

ATARI®

COMPUTERS

COMPUTER
PROGRAMMA

Computerprogramma
op cassette

GALGJE

TXN 4108

ATARI®



A Warner Communications Company

G A L G J E
B C D E F G H J K L M
N O P Q S U V W X Y Z
A T A R I
I N S T R U C T I E S (J / N)
Copyright (C) 1980 Atari



**Computerprogramma
op cassette**

GALGJE

TXN 4108

ATARI INSIDE

GALGJE

Het is mogelijk om dit programma met een joystick te gebruiken.

INSTRUCTIES VOOR HET LADEN VAN HET PROGRAMMA

1) Voor het werken met dit programma heeft u een ATARI-huiscomputer en een ATARI 1010 programmarecorder nodig.

2) Zorg er voor, dat uw ATARI 1010 programmarecorder op de juiste wijze is aangesloten op de lichtnetadapter en de computer. Zie voor verdere aanwijzingen de handleiding van uw programmarecorder.

3) Zet de televisie aan.

4) Schakel de computer in met de aan/uitschakelaar. Als u een ATARI-printer en/of een floppy disk-systeem aan uw computer hebt gekoppeld, is het mogelijk dat u een probleem zult ondervinden bij het laden van de cassette. Dit is afhankelijk van de wijze waarop de apparatuur op de computer is aangesloten. U kunt dan het beste de programmarecorder **direct** op de computer aansluiten. Als de problemen dan nog niet zijn opgelost, raadpleeg dan de betreffende ATARI handleiding.

5) Als de computer op de juiste wijze is aangesloten en ingeschakeld, zal op het beeldscherm de tekst **READY** verschijnen, met daaronder de cursor.

6) Plaats de cassette met het programma **Galgje** in de programmarecorder, met kant 1 aan de bovenzijde. Spoel de band met de **REWIND**-toets naar het begin terug als deze niet in de beginpositie staat. Als de cassette stopt, druk dan op de **STOP/EJECT**-toets.

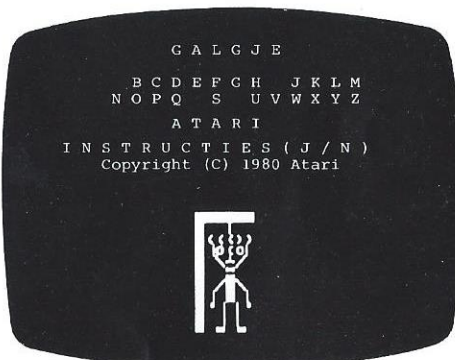
7) Tik op het toetsenbord de tekst **CLOAD** en druk daarna op de **RETURN**-toets. De pieptoon herinnert u er aan, de **PLAY**-toets van de recorder in te drukken. Druk daarna nogmaals op de **RETURN**-toets. Door het ruitje van de programmarecorder kunt u nu zien, dat de band draait, hetgeen betekent dat het begin van het programma in uw computer wordt geladen.

8) Als de tekst **READY** opnieuw op het beeldscherm verschijnt, tik dan in: **RUN** en druk op de **RETURN**-toets.

9) Op het scherm verschijnt nu het ATARI-logo en de mededeling dat **Galgje** wordt geladen.

10) Als het laden is beëindigd, zal het **Galgje**-aanvangsbeeld op het scherm zichtbaar worden. In het midden van het beeldscherm staat de vraag **Instructies (J/N)?**. Als u de instructies wilt zien, tik dan **J** in, anders **N** gevolgd door **RETURN**. Als u het spel voor de eerste keer gaat spelen, kunt u de instructies het beste even doorlezen.

11) Als uw antwoord **NEE (N)** is, zal direct worden begonnen met het laden van het programma in het geheugen. Als u echter **JA (J)** als antwoord geeft, zal de computer u de instructies geven die nodig zijn om het spel te kunnen spelen (zie punt 12).



Vergeet niet om ná iedere instructie op de **RETURN**-toets te drukken, waardoor de volgende instructie verschijnt. Gebruik de **RETURN**-toets van het toetsenbord om de moeilijkheidsgraad te kiezen. Er zijn drie mogelijkheden: **BEGINNER**, **GEVORDERDE** en **EXPERT**.

De gekozen moeilijkheidsgraad zal in een andere kleur zichtbaar zijn dan de overige twee. Druk, als u wilt beginnen, op de **START**-toets. Het alfabet zal nu in twee rijen op het scherm zichtbaar zijn. Het aantal liggende streepjes geeft aan hoeveel letters het woord bevat, dat u moet raden.



Als u het toetsenbord gebruikt, kunt u eenvoudig de letter, waarvan u denkt dat hij in het woord voorkomt, intikken. De computer zal er voor zorgen, dat de letters die u al hebt geraden (en al dan niet goed waren) niet nogmaals kunnen worden ingevoerd. Deze letters zullen uit het alfabet op het scherm worden verwijderd. Als u de joystick gebruikt, beweeg de knuppel dan naar links of naar rechts om de cursor respectievelijk naar links of naar rechts te bewegen. Beweeg de knuppel voorwaarts of achterwaarts (naar u toe) om de cursor tussen de twee rijen letters te verplaatsen. De gekozen letter zal op het scherm aan en uit knippen. Als de door u gekozen letter knippert, druk dan op de rode knop van de joystick. Sluit de joystick aan op aansluitbus 1 van de computer.

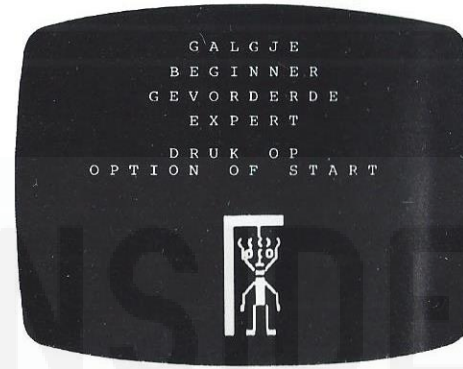
12) Na de laatste instructie moet u de **START**-toets indrukken om het programma in de computer te laden. Op het scherm verschijnt de mededeling, dat **Galgje** wordt geladen.



13) Nadat het programma is geladen, zal het aanvangsbeeld zichtbaar worden.

14) U bent nu gereed om het spel te beginnen. Kies een moeilijkheidsgraad (door de **OPTION**-toets in te drukken) en begin het spel door de **START**-toets in te drukken.

De score van het aantal goede en foute woorden wordt automatisch door de computer op het beeldscherm bijgehouden. U kunt op elk moment van moeilijkheidsgraad veranderen door de **OPTION**-toets in te drukken (waardoor tijdelijk het scherm wordt aangepast). Hierdoor zal echter de score niet worden veranderd. Als u de score wél wilt terugzetten in de beginstand, kunt u de **RESET**-toets indrukken. Tik daarna in **RUN**, druk op de **RETURN**-toets en u kunt opnieuw beginnen.



KANT 2

De voorgaande instructies slaan op kant 1 van de cassette. Kant 2 bevat geen inleidende instructies, maar slechts het programma zelf. Het laden van kant 2 geschiedt als volgt:

- 1) Spoel de cassette naar het begin van kant 2, druk daarna op de **STOP/EJECT**-toets.
- 2) Tik **CLOAD** in en druk op de **RETURN**-toets.

3) Druk, nadat u de pieptoon hebt gehoord, de **PLAY**-toets van de cassette recorder in en druk nogmaals op de **RETURN**-toets.

4) Als de tekst **READY** op het beeldscherm verschijnt, tik dan **RUN** in en druk nogmaals op de **RETURN**-toets.
Het ATARI-logo verschijnt nu op het scherm, terwijl het programma automatisch in de computer wordt geladen. Vervolgens zal het **Galje**-aanvangsbeeld zichtbaar worden; u bent nu klaar om te beginnen.

ATARI

COMPUTER
PROGRAMMA

ATARI GARANTIE

Atari homecomputer-cassettes, -programmamodules of -diskettes.

Atari International (Benelux) B.V. garandeert dat deze cassette, programmamodule en/of diskette ("programmadrager"), waarbij het computerprogramma niet is inbegrepen, vrij zal zijn van technische defecten, en wel voor een periode van 3 maanden na aankoopdatum.

Elke Atari programmadrager die een defect vertoont binnen de garantieperiode zal worden vervangen door Atari.

Programmadragers die teruggebracht worden voor zo'n vervanging, dienen de Atari labels intact te hebben en moeten voorzien zijn van een aankoopbewijs, waarop de aankoopdatum is vermeld. Alle voor garantie in aanmerking komende goederen dienen te worden aangeboden aan uw Atari-dealer voor verdere franco verzending naar het dichtstbijzijnde Atari service centrum.

Atari Service Centrum
Franse Akker 9
9814 AL BREDA

Veel zorg is besteed aan de nauwkeurigheid van de produkt documentatie opgenomen in deze gebruiksaanwijzing.

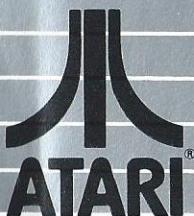
Echter door onze konstante onderzoeken naar verbetering en modernisering van zowel onze computers als computerprogramma's, kan ATARI geen garantie geven voor de nauwkeurigheid van dit drukwerk na de datum van publikatie en neemt geen verantwoording voor eventuele veranderingen, fouten of weglatingen.

Niets uit deze uitgave mag worden vermenigvuldigd en/of openbaar gemaakt worden door middel van druk, fotocopie, microfilm of op welke wijze dan ook, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van ATARI International (Benelux) B.V.

© ATARI. Alle rechten voorbehouden.

ATARI and Design, Reg. V.S. Pat. & Tm Off.

Printed in Holland by Louis Vermijs Drukkerijen B.V.



HOOFDKANTOOR:
Atari International (Benelux) B.V.
Postbus 1616
3600 BP MAARSSEN
Atoomweg 480
3542 AB UTRECHT

• A Warner Communications Company.