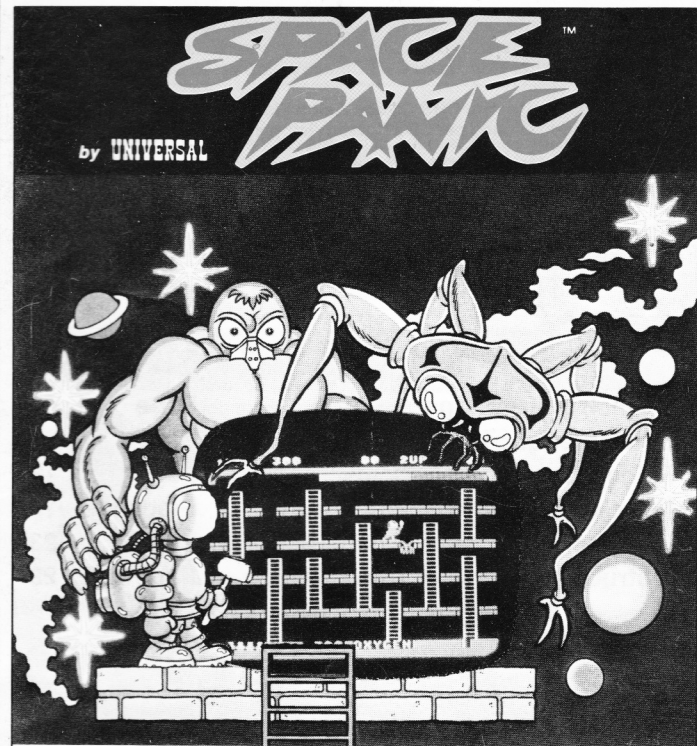


**CBS**  
ELECTRONICS



**CARTRIDGE INSTRUCTIONS**  
**SPIELANLEITUNG IN DEUTSCH**  
**MODE D'EMPLOI EN FRANÇAIS**  
**SPELINSTRUKTIES**  
**ISTRUZIONI PER LA CARTUCCIA**  
**INSTRUCCIONES DE JUEGO**

**CBS**  
ELECTRONICS

Video Game Cartridge for CBS ColecoVision Video Game System  
 Video Spiel-Kassetten für CBS ColecoVision Video Game System  
 Cartouche de Jeux Video pour CBS ColecoVision Video Game System  
 Video Spelkassette voor CBS ColecoVision Video Game System  
 Cartuccia Video Gioco per CBS ColecoVision Video Game System  
 Cartuchos de Juegos video para CBS ColecoVision Video Game System

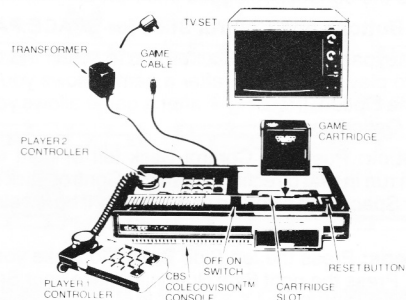
English Instructions	Page	3
Spielanleitung in Deutsch	Blatt	8
Mode d'emploi en Français	Page	13
Nederlandse gebruiksaanwijzing	Bladzijde	18
Istruzioni in Italiano	Pagina	23
Instrucciones en Español	Pagina	28

CBS is a trademark of CBS Inc.  
 ColecoVision is a trademark of Coleco Industries, Inc.  
 © 1983 CBS Inc. Space Fury™ © 1981 Sega Enterprises, Inc.

## GAME DESCRIPTION

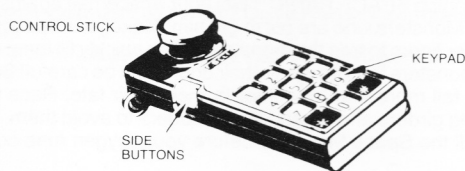
Coleco's challenging SPACE PANIC™ pits your Spaceman against the cunning Space Monsters who are out to get him. Make your Spaceman dig holes in girder floors to trap the monsters. Then quickly fill them over and make the monsters fall through to their doom. But be careful! Some monsters must fall more than one floor to meet their fate. Race your Spaceman along girders and up and down ladders to avoid them. Can you eliminate all the Space Monsters before your oxygen runs out?

## GETTING READY TO PLAY



- Make sure the CBS COLECOVISION™ console is connected to TV and power supply is plugged into the console. Then plug power supply into a 220 volt AC outlet.
- TV should be turned on and the game tuned to a spare TV channel.
- To play one-player SPACE PANIC™, use the controller in Port 1 (the rear jack). To play two-player SPACE PANIC™, use both controllers.
- **ALWAYS MAKE SURE COLECOVISION™ UNIT IS OFF BEFORE REMOVING OR INSERTING A CARTRIDGE.** Turn Off/On switch to On after cartridge is inserted.

## USING YOUR CONTROLS



**NOTE:** For a one-player game, use the controller plugged into Port 1. For a two-player game, Player 1 uses the controller plugged into Port 1; Player 2 uses the controller plugged into Port 2.

### How to Use Buttons and Control Stick for SPACE PANIC™

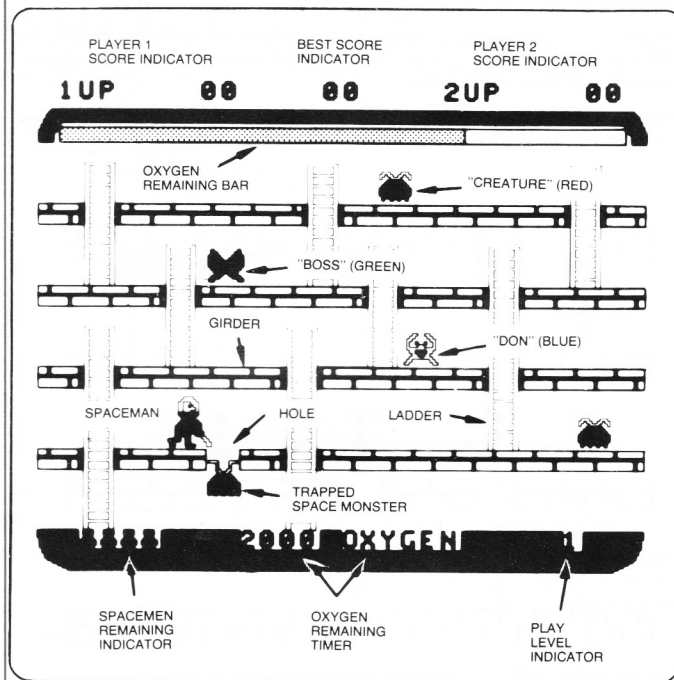
- 1. Keypad:** Keypad Buttons 1-8 allow you to select the Game Option you want to play. Pressing ★ after a game allows you to replay the same Game Option; pressing # after a game allows you to return to the Game Option screen.
- 2. Control Stick:** Push the Control Stick left or right to make your Spaceman run in that direction. Push the Control Stick up or down to make your Spaceman climb up or down only if he is below or above a ladder.
- 3. Side Buttons:** Press the left Side Button to make your Spaceman dig a hole. Press the right Side Button to make your Spaceman fill a hole.

## HERE'S HOW TO PLAY

**NOTE:** If you are playing a two-player game, players take turns. Player 1 goes first, and each turn lasts until the player's Spaceman is eliminated.

### STEP 1: Get ready for action.

Press the Reset Button. The Title screen will appear on your TV. Wait for the Game Option screen to appear. It contains a list of game play options, numbered 1-8. Select one by pressing the corresponding number button on either controller keypad.



### STEP 2: The panic begins!

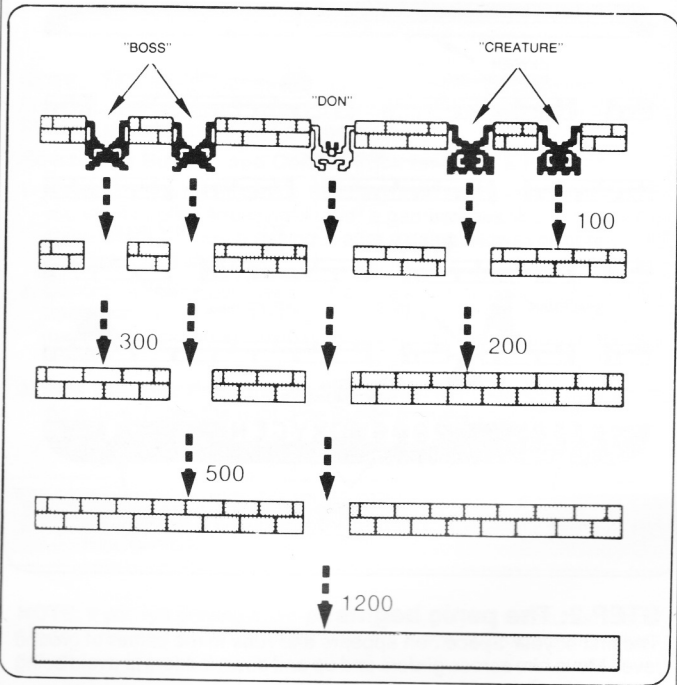
The first of your Spacemen appears and runs to the center of ground level. Move him across girders and up and down ladders to avoid being captured by Space Monsters.

### STEP 3: Can you dig it?

Trap Space Monsters by digging holes in girder floors. One Space Monster falls into a hole, fill the hole quickly before the monster can escape. Then watch it fall to its doom!

### STEP 4: Keep on digging.

Watch out! Some Space Monsters must fall through more than one floor to be eliminated. Can you dig holes on different levels, one above another, to send them falling?



A FEW WAYS TO SCORE POINTS IN SPACE PANIC™

### STEP 5: More digging, more filling.

Clear the screen of all Space Monsters to move on to the next level of play. Work quickly! The more oxygen that remains when the screen is free of monsters, the bigger the bonus you get. The game ends when all your Spacemen have been eliminated.

### STEP 6: Starting over.

Press ★ to replay the SPACE PANIC™ Game Option that you have been playing. Press # to return to the Game Option Screen.

**NOTE:** The Reset Button on the console "clears" the computer. It can be used to start a new game at any time, and can also be used in the event of game malfunction.

### SCORING

	Creature	Boss	Don
Falls 1 Floor	100	-	-
Falls 2 Floors	200	300	-
Falls 3 Floors	300	500	800
Falls 4 Floors	500	800	1200

You score points each time you eliminate a Space Monster. A "Creature" (red) must fall through one floor to be eliminated. But "Boss" (green) must fall through two floors and "Don" (blue) must fall through three floors to be eliminated.

If the falling monster falls on another monster, you earn extra points!

The Oxygen Remaining Timer is also a Bonus Timer. When all Space Monsters on one level have been eliminated, the number displayed in the Bonus Timer is added as points to your score.

In games played at Skill 1, each player receives five Spacemen per game to start. In games played at all other skills, each player receives three Spacemen per game to start.

A bonus Spaceman is awarded when a player's score reaches 5000 points.

## THE FUN OF DISCOVERY

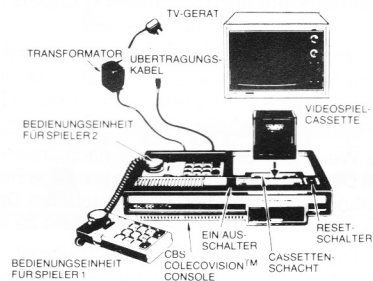
This instruction booklet will provide the basic information you need to get started playing SPACE PANIC™, but it is only the beginning. You'll find that this cartridge is full of special features to make SPACE PANIC™ exciting every time you play. Experiment with different techniques – and enjoy the game!



## SPIELBESCHREIBUNG

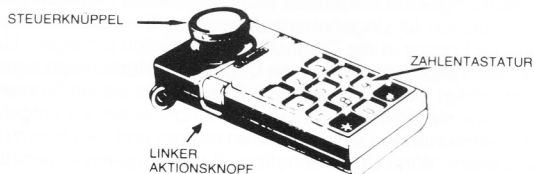
SPACE PANIC™ ist eine Herausforderung an Deinen Weltraummann, sich der trickreichen All-Ungeheuer zu erwehren. Er muss als Falle für die Ungeheuer Löcher in die Tragbalkenkonstruktion schlagen. Dann macht er sie schnell wieder zu und die Ungeheuer stürzen ins Unglück. Aber sei vorsichtig! Einige Ungeheuer müssen mehr als ein Stockwerk tief fallen, bevor sie umkommen. Um den Ungeheuern zu entgehen, kann Dein Weltraummann auf den Balken rennen und die Leitern auf- und runterklettern. Wirst Du es schaffen, die All-Ungeheuer auszuroten, bevor der Sauerstoffvorrat zu Ende geht?

## VORBEREITUNG ZUM SPIEL



- Schliesse die CBS ColecoVision™ Console am TV-Gerät an und verbinde das Anschlusskabel der Console mit einer 220 V-Steckdose.
- Schalte das TV-Gerät ein und stimme es auf einen freien Kanal ab.
- Spielt nur ein Spieler SPACE PANIC™, wird die Bedienungseinheit aus Fach 1 (hinteres Fach) benutzt. Wird SPACE PANIC™ von zwei Spielern gespielt, werden beide Bedienungseinheiten verwendet.
- **Achte stets darauf, dass die Console ausgeschaltet ist ("OFF"), bevor Du eine Cassette einschiebst oder herausnimmst.** Stelle den Schalter erst auf "On", wenn die Cassette eingeschoben ist.

## GEBRAUCH DER BEDIENUNGSEINHEITEN



**BEACHTE:** Bei einem Spieler wird die Bedienungseinheit aus Fach 1 benutzt. Bei zwei Spielern benutzt Spieler 1 die Bedienungseinheit aus Fach 1 und Spieler 2 die aus Fach 2.

**Gebrauch der Aktionsknöpfe und des Steuerknüppels für SPACE PANIC™.**

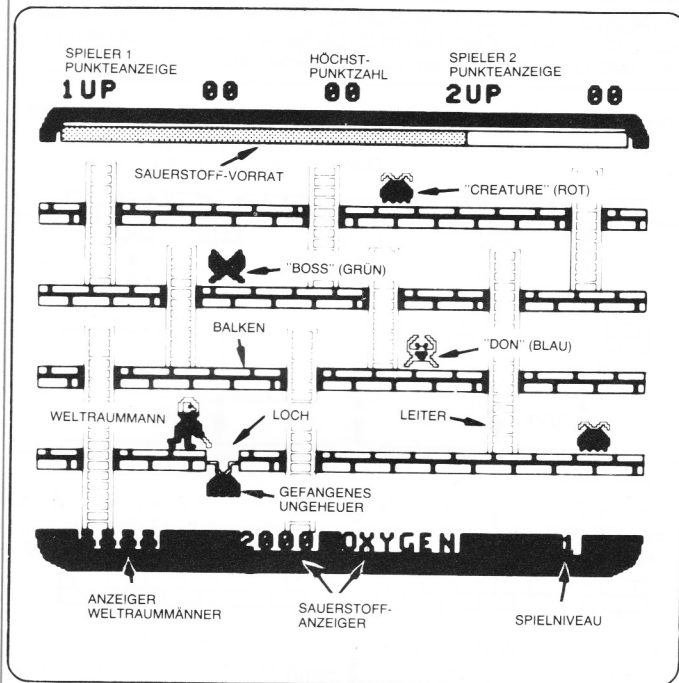
- 1. Zahlentastatur:** Mit der Zahlentastatur 1-8 wählst Du die Anzahl der Mitspieler und den Schwierigkeitsgrad aus. Wenn Du nach einem Spiel ★ drückst, wird das gleiche Spiel wiederholt; durch Druck auf # erscheint die Spielauswahl-Tabelle auf dem Bildschirm.
- 2. Steuerknüppel:** Wenn der Steuerknüppel nach links oder rechts bewegt wird, läuft Dein Weltraummann in die jeweilige Richtung. Bewege den Steuerknüppel nach oben oder unten, um Deinen Weltraummann eine Leiter hinauf- oder hinunterklettern zu lassen.
- 3. Aktionsknöpfe:** Drücke auf den linken Aktionsknopf, damit Dein Weltraummann Löcher schlägt. Drücke auf den rechten Knopf, damit er die Löcher zumacht.

## SO WIRD GESPIELT

**BEACHTE:** Bei zwei Spielern wird abwechselnd gespielt. Spieler 1 beginnt und ist so lange an der Reihe, bis sein Weltraummann ausscheidet.

## SCHRITT 1: Fertig zum Start

Drücke den "Reset"-Schalter und der Titel der Cassette erscheint auf dem Bildschirm. Anschließend kommt automatisch die Spielauswahl-Tabelle. Spielalternativen gehen von 1-8. Wähle eine dieser Möglichkeiten durch Druck auf die entsprechende Zahl der Tastatur einer Bedienungseinheit.



## SCHRITT 2: Die Panik beginnt!

Der erste Weltraummann erscheint und rennt zur Mitte des unteren Stockwerks. Um den All-Ungeheuern zu entgehen, läuft er die Balken entlang und klettert die Leitern hinauf und hinunter.



Beim Schwierigkeitsgrad 1 erhält jeder Spieler 5 Weltraummänner. Bei allen anderen Schwierigkeitsgraden erhält jeder Spieler 3 Weltraummänner.

Jeder Spieler erhält einen zusätzlichen Weltraummann, wenn er 5000 Punkte erreicht hat.

## SPASS AM ENTDECKEN

Diese kleine Anleitung vermittelt Dir nur die Grundkenntnisse, um SPACE PANIC™ spielen zu können. Aber das ist nur der Anfang! Du wirst schnell herausfinden, dass in dieser Cassette sehr viel mehr steckt und dass jedes Spiel immer wieder neu und aufregend ist. Probiere verschiedene Techniken aus und – viel Spass dabei!



## LE JEU

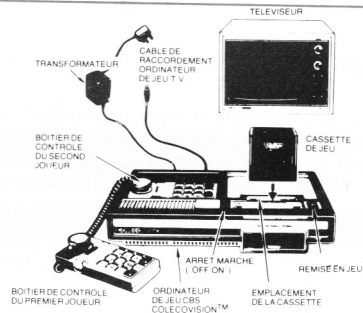
Space Panic™: un nouveau défi à votre intelligence. Votre astronaute est au prise avec les très rusés monstres de l'espace qui le poursuivent. Faites-lui creuser des trous dans les passerelles pour prendre au piège les monstres.

Puis rebouchez-les le plus vite possible et laissez ainsi les monstres se perdre en enfer.

Certains monstres doivent tomber à travers plusieurs passerelles avant d'être définitivement éliminés. Votre astronaute doit courir le long des passerelles, monter et descendre les échelles pour les éviter.

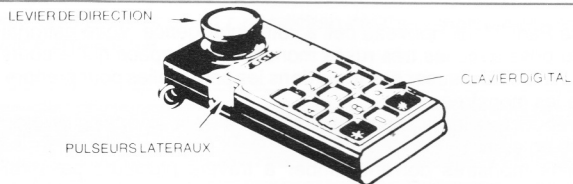
Mais attention! Votre réserve d'oxygène s'épuise! Parviendrez-vous à éliminer tous les monstres de l'espace à temps?

## COMMENT INSTALLER VOTRE ORDINATEUR DE JEU



- Assurez-vous que l'ordinateur CBS COLECOVISION™ est branché sur le téléviseur et sur le transformateur. Puis branchez le transformateur sur le secteur.
- Pour jouer seul, branchez le boîtier de contrôle dans la prise no. 1 de l'ordinateur de jeu. Pour deux joueurs, utilisez les 2 boîtiers de contrôle.
- **ASSUREZ-VOUS TOUJOURS QUE VOTRE ORDINATEUR DE JEU CBS COLECOVISION™ EST ÉTEINT ("OFF") AVANT D'INTRODUIRE OU D'ENLEVER UNE CASSETTE.** Poussez le bouton arrêt marche ("OFF/ON") sur marche "ON" après avoir introduit la cassette.

## COMMENT UTILISER VOS BOITIERS DE CONTROLE



**REMARQUE:** Pour jouer seul, utilisez le boîtier de contrôle branché sur la prise no 1. Pour deux joueurs, le second joueur utilise le boîtier de contrôle branché sur la prise no. 2.

**Comment utiliser les touches de votre clavier et le levier de direction pour SPACE PANIC™.**

- 1. Clavier digital:** Les touches du clavier de 1 à 8 vous permettent de sélectionner un niveau de difficulté avant de commencer à jouer. En appuyant sur \* après une partie vous reprogrammez le même niveau de difficulté et en appuyant sur # vous pouvez programmer un autre niveau.
- 2. Levier de direction:** Poussez le levier de direction à gauche ou à droite pour faire courir votre astronaute dans la direction choisie. Poussez le levier de contrôle vers le haut ou vers le bas lorsque l'astronaute est en face d'une échelle pour le faire monter ou descendre.
- 3. Pulseurs latéraux:** Appuyez sur le bouton latéral gauche pour faire creuser un trou à votre astronaute. Appuyez sur le bouton latéral droit pour lui faire reboucher le trou.

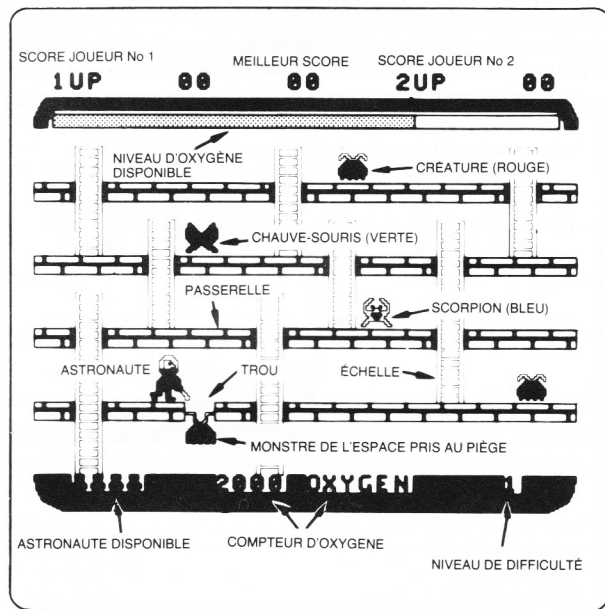
## COMMENT JOUER

Instructions par étape.

**REMARQUE:** si vous jouez à deux, les joueurs interviennent à tour de rôle. Le premier commence et joue jusqu'à ce que son astronaute soit éliminé. Le second joueur joue à son tour.

## 1ÈRE ÉTAPE: A vous de décider

Appuyez sur le bouton de remise en jeu ("RESET BUTTON"). Le nom du jeu Space Panic™ apparaît sur l'écran de votre TV. Attendez que l'écran des niveaux de difficulté apparaisse. Il propose une série d'options numérotées de 1 à 8. Sélectionnez une option en appuyant sur la touche correspondante de votre clavier.



## 2ÈME ÉTAPE: la panique commence!

Le premier de vos astronautes apparaît et court jusqu'au milieu de l'écran au niveau du sol. Guidez-le le long des passerelles, faites-le monter et descendre les échelles afin qu'il échappe aux monstres de l'espace.

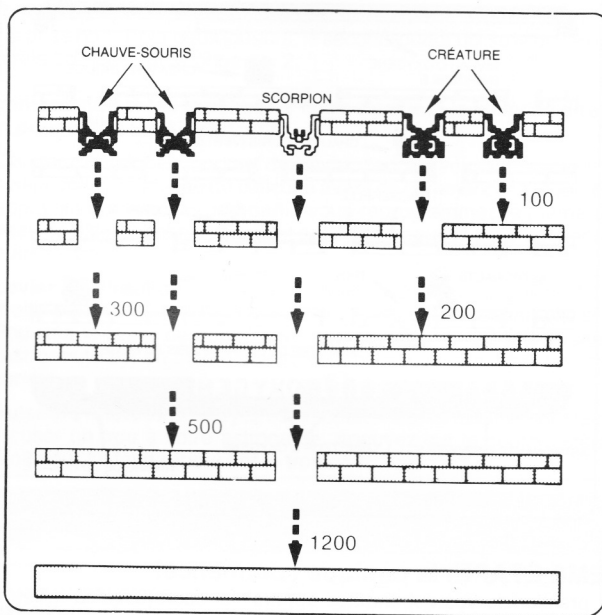
### 3ÈME ÉTAPE: il faut creuser la question!

Capturez les monstres de l'espace en creusant des trous dans les passerelles. Une fois qu'un monstre est tombé dans un trou, rebouchez-le vite avant qu'il ne puisse s'en échapper.

Il sera directement envoyé en enfer!

### 4ÈME ÉTAPE: continuez à creuser!

Attention! Certains monstres de l'espace doivent tomber à travers plusieurs trous consécutifs pour être éliminés. Vous devez donc creuser des trous alignés sur différents niveaux pour les prendre au piège.



COMMENT MARQUER DES POINTS EN JOUANT À SPACE PANIC™

### 5ÈME ÉTAPE: plus on creuse, plus on élimine!

Éliminez tous les monstres de l'espace pour passer au niveau suivant de la partie.

Il faut faire vite! Plus il vous restera d'oxygène quand vous serez débarassés des monstres plus le bonus sera important.

La partie prend fin quand tous vos astronautes ont été éliminés.

### 6ÈME ÉTAPE: fin du jeu et reprogrammation du jeu

Appuyez sur \* pour reprogrammer le même niveau de difficulté ou appuyez sur # pour programmer un autre niveau.

**REMARQUE:** le bouton de remise en jeu ("RESET BUTTON") sur l'ordinateur de jeu efface le jeu. Il peut-être utilisé pour commencer une nouvelle partie à n'importe quel moment, et peut-être aussi utilisé en cas de fausse manoeuvre pour revenir en début de partie.

#### LES POINTS

Chute	Créature	Chauve-souris	Scorpion
à travers 1 passerelle	100	—	—
à travers 2 passerelles	200	300	—
à travers 3 passerelles	300	500	800
à travers 4 passerelles	500	800	1200

Vous marquez des points à chaque fois que vous éliminez un monstre de l'espace. Une "créature" (rouge) doit tomber à travers une seule passerelle pour être éliminée, mais pour la chauve-souris (verte) deux passerelles sont nécessaires et pour le scorpion (bleu) trois passerelles.

Si le monstre qui chute, tombe sur un autre monstre, vous gagnez des points supplémentaires!

Le compteur d'oxygène est aussi un compteur de bonus. Quand tous les monstres de l'espace sur un même niveau ont été éliminés, le bonus acquis est ajouté à votre score.

Au niveau de difficulté, chaque joueur a droit à 5 astronautes en début de partie. Aux autres niveaux de difficulté, chaque joueur en reçoit 3.

Chaque joueur qui atteint 5000 points reçoit un astronaute supplémentaire.

## DECOUVREZ TOUJOURS PLUS

Cette notice d'instructions vous donne les indications de base qui vous permettent de commencer à jouer à SPACE PANIC™. Mais ce n'est que le début! En jouant, vous découvrirez des "trucs" qui rendront le jeu encore plus amusant: vous en avez encore beaucoup à découvrir!

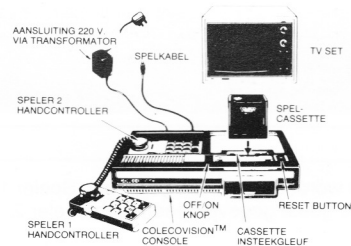


## SPELBESCHRIJVING

CBS COLECO's SPACE PANIC™ is een veeleisend spel, waarin Uw ruimteman het moet opnemen tegen een aantal ruimtemonsters. Door gaten te maken in de vloeren en deze, zodra er een monster ingevallen is, weer snel te dichtten, kan hij zich redden. Een aantal monsters wordt vernietigd zodra ze door één vloer vallen, maar let op: Er zijn monsters die door 2 en sommige die zelfs door 3 gaten onder elkaar moeten vallen. Maar geen paniek. Als U er namelijk voor zorgt dat Uw ruimteman niet in paniek raakt kan hij overleven, alleen wachten hem dan op een volgend scherm weer meer moeilijkheden. En niet alleen de ruimtemonsters bedreigen hem, maar ook zuurstofgebrek, dus let op de zuurstofmeter.

## HET SPEELKLAAR MAKEN

- Sluit Uw ColecoVision™ console spelkabel en de antennekabel van de TV aan op de antenneschakeldoos.
- Een stekker van de transformator in het console. De andere in een 220 Volt stopkontakt.  
TV op het juiste kanaal afstemmen via de kanalenkiezer
- **ATTENTIE: ZORG ERVOOR DAT DE SCHAKELAAR ON/OFF OP HET CONSOLE ALTIJD OP "OFF" STAAT BIJ HET INBRENGEN OF UITHALEN VAN EEN SPELCASSETTE. BIJ NIET SPELEN ALTIJD DE STEKKER UIT HET STOPKONTAKT HALEN.**  
Nadat de spelcassette is ingebracht de consoleschakelaar op ON.



## GEBRUIK VAN DE HANDCONTROLLERS

**ATTENTIE:** met één speler gebruikt U de handcontroller uit vak 1. Bij een spel met twee spelers gebruikt speler 1 weer de controller uit vak 1 en speler 2 de andere. Er wordt om beurten gespeeld.



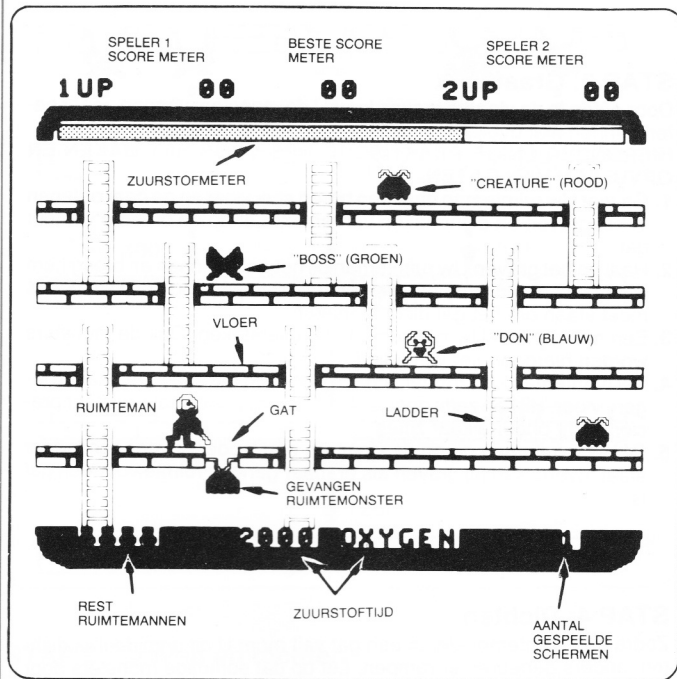
1. Via de vakjes 1 tot 8 van het toetsenbord kunt U een keuze maken omtrent de moeilijkheidsgraad van een spel en het aantal spelers. Drukt U na een spel op het vakje ★ dan krijgt U het zojuist gespeelde spel terug. Indrukken van het vakje # brengt het keuzeschermb terug.
2. Door de controlestick naar links en rechts te bewegen gaat Uw ruimteman ook in die richting. Door de controlestick naar voren of naar achteren te bewegen kunt U hem ladders op en af laten gaan.
3. Met de linker zijknop kan Uw ruimteman gaten in de vloer maken. Druk de rechter zijknop in en hij maakt ze weer dicht.

## HET SPELEN

Met twee spelers wordt om beurten gespeeld. Speler 1 eerst en zodra zijn ruimteman de geest gegeven heeft mag speler 2.

## STAP 1: Het begin

Na het titelscherm verschijnt het keuzeschermb en U maakt Uw keuze door het betreffende vakje op het toetsenbord in te drukken.



## STAP 2: Het begin van paniek!

Uw eerste ruimteman verschijnt en rent naar het midden van het scherm. Via de vloeren en de ladders moet hij in eerste instantie proberen de ruimtemonsters te ontwijken.

## STAP 3: Graafwerk

Door gaten in de vloer te maken kunt U de monsters vangen, maar gaten kunnen niet overal, b.v. dicht bij een ladder, gemaakt worden.

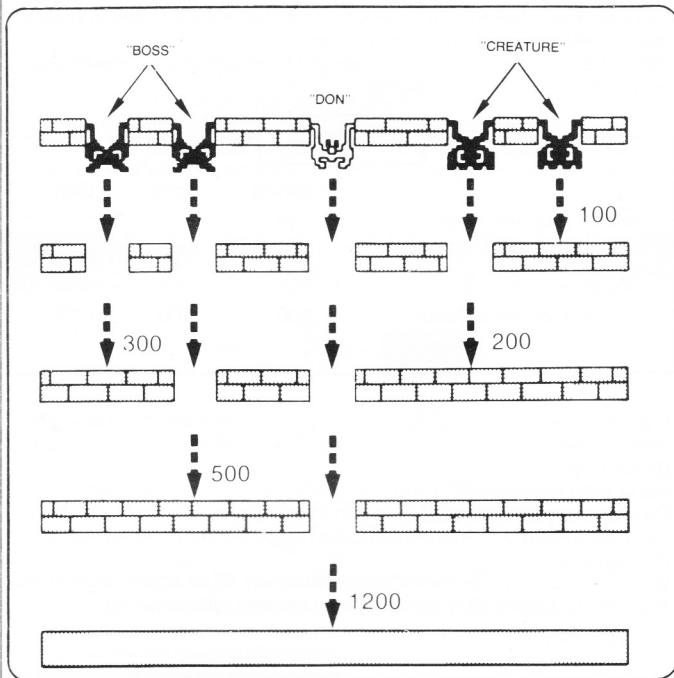
### HIERONDER ENIGE PRAKTISCHE TIPS VOOR HET MAKEN EN OPVULLEN VAN GATEN.

1. Ga met Uw ruimteman naar een breed stuk vloer en ga daar oefenen in het graven en dichtmaken van gaten. Let op de breedte van het gat.
2. Haal na het graven Uw ruimteman bij het gat vandaan en breng hem daarna weer terug. U zult merken dat hij precies op de juiste plaats moet staan om het gat dicht te maken.
3. Een half gat kan Uw ruimteman niet oversteken. Ook de monsters worden hierdoor niet vernietigd.
4. Uw ruimteman kan zonder schade door een gat springen naar de lagere vloer. Hij kan zelfs door 2, 3 of 4 gaten springen als ze maar precies recht onder elkaar zitten.
5. Of Uw ruimteman nu op de vloer, op een ladder of voor een ladder staat, overal kan hij graven als er maar genoeg ruimte voor een gat is.

## STAP 4: Dichten

Zodra een ruimtemonster in een gat valt moet U dit onmiddellijk dichten, anders gebeuren er rampen. Let op dat sommige monsters door meer gaten recht onder elkaar moeten vallen om vernietigd te worden. Voor een "creature" is één gat voldoende, voor een "boss" 2 gaten en voor een "don" zelfs 3 gaten. Monsters worden ook vernietigd door ze op elkaar te laten vallen.

## ENIGE MANIEREN OM PUNTEN TE SCOREN BIJ "SPACE PANIC"<sup>TM</sup>



## STAP 5: Graven en dichten

Zodra alle monsters van het scherm verwijderd zijn gaat U naar een volgend scherm. Werk snel want hoe meer zuurstof er over is des te meer punten scoort U. Het spel eindigt zodra al Uw ruimtemannen geëlimineerd zijn.

## STAP 6: Opnieuw beginnen

Door op ★ te drukken kunt U hetzelfde spel weer spelen. Met de knop # kunt U een nieuw keuzescherf krijgen.

De RESET knop op het console gebruikt U om een spel te onderbreken en ook bij een eventuele storing.

### DE SCORE

	Creature	Boss	Don
vallen door één vloer	100	—	—
vallen door twee vloeren	200	300	—
vallen door drie vloeren	300	500	800
vallen door vier vloeren	500	800	1200

U scoort zodra U een monster vernietigt. Een "creature" moet door één vloer vallen, een "boss" (groen) door twee vloeren en een "don" (blauw) zelfs door drie vloeren.

Als U twee monsters op elkaar laat vallen krijgt U extra punten.

De rest zuurstofmeter is tevens een bonus meter. Wanneer alle monsters verdwenen zijn worden de punten op de Bonus Timer aan de score toegevoegd.

Bij skill 1 krijgt men per speler 5 ruimtemannen. Bij de andere skills is dit drie. Na de eerste 5000 punten krijgt U er een ruimteman bij.

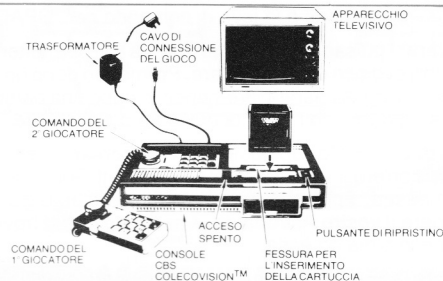
## ONTDEK EN EXPERIMENTEER

Dit boekje geeft U de basis informatie om het spel te kunnen spelen, maar het is slechts het begin. U zult bemerken dat deze SPACE PANIC™ cassette nog veel meer mogelijkheden heeft. Ontdek ze, experimenteer met nieuwe technieken en U beleeft iedere keer meer plezier aan dit spel.

## DESCRIZIONE DEL GIOCO

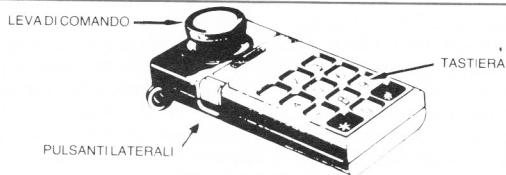
Lo stimolante "SPACE PANIC™" della Coleco contrappone il vostro Astronauta agli astuti Mostri Spaziali che vogliono aver la meglio su di lui. Fate scavare al vostro Astronauta delle buche nei piani a traverse per prendere i mostri in trappola. Poi riempitele rapidamente e fate che i mostri vi cadano dentro per essere distrutti. Ma state attenti! Alcuni mostri dovranno cadere per più di un piano per restare uccisi. Fate correre il vostro Astronauta lungo le traverse e su e giù per le scale per scansarli. Saprete eliminare tutti i Mostri Spaziali prima che vi termini l'ossigeno?

## PREPARATIVI PER IL GIOCO



- Assicuratevi che il quadro di comando COLECOVISION CBS™ sia collegato al televisore e che la spina della corrente di alimentazione sia inserita nel quadro di comando. Infilate, quindi, la spina della corrente di alimentazione in una presa a 220 V corrente alternata.
- Accendete il televisore e sintonizzate il gioco su di un canale TV di riserva.
- Per giocare da soli con "SPACE PANIC™", adoperate il dispositivo di comando sull'ingresso 1 (la presa posteriore). Per giocare in due, adoperate tutti e due i dispositivi di comando.
- **ASSICURATEVI SEMPRE DI SPEGNERE L'UNITA' COLECOVISION™ PRIMA DI TOGLIERE O DI INSERIRE UNA CARTUCCIA.** Inserite l'interruttore OFF/ON (spegnimento/accensione) su ON (accensione) dopo l'inserimento della cartuccia.

## COME USARE I COMANDI



**NOTA:** Per giocare da soli, adoperate il dispositivo di comando inserito nell'ingresso 1. Per giocare in due, il 1° giocatore adopera il dispositivo di comando inserito nell'ingresso 1, e il 2° giocatore impiega il dispositivo di comando inserito nell'ingresso 2.

Come usare i pulsanti e la leva di comando per "SPACE PANIC™".

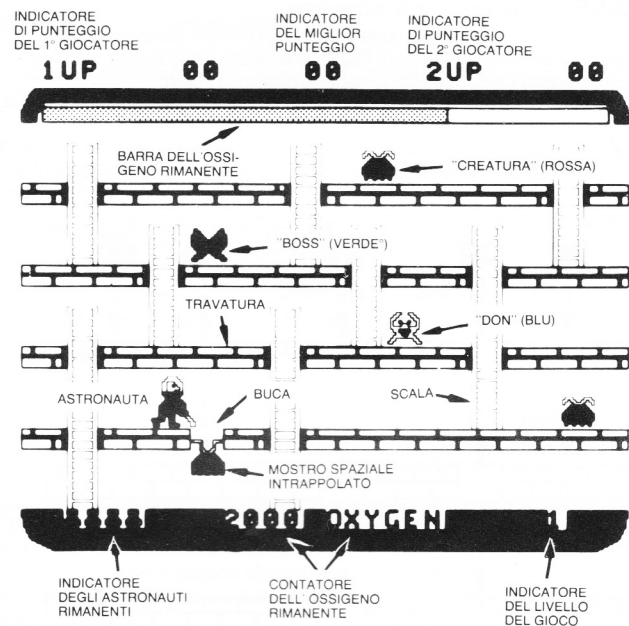
- 1. Tastiera:** I pulsanti della tastiera da 1 a 8 vi permettono di selezionare i livelli di gioco che volete fare. Premendo dopo una partita, potrete rifare la stessa partita; premendo # dopo una partita, potrete ritornare al quadro con i livelli di gioco tra cui scegliere.
- 2. Leva di comando:** Spingete la leva di comando a sinistra o a destra per far correre il vostro Astronauta, rispettivamente verso sinistra o verso destra. Spingete la leva di comando su o giù per far salire o scendere il vostro Astronauta, a secondo che si trovi ai piedi di una scala o in cima ad essa.
- 3. Pulsanti laterali:** premete il pulsante laterale sinistro per far scavare una buca al vostro Astronauta, e quello destro per fargliela riempire.

## ECCO COME SI GIOCA

**NOTA:** Se state giocando una partita a due, i giocatori fanno i turni. Inizia il 1° giocatore, e ogni turno dura finché l'Astronauta del giocatore non è stato eliminato.

### 1ª FASE: Preparativi per l'azione.

Premete il Pulsante di Ripristino. Apparirà sul vostro televisore il quadro con il Titolo. Aspettate che compaia il quadro con i livelli di gioco, numerati dall' 1 all' 8. Sceglietene uno premendo il tasto col numero corrispondente sulla tastiera del dispositivo di comando.



### 2ª FASE: Comincia il panico!

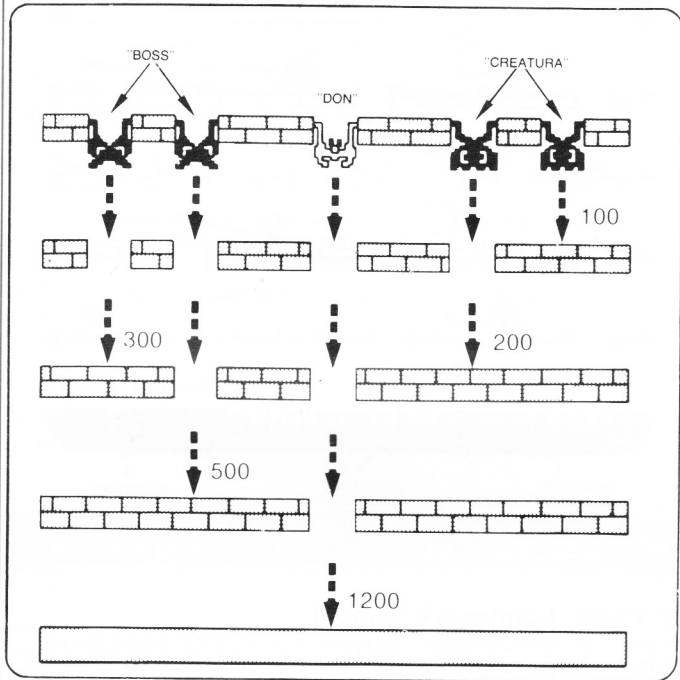
Il primo dei vostri Astronauti appare e corre al centro del pianterreno. Fatelo muovere lungo le travature e su e giù per le scale per evitare di essere catturato dai Mostri Spaziali.

### 3ª FASE: Sapete scavare?

Intrappolate i Mostri Spaziali scavando buche nei pavimenti delle trappole. Una volta che un Mostro Spaziale è caduto in una buca, riempitela rapidamente prima che il mostro spaziale riesca a scappare. Poi, guardatelo cadere verso la sua distruzione!

### 4ª FASE: Continuate a scavare.

State attenti! Alcuni Mostri Spaziali dovranno cadere attraversando più di un piano per essere eliminati. Saprete scavare delle buche a diversi piani, una sopra l'altra, per farvi cadere dentro i mostri?



ALCUNI SISTEMI DI SEGNARE PUNTI IN "SPACE PANIC™"

### 5ª FASE: Più scavi, più riempimenti.

Eliminate dallo schermo tutti i Mostri Spaziali per passare al successivo livello di gioco. Agite alla svelta! Quanto più ossigeno rimarrà quando lo schermo sarà rimasto sgombro dai mostri, tanto più grosso sarà il premio che riceverete. La partita terminerà quando tutti i vostri Astronauti saranno stati eliminati.

### 6ª FASE: Ricominciando.

Premete ★ per ripetere il livello di gioco di "SPACE PANIC™" che avete appena finito di giocare. Premete # per ritornare allo schermo con la scelta dei livelli di gioco.

**NOTA:** Il Pulsante di Ripristino sul quadro di comando "azzerà" il calcolatore. Lo si può usare per iniziare un nuovo gioco in qualunque momento, e lo si può anche usare nell'eventualità di un guasto al gioco.

### PUNTEGGIO

	Creatura	Boss	Don
Caduta di 1 piano	100	-	-
Caduta di 2 piani	200	300	-
Caduta di 3 piani	300	500	800
Caduta di 4 piani	500	800	1200

Si segnano dei punti ogni volta che si elimina un Mostro Spaziale. Una "Creatura" (rossa) dovrà cadere attraverso un piano per essere eliminata. Ma un "Boss" (verde) dovrà cadere attraverso due piani e un "Don" (blu) dovrà cadere attraverso tre piani per essere eliminati. Se il mostro, nella sua caduta, trascina un altro mostro, si guadagnano dei punti extra.

Il Contatore dell'Ossigeno Rimanente è anche un Contatore a Premio. Quando saranno stati eliminati tutti i Mostri Spaziali di un piano, il numero visualizzato sul Contatore a Premio viene aggiunto, come numero di punti, al punteggio individuale.

Nelle partite giocate al 1° Livello, ogni giocatore riceve all' inizio cinque Astronauti per partita. Nelle partite giocate a tutti gli altri livelli di abilità, ogni giocatore riceve all'inizio tre Astronauti per partita. Un Astronauta viene assegnato in premio a quel giocatore il cui punteggio raggiunga i 5000 punti.

## IL GUSTO DELLA SCOPERTA

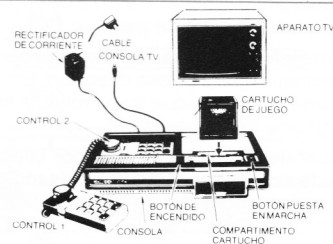
Questo libretto di istruzioni vi fornirà le informazioni essenziali di cui avete bisogno per cominciare a giocare con "SPACE PANIC™", ma si tratta solo dell'inizio. Troverete che questa cartuccia è piena di dispositivi speciali per rendere "SPACE PANIC™" eccitante ogni volta che vi giocherete. Sperimentate tecniche diverse – e divertitevi a giocare!



## DESCRIPCION DEL JUEGO

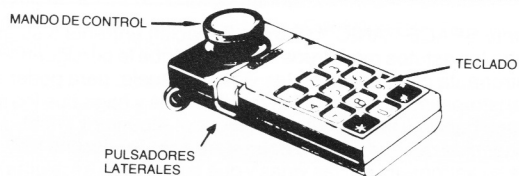
El desafiante SPACE PANIC™ (Pánico Espacial) enfrenta a su astronauta contra los astutos monstruos espaciales que le persiguen. Haga que su astronauta cave hoyos en las vigas del suelo, para poder atrapar los monstruos; entonces tápelos rapidamente y haga que los monstruos caigan hacia su fin. Pero ¡tenga cuidado! Algunos monstruos tienen que caer más de un piso para enfrentarse con su destino fatal. Haga correr a su astronauta por las vigas y que suba y baje escaleras para poder evitarlos. ¿Podrá acabar con todos los monstruos espaciales antes de que se le acabe el oxígeno?.

## PREPARANDOSE PARA JUGAR



- Asegúrese que la consola CBS COLECOVISION™ esté conectada al televisor y que el cable está enchufado a la consola. Conecte entonces el rectificador a una toma de 220 v.
- El televisor debe estar encendido y sintonizado en el mismo canal que la consola.
- Para jugar SPACE PANIC™ un solo jugador, utilice el control manual 1 conectado en la toma posterior del compartimento donde se aloja.
- **Asegúrese que la consola CBS COLECOVISION™ esté desconectada (o) antes de introducir o quitar un cartucho (!no hacer ésto dañaría el circuito de la consola!).** Una vez introducido el cartucho, accione el interruptor "On/Off" para conectarla (1).

## USO DE LOS CONTROLES



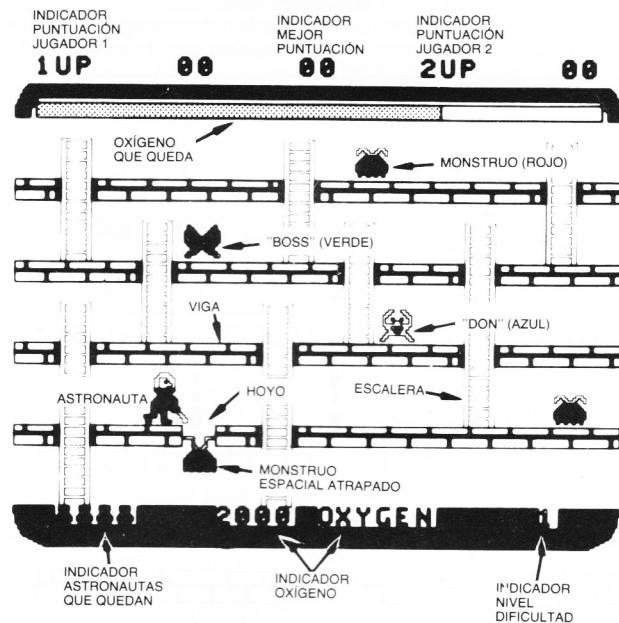
- 1. Teclado:** Los botones del teclado del 1 al 8 permiten escoger la opción de juego que desee, (número de jugadores y nivel de dificultad). Apretando el botón ★ después de un juego, se repite la misma opción de juego; apretando el botón # al final de un juego, se vuelven a tener en pantalla las opciones de juego.
- 2. Mando de control:** Mueva el mando hacia la izquierda y la derecha para que su astronauta corra en esa dirección. Empuje el mando hacia delante o hacia atrás para que su astronauta suba o baje sólo si está debajo o encima de una escalera.
- 3. Pulsadores laterales:** Oprima el pulsador lateral izquierdo para que su astronauta cave hoyos. Apriete el pulsador derecho para que rellene los hoyos (con monstruo dentro, claro).

## INSTRUCCIONES DE JUEGO

**AVISO:** Si juegan dos jugadores, éstos deberán turnarse. Empieza el jugador 1 y cada turno acabará con la eliminación de su astronauta.

### PASO 1: Preparados para la acción

Pulse el botón de inicio de juego (Reset) y aparecerá en su pantalla el título. Espere a que aparezcan en pantalla las opciones de juego en una lista numerada del 1 al 8. Seleccione una de las opciones pulsando la tecla con el botón correspondiente de cualquiera de los teclados de control (del 1 al 4 para un jugador y del 5 al 8 para dos jugadores).



### PASO 2: ¡Comienza el pánico!

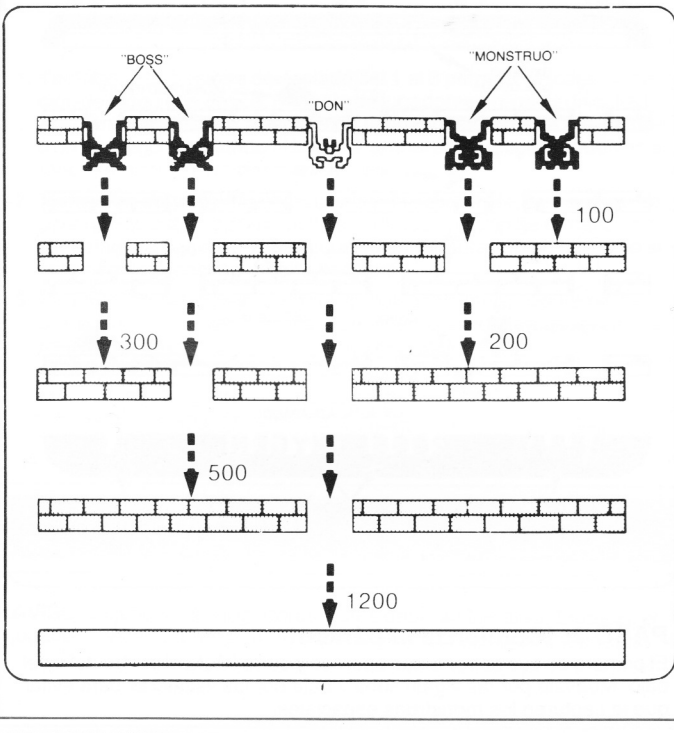
El primero de sus astronautas aparece y corre hasta el centro del nivel bajo. Muévale por las vigas, suba y baje por las escaleras para evitar que le capturen los monstruos espaciales.

### PASO 3: ¿Podrá cavarlo?

Atrape a los monstruos espaciales cavando hoyos en el suelo de las vigas. El monstruo cae en el hoyo; rellénelo rápidamente porque los monstruos se pueden escapar. Y entonces ¡contemple como le llega su fin!

### PASO 4: Siga cavando

¡Cuidado! Algunos monstruos espaciales tienen que caer desde más de un piso para que sean eliminados. ¿Puede usted cavar hoyos a distintas alturas, unos sobre otros, para que caigan desde varios pisos?.



### PASO 5: Cavar más, rellenar más

Limpie la pantalla de monstruos espaciales para pasar a la siguiente fase del juego. ¡Trabaje deprisa! Cuanto más oxígeno quede cuando la pantalla esté libre de monstruos, más premio recibe.

### PASO 6: Volver a empezar

Pulse la tecla ★ para volver a jugar la misma opción de juego que haya estado jugando. O bien pulse # para llamar a la pantalla las opciones de juego nuevamente.

**AVISO:** El botón de inicio de juego (Reset) de la consola "borra" de la memoria el programa. Puede ser pulsado en cualquier momento con el fin de empezar un nuevo juego, y también se podrá pulsar en caso de funcionamiento irregular.

### PUNTUACION

	"MONSTRUO"	"BOSS"	"DON"
Cae 1 piso	100	-	-
Cae 2 pisos	200	300	-
Cae 3 pisos	300	500	800
Cae 4 pisos	500	800	1.200

Se consiguen puntos cada vez que se elimina un monstruo espacial. Un monstruo (rojo) deberá caer un piso para ser eliminado. Pero "Boss" (verde) tiene que caer dos pisos y "Don" (azul) tres pisos para ser eliminados. Si al caer un monstruo lo hace sobre otro, ¡conseguirá puntos extra!

El indicador del oxígeno que queda es también un premio. Cuando todos los monstruos han sido eliminados en un nivel, el número que aparece en el indicador de tiempo extra, se añade a su puntuación.

En los juegos del nivel 1, cada jugador recibe cinco astronautas por juego. En los juegos de otros niveles, cada jugador recibe tres astronautas al empezar.

Cuando se llega a 5.000 puntos se recibe un astronauta extra.

## DESCUBRIR ES DIVERTIDO

Estas instrucciones le dan la información básica necesaria para empezar a jugar "PANICO ESPACIAL™", ¡pero ésto es sólo el principio! Usted podrá comprobar que este cartucho está lleno de posibilidades para que "PANICO ESPACIAL™" sea emocionante cada vez que juegue. Experimente con diferentes técnicas y ¡a divertirse!

