass Ihnen der Computer eine Anerkennung gezollt hat.

### Ende des Spiels

Es besteht keine Zeitbegrenzung. Sie scheiden aus, wenn Ihr Mampfer von einem der Super-Mampfer geschnappt worden ist. Sie können mit einem neuen Spiel beginnen und versuchen, Ihre Punktzahl zu verbessern, oder das Bedienungskästchen einem anderen Spieler übergeben.

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 höchste Punktzahl einer Spielserie wird automatisch links angezeigt. Sie können den Namen des gewinnenden Spielers über die Buchstabetasten der Konsole hinzufügen. Es dürfen maximal sechs Buchstaben sein, wie aus der Anzahl der Fragezeichen ersichtlich ist. Wenn der Name kürzer ist, können Sie die restlichen Fragezeichen mit Hilfe der SPACE-Taste löschen. Der Name bleibt angezeigt, bis eine höhere Punktzahl erreicht worden ist.

## Spielvariationen

### Verschiedene

#### Standard-Irrgärten

RESET drücken dann 0, 1 oder 2 drücken

#### Standard-Irrgarten mit Drehscheibe

RESET drücken dann 3 drücken  
Nun ist der Irrgarten in vier getrennte Teile aufgeteilt. Sie können von einem Teil in einen anderen gelangen, indem Sie sich auf das Startfeld positionieren, das als Drehscheibe wirkt. Es dreht sich in Abständen, so dass Sie das Startfeld betreten und in einem anderen Teil des Irrgartens wieder verlassen können. Sie können sich auch von einem Teil in einen anderen bewegen, indem Sie

diesen durch den Ausgang verlassen und auf der anderen Seite in einen anderen Teil eintreten.

#### Jedesmal ein anderer Irrgarten

RESET drücken dann 4 drücken

#### Verschwindender Irrgarten

RESET drücken dann 5, 6, 7 oder 8 drücken

Jedesmal sehen Sie einen anderen Irrgarten, der jedoch verschwindet, sobald Sie Ihren Mampfer bewegen, was Ihnen die Sache erschwert!

### Spielen im

#### Programmierungsmodus

RESET drücken dann P drücken  
Nun befindet sich Mampfer im Programmierungsmodus, was zahlreiche Möglichkeiten und eine praktische unbegrenzte Zahl von verschiedenen Irrgärten bietet. Sie können nun vom Computer verlangen, für Sie einen Irrgarten zu wählen, oder Sie können einen eigenen Irrgarten anlegen.

#### Für verschiedene

##### Standard-Irrgärten

0, 1, 2 oder 3 drücken

##### Für verschiedene unsichtbare Irrgärten

5, 6, 7 oder 8 drücken

##### Für unbegrenzte Variationen von sichtbaren Irrgärten

4 drücken

Der Irrgarten wechselt sehr schnell, bis Sie die Taste loslassen. Wenn Ihnen ein Irrgarten nicht gefällt, drücken Sie wieder Taste 4 usw.

##### Für unbegrenzte Variationen von unsichtbaren Irrgärten

9 drücken

##### Um mit dem Spiel zu beginnen

Zuerst den Irrgarten "festhalten"  
ENTER drücken

Um effektiv mit dem Spiel zu beginnen

YES drücken

Nun verschwinden die Buchstaben und Zahlen und der Bildschirm zeigt eine ähnliche Situation wie bei den Basis-Spielen, mit Ihrem Mampfer, den Super-Mampfer und den Mampferchen.

##### Wie Sie einen eigenen Irrgarten anlegen können

Wenn Sie beim Spielen im Programmiermodus einen Irrgarten gewählt haben, können Sie an diesem beliebige Änderungen vornehmen, mit Ausnahme des Mittelfeldes, das so bleibt, wie es ist. Zuerst nach obigen Angaben einen Basis-Irrgarten wählen.

RESET drücken dann P drücken dann 1, 2, 3 oder 4 drücken

##### Nun diesen Irrgarten durch

Drücken von ENTER

"festhalten", jedoch noch nicht YES drücken!

### 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

**Wie Sie Linien hinzufügen oder beseitigen können**

Links im Irrgarten sehen Sie die Buchstaben A bis G. Das sind die

waagrechten Koordinaten. Unterhalb des Irrgartens sehen Sie die Zahlen 1 bis 9. Das sind die senkrechten Koordinaten.

Sie können diesen Vorgang beliebig oft wiederholen, um sich einen eigenen Irrgarten anzulegen. Achten Sie jedoch darauf, nicht einen Teil davon vollständig abzuschliessen!

	Waagrechte Linien		Senkrechte Linien	
	hinzufügen	beseitigen	hinzufügen	beseitigen
Zuerst drücken:	Buchstabe	Buchstabe	Zahl	Zahl
Dann drücken:	Zahl	Zahl	Buchstabe	Buchstabe
Schliesslich drücken:	ENTER	CLEAR	ENTER	CLEAR

Bei den Abbildungen finden Sie ein Beispiel

**Um mit dem Spiel zu beginnen**

Y (für YES) drücken  
Die Buchstaben und Zahlen verschwinden und der Bildschirm zeigt die bekannte Szene mit Punktanzeigen und Fragezeichen. Ihr Mampfer, die Mampferchen und die Super-Mampfer erscheinen und das Spiel beginnt von neuem.

**Mampfer**

Blinkendes Mampferchen

Blinkendes Mampferchen

Super-Mampfer

Mampferchen

Mampferchen

0000->??????0000

**Spielbeginn**  
Bewegen Sie Ihr Mampferchen mit dem Knüppel am linken Bedienungskästchen.

Mampfer hat soeben ein farbiges Mampferchen gefressen

Geisterbild eines Super-Mampfer

Super-Mampfer ist rot geworden

Aus- und Eingang

Super-Mampfer ist rot geworden

0070->TOMMY 0005

Bisher höchste Punktzahl

Name des Spielers mit der höchsten Punktzahl

**Spielsituation**  
Der Mampfer hat ein blinkendes Mampferchen gefressen. Die Super-Mampfer sind rot geworden.

Bewegen Sie Ihr Mampferchen mit dem Knüppel am linken Bedienungskästchen.

Buchstaben für die waagrechten Koordinaten

Waagrechte Koordinate leuchtet auf

Zahlen für die senkrechten Koordinaten

Senkrechte Koordinate leuchtet auf

**Zum Spielen von Muchkin im "P"-Modus**  
Einzelheiten siehe Anleitung

**Um eine Linie hinzuzufügen**  
Sie wollen an der Stelle B-4 eine Linie hinzufügen (siehe punktierte Linie):  
Zuerst Taste 4 drücken  
Dann Taste B drücken  
Dann ENTER drücken

**Um dieselbe Linie zu beseitigen**  
Zuerst Taste 4 drücken  
Dann Taste B drücken  
Dann CLEAR drücken

# Ask your dealer about the other Videopac cartridges that have been issued so far:

1. Race  
Spin-out  
Cryptogram
2. Pairs  
Space rendezvous  
Logic
3. American football
4. Air-sea war  
Battle
5. Blackjack
6. Tenpin bowling  
Basketball
7. Mathematician  
Echo
8. Baseball
9. Computer programmer
10. Golf
11. Cosmic conflict
12. Take the money and run
13. Playschool math
14. Gunfighter
15. Samurai
16. Depth charge  
Marksman
17. Chinese logic
18. Laser war
19. Catch the ball  
Noughts and crosses
20. Stonesling
21. Secret of the pharaohs
22. Space monster
23. Las Vegas gambling
24. Flipper game
25. Skiing
26. Basket game
27. Electronic table football
28. Electronic volleyball
29. Dam Buster
30. Battlefield
31. Music
32. Labyrinth game  
Supermind
33. Jumping Acrobats
34. Satellite attack
35. Electronic billiards
36. Soccer  
Ice-hockey
37. Monkeyshines
38. Munchkin  
A. Newscaster

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

© 1982 N.V. Philips' Gloeilampenfabrieken