

ATARI®

COMPUTERS

**COMPUTER
PROGRAMMA**

**Computerprogramma
op cassette**

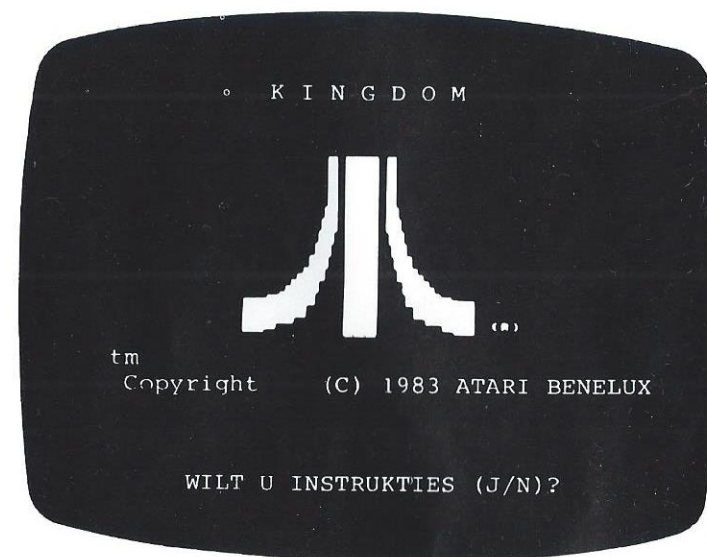
KONINKRIJK

TXN 4102

ATARI®



A Warner Communications Company



° K I N G D O M



tm
Copyright (C) 1983 ATARI BENELUX

WILT U INSTRUKTIES (J/N)?

**Computerprogramma
op cassette**

KONINKRIJK

TXN 4102

ATARI INSIDE

Gebruik de volgende handleiding, om het programma "Koninkrijk" in de computer te laden.

1) Zorg er voor, dat uw ATARI 1010 programmarecorder op de juiste manier is aangesloten op uw computer en de lichtnet-adapter.
Raadpleeg, indien nodig, de handleiding van de cassette recorder voor verdere details.

2) Schakel de televisie aan.

3) Schakel nu de computer aan met behulp van de aan/uit schakelaar.
Indien u een ATARI printer en/of floppy-disk systeem op de computer hebt aangesloten, bestaat de mogelijkheid dat u problemen ondervindt bij het laden van het programma.

Dit is afhankelijk van de wijze waarop de randapparatuur aan de computer is gekoppeld. Het beste kunt u de cassette-recorder rechtstreeks op de computer aansluiten. Als de problemen dan nog niet zijn opgelost, raadpleeg dan de betreffende handleiding.

4) Als de apparatuur op de juiste wijze is aangesloten en aangeschakeld, zal op het beeldscherm de tekst "READY" zichtbaar zijn, met de cursor daar direct onder.

5) Plaats de cassette met het programma "Koninkrijk" in de cassette recorder met kant 1 aan de bovenzijde. Spoel de band terug naar het begin, als deze nog niet in die positie staat. Druk, als de band stopt, op de STOP/EJECT-toets.

6) Tik op het toetsenbord de tekst "CLOAD" en sla de return-toets aan. De piep-toon herinnert u er aan om de PLAY-toets van de cassette recorder in te drukken. Druk nu nogmaals op de return-toets.

Door het raampje van de recorder kunt u zien dat de band draait, hetgeen betekent dat het begin van het programma in de computer wordt geladen.

7) Als de tekst READY opnieuw op het beeldscherm verschijnt, tik dan de tekst RUN op het toetsenbord in en sla de return-toets aan.

8) Op het scherm zal nu het ATARI-logo zichtbaar zijn met de mededeling, dat "Koninkrijk" wordt geladen.



9) Als het laden is beëindigd zal het aanvangsbeeld van het programma "Koninkrijk" op het scherm zichtbaar zijn. Onderaan het beeldscherm wordt de vraag "Wilt u instructies (J/N)?" gesteld. Wilt u instructies zien, tik dan "J" in en druk daarna op de **RETURN**-toets. Wilt u geen instructies zien, tik dan in "N" en druk op de **RETURN**-toets. Het beste kunt u, als u het spel voor de eerste keer speelt, de instructies even doorlezen.

10) Als uw antwoord "Nee" is, wordt onmiddellijk begonnen met het laden van het programma in het geheugen van de computer. Is uw antwoord echter "Ja", dan worden eerst de spelregels op het beeldscherm afgebeeld.

11) Druk daarna op de START-toets om het programma "Koninkrijk" in de computer te laden. Op het beeldscherm verschijnt dan de tekst "Koninkrijk wordt geladen".

Noot: het is mogelijk dat u tijdens het invoeren van gegevens per ongeluk de "inverse video"-toets aanslaat of de "lower case"-toets. De eerste toets heeft tot gevolg dat alle tekens geïnverteerd op het scherm verschijnen (zwarte letters in een wit vlak) terwijl de tweede toets kleine letters geeft in plaats van hoofdletters. Als dit gebeurt, zult u merken dat de computer uw invoer niet accepteert. Druk op de "inverse video"-toets en/of druk

gelijktijdig op de shift-toets en de lower case"-toets om weer in de "normale" tekstmode terecht te komen.

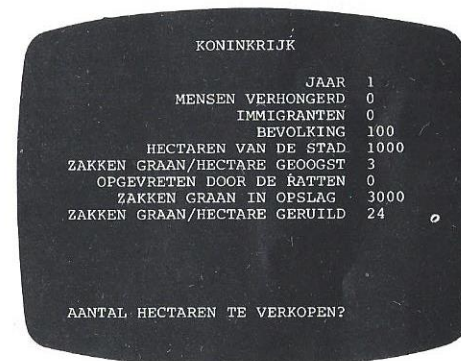


12) Nadat het programma in de computer is geladen zal op het beeldscherm een zwart vlak zichtbaar worden met daarin de spelgegevens. De vragen die aan u zullen worden gesteld zijn:

Aantal hectaren te verkopen?
(hectaren te kopen?)

Zakken graan voor de bevolking?

Hectaren te beplanten?



Eerst moet u besluiten hoeveel hectaren land u wilt verkopen. Als u land verkoopt zal de hoeveelheid graan die u in opslag hebt toenemen. Deze zakken graan worden gebruikt om de mensen te voeden. Uw belangrijkste taak is, er voor te zorgen dat er geen mensen zullen verhongeren.

Als u land wilt kopen in plaats van verkopen, geef dan als antwoord 0 en druk op de **RETURN**-toets. Op het scherm verschijnt dan de vraag "Aantal hectaren te kopen?". Voer na iedere vraag het volgens u meest toepasselijke aantal in.

Vervolgens moet u beslissen hoeveel graan u de bevolking wilt geven, om te voorkomen dat er mensen verhongeren. Er zijn 20 zakken graan nodig per persoon. Als de bevolking dus 100 mensen groot is, heeft u minstens 2000 zakken graan nodig om uw mensen te voeden. Groeit nu de bevolking bijvoorbeeld tot 115 mensen, dan heeft u 2300 zakken graan nodig.

De laatste vraag voor ieder jaar is, hoeveel hectaren grond u wilt beplanten. Elke persoon in uw koninkrijk kan 10 hectaren land bewerken, kies dus 10 hectaren per persoon als u de verhouding bepaalt tussen het aantal hectaren en de bevolking van uw stad. U heeft één zak graan nodig om twee hectaren land in te zaaien.

Dat is alles wat u moet doen. Het klinkt eenvoudig, maar het is het niet! Elke keer dat u de drie hoofdvragen hebt beantwoord gaat u verder naar het volgende jaar, tenzij u een rekenfout maakt. Wat er dan gebeurt zal de computer u laten weten. . . .
Als u gegevens wilt invoeren die niet in overeenstemming zijn met de beschikbare hoeveelheid, zal de computer uw invoer niet accepteren en een passende mededeling op het scherm plaatsen.

Als u uw 10-jarige ambtsperiode uitdient, heeft u de mogelijkheid om een volgende periode te regeren.

Om het spel te herstarten, moet u op de START-toets drukken.

KANT 2:

De voorgaande instructies slaan op kant 1 van de spelcassette. Kant 2 bevat geen inleidende instructies, maar slechts het programma zelf. Handel volgens de volgende richtlijnen om kant 2 te starten:

- 1) Spoel de cassette terug in de beginpositie als hij nog niet in de beginstand staat. Druk daarna op de STOP/EJECT-toets.
- 2) Tik de tekst CLOAD in op het toetsenbord en druk op de **RETURN**-toets.
- 3) Druk na de piep-toon op de PLAY-toets van de cassetterecorder en sla nogmaals de **RETURN**-toets aan.
- 4) Als READY op het beeldscherm verschijnt, tik dan in "RUN" en druk op de **RETURN**-toets. Het ATARI-logo zal nu op het beeldscherm verschijnen terwijl automatisch het programma in de computer zal worden geladen. Daarna zal het "Koninkrijk"-aanvangsbeeld zichtbaar worden op het scherm, waarna u klaar bent om met het spel 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.