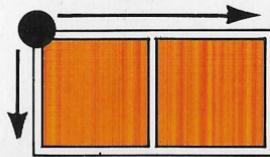
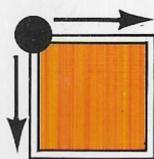
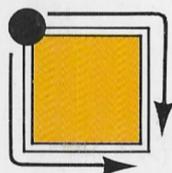


- POUR DÉPLACER UN PION, APPUYER SUR LA BARRE D'ESPACEMENT.
- TO MOVE A DOT, PRESS THE SPACE BAR.
- EINEN PUNKT VERSETZEN, DRUCKEN SIE DIE LEERTASTE.
- PARA MOVER UNA PIEZA, PRESIONE LA TECLA ESPACIADORA.
- SPOSTARE UNA PEDINA, PREMERE IL TASTO BIANCO.
- VERPLAATEN VAN EEN SCHIJF SPATIETOETS INDRUKKEN.

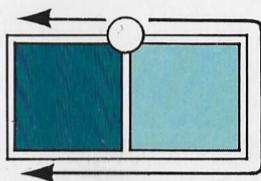
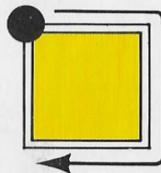
1



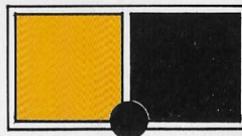
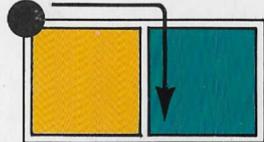
2



3



4



ATARISOFTTM

CAMELEON

Denis FRIEDMAN

© 1985 ATARI CORP.

ATARIINSIDE



FRANÇAIS

ENGLISH

DEUTSCH

ESPAÑOL

ITALIANO

NEDERLANDS

CAMELEON

Denis FRIEDMAN

© 1985 ATARI CORP.

ATARINSIDE

LE FEL DU CAMELEON BITURAD

En la séance de interrogatoire, alors qu'il était en état d'oublier
l'heure et l'endroit où il se trouvait, le suspect fut interrogé sur les détails de l'affaire.
Toutefois, dans la soirée du 30 Juillet, lorsque l'enquêteur lui demanda de faire une déclaration,
le suspect répondit : « Je ne sais pas ce que je dis. »

Il se déclara incapable de donner des détails précis sur l'origine de son information et fut interrogé sur les personnes qui l'avaient informé. Il déclara que c'était un certain M. Léonard, qui lui avait parlé de l'affaire.

FRANCAIS 2

ENGLISH 10

DEUTSCH 16

ESPAÑOL 24

ITALIANO 32

NEDERLANDS 40

Le suspect fut interrogé sur les personnes qui l'avaient informé. Il déclara que c'était un certain M. Léonard, qui lui avait parlé de l'affaire.

Il déclara également que M. Léonard lui avait parlé de l'affaire.

Le suspect fut interrogé sur les personnes qui l'avaient informé. Il déclara que c'était un certain M. Léonard, qui lui avait parlé de l'affaire.

Le suspect fut interrogé sur les personnes qui l'avaient informé. Il déclara que c'était un certain M. Léonard, qui lui avait parlé de l'affaire.

ATARIINSIDE

GARANTIE

Conformément à la loi, la présente vente est soumise à la garantie légale des défauts et vices cachés.

Nous garantissons, pendant 30 jours après la date d'achat, que le support sur lequel ce programme ATARI® est enregistré, ne comporte aucun défaut.

Si toutefois, il se trouvait que ce programme ne puisse se charger normalement, et que la disquette, la cassette ou la cartouche ci-incluses en soit la cause, veuillez le rapporter à votre revendeur avec une preuve d'achat datée, afin qu'il puisse appliquer la garantie qui se borne strictement à l'échange de ce programme par un autre identique, dans les meilleurs délais.

Cette garantie ne s'applique plus dès lors que le support montre des signes évidents et anormaux d'usure, de contraintes mécaniques (plis, déformations dues à la chaleur, froissement de la bande, tentative de démontage ou d'ouverture du support, etc.) ou de mauvaise utilisation ou détérioration (renversement d'un liquide sur le support, empreinte de doigts sur les parties magnétiques, altération électromagnétique, etc.). La garantie est aussi exclue si ce produit n'est pas d'origine ATARI® ou s'il a été modifié par quelconque autre que par les techniciens ou ingénieurs d'ATARI®.

L'acheteur est tenu, dès son acquisition, de mettre à l'épreuve le logiciel de ce programme ATARI®, de vérifier la véracité de ses résultats et de signaler sur le champ toute anomalie éventuelle à son vendeur afin que celui-ci puisse en faire vérifier l'exactitude par ATARI® en le retournant pour son remplacement, dans les meilleurs délais.

Copyright et copie :

A l'achat de ce programme pour ordinateur et de sa documentation associée (le logiciel), vous obtenez le droit d'utiliser ce logiciel pour votre usage personnel seulement sans en effectuer de copies. Ce logiciel est déposé. Il vous est interdit de reproduire, traduire ou distribuer ce logiciel d'une quelconque manière que ce soit, sans l'autorisation écrite d'ATARI Corp.

LE JEU DU CAMELEON

Ce jeu est le premier jeu de stratégie pure créé spécifiquement pour un micro-ordinateur.

MISE EN ROUTE

- Allumez votre téléviseur et votre unité de disquette ;
- Insérez la disquette CAMELEON dans votre unité de disquette (n'oubliez pas de fermer la porte de l'unité de disquette) ;
- Si vous possédez un 800 XL, un 65 XE ou un 130 XE, appuyez sur la touche OPTION de votre ordinateur personnel et, tout en maintenant cette touche enfoncée, allumez votre ordinateur ATARI.
- Si vous possédez un ATARI 800, retirez la cartouche BASIC.

Lorsque l'écran de présentation apparaît, plusieurs possibilités vous sont offertes :

- Choisir avec la touche SELECT si vous allez utiliser une commande à levier ou à tablette sensitive.
- Choisir avec la touche OPTION le type de jeu auquel vous désirez jouer (Normal ou BLITZ)

Remarque : Le BLITZ est un jeu limité en temps de réflexion. Chaque joueur dispose de 7 minutes pour se décider.

Appuyez sur START pour commencer.

REGLES

Le CAMELEON est un jeu de stratégie pure comme les échecs ou le GO. La chance n'intervient pas. Le jeu comprend deux éléments :

- Une zone de jeu composée de 81 cases,
- 20 pions (10 noirs et 10 blancs).

PREMIERE PHASE

Dans le cas du BLITZ, il n'y a pas de première phase, vous sautez directement à la seconde.

Les pions noirs entament le jeu :

Chaque joueur doit placer ses pions sur la zone de jeu.

Attention, les noirs peuvent se placer uniquement sur les cases jaunes et les blancs sur les cases bleues.

Pour placer un pion, amenez le curseur sur le point choisi et appuyez sur le bouton du levier ou de la tablette sensitive.

Si vous changez d'avis sur la position du pion après avoir appuyé sur le bouton, appuyez sur la touche |E| (Erase-Effacer) et recommencez.

Validez votre choix une seconde fois, afin que l'autre joueur puisse jouer.

Une fois les 20 pions placés, la zone de jeu devient noire et la deuxième phase peut débuter.

DEUXIEME PHASE

Le combat peut maintenant commencer !

Le but du jeu est de prendre tous les pions de votre adversaire. Pour arriver à cela, vous devez déplacer vos pions. Si au cours d'un déplacement, un de vos pions passe sur un ou plusieurs pions de votre adversaire, ces derniers sont perdus pour lui.

Lorsque c'est à votre tour de jouer, les trois actions suivantes sont possibles :

- Allumer une case à votre couleur (bleue ou jaune)
- Intensifier la couleur d'une de vos cases
- ou déplacer un pion.

ALLUMER UNE CASE

Placez votre curseur sur une case noire et appuyez sur le bouton du levier ou de la tablette sensitive. Bien évidemment, vous ne pouvez pas allumer une case appartenant déjà à votre adversaire.

INTENSIFIER LA COULEUR D'UNE CASE

Placez le curseur sur la case vous appartenant dont vous voulez intensifier la couleur et appuyez sur le bouton du levier ou de la tablette sensitive.

3 niveaux d'intensité sont possibles :

- Intensité faible (un tour)
- Intensité moyenne (deux tours)
- Intensité forte (trois tours)

Bien sûr, vous ne pouvez pas augmenter l'intensité d'une case appartenant à votre adversaire.

Si une de vos cases est déjà à son intensité maximale, vous ne pouvez plus la modifier.

DEPLACER UN PION

La mobilité d'un pion dépend de l'intensité de la case le long de laquelle il se déplace.

- 1) Un pion voulant se déplacer le long d'une des cases de son camp ayant une faible intensité (ex. pion noir sur case jaune) ne pourra le faire que dans un sens (voir figure 1).
- 2) Si l'intensité de cette case est moyenne, le pion peut tourner (voir figure 2).
- 3) Si l'intensité de cette case est forte, il peut faire un demi tour complet (voir figure 3).
- 4) Si, lors d'un coup, votre pion se déplace le long d'une case ennemie de même intensité, celle-ci s'éteint (voir figure 4).

Remarque : N'oubliez pas que vous pouvez changer d'avis sur le déplacement d'un pion en appuyant sur la touche |E|. Vous devez appuyer sur le bouton du levier ou de la tablette sensible deux fois pour valider un choix, ceci dans tous les cas.

NB: Un pion placé au milieu de quatre cases d'intensité maximale, forme une figure nommée "œil". Cette position est imprenable.

Dans ce cas, le joueur gagnant sera celui qui possédera le plus de pions en fin de partie.

SAUVEGARDER ET RECHARGER VOTRE PARTIE DE CAMELEON

Vous avez deux possibilités pour sauvegarder et recharger une partie :

Sauvegarde 1

- Insérez une disquette au bon format dans le lecteur de disquette et allumez votre micro-ordinateur.

Après quelques tours, vous pouvez appuyer sur la touche |>|. Ainsi, vous sauvegarderez la partie telle qu'elle se présente à l'écran. Ceci est très utile lorsque vous jouez une partie passionnante avec un ami qui ne peut rester jusqu'à la fin, appuyez sur la touche |>| avant d'éteindre votre micro-ordinateur.

Chargement 1

- Après avoir lancé le DOS, insérez votre disquette ; allumez le micro-ordinateur et appuyez sur la touche START. Pour revenir à votre partie précédemment sauvegardée, appuyez sur la touche |<|, après quelques secondes, le jeu apparaîtra sur votre écran là où il a été interrompu.

Sauvegarde 2

- Vous pouvez aussi sauvegarder une partie entière. Pour cela, après la première phase du jeu, appuyez sur la touche |S| et donnez un nom au fichier.
CAMELEON mémorisera votre partie entière sur disquette.

Chargement 2

- Pour recharger une partie précédemment sauvegardée, appuyez sur la touche |L| (après la mise en route du système) et indiquez le nom du fichier que vous voulez charger.
Après quelques secondes, le premier tour de votre partie apparaîtra à l'écran.

- Pour voir la partie complète, appuyez sur la barre d'espacement, le micro-ordinateur affichera à l'écran, tour après tour, la partie que vous avez joué.
- Pour revenir au départ, appuyez sur la touche |B| et le premier tour apparaîtra à l'écran.
- Pour reprendre le jeu à un tour précis, appuyez sur la touche |P| et commencez à jouer normalement.

NB : Votre disquette contient trois parties enregistrées sous les noms de :

DENIS
DANIEL
MICHEL

L'examen de ces parties vous permettra de mieux comprendre les stratégies de base du jeu du CAMELEON.

A VOUS DE JOUER...

PRECAUTIONS D'EMPLOI

Le logiciel que vous venez d'acquérir, se présente sous l'une des trois formes suivantes : cartouche, cassette ou disquette.

Si le programme est en cartouche, ne l'exposez pas à une chaleur excessive ni à une atmosphère corrosive ou des conditions atmosphériques extrêmes qui pourraient endommager les contacts.

Si le programme est en cassette ou en disquette, respectez bien les conseils ci-après :

- Ne l'exposez pas à la chaleur : évitez de poser une disquette sur l'ordinateur ou sur l'unité de disquette.
- Ne touchez jamais avec les doigts la bande magnétique elle-même ou la disquette magnétique.
- Ne fumez pas ! En effet, les poussières très fines composant la fumée se déposent sur les parties magnétiques et il s'ensuit une usure prématuée du support.
- Veillez à tenir ces supports suffisamment éloignés de tout champ magnétique. Ne posez pas de disquette sur votre téléviseur ou à proximité de l'écran.
- N'éteignez jamais votre unité de disquette alors que la lampe «BUSY» est allumée. Vous risquez de magnétiser les têtes.
- Toute opération d'allumage ou d'extinction de l'unité de disquette doit se faire sans disquette à l'intérieur.
- N'écrivez jamais directement sur la disquette.
- N'utilisez jamais d'épingle ou de trombone sur une disquette.
- Stockez de préférence vos disquettes et vos cassettes à la verticale.
- Evitez toute contrainte mécanique sur ces supports ; ne posez pas de livre par-dessus, ne les faites pas tomber par terre, etc.
- Ne faites pas d'encoche, de perforation ou de découpe dans la pochette de la disquette.

En pratique, il est facile de respecter toutes ces conditions, mais n'oubliez pas que 98 % des défauts constatés proviennent en fait d'une mauvaise manipulation.

GUARANTEE

According to law this sale is covered by legal guarantee against latent defects.

We guarantee the support on which this ATARI® program is recorded against any defect for 30 days from date of purchase.

If for any reason this program cannot be loaded normally, and the diskette, cassette or cartridge carrying it is the reason, please return it with a dated invoice so that the dealer can apply the guarantee, which is strictly limited to replacement of this program by another identical one, as early as possible.

This guarantee no longer applies once the support shows evident signs of abnormal wear, mechanical damage (folding, warping due to heat, wrinkling of the tape, attempt to disassemble or open the support, etc.) or incorrect use or damage (spilling of a liquid on the support, fingerprint on the magnetic parts, electromagnetic alteration, etc.). The guarantee also lapses if this product is not from ATARI®, or if it has been modified by anyone other than ATARI® technicians or engineers. The buyer is expected to check the ATARI® program software upon acquiring it, by verifying its results and indicating immediately any anomalies to the dealer, so that the dealer can have ATARI® verify these observations and return it for replacement at the earliest possible time.

Copyright and copy privileges :

When you buy this computer program (the software) and the documentation for it, you have the right to use it for your own personal use, without making copies. This software is copyrighted. It is prohibited to reproduce, translate or distribute this software in any way whatsoever, without the express written authorization of ATARI Corp.

THE GAME OF CHAMELEON

This is the very first game of pure strategy developed exclusively for home computers.

STARTUP

- Switch on your TV set and your disk drive.
- Insert the CHAMELEON diskette in your disk drive (and don't forget to close the disk drive door).
- If you are using an 800 XL, an 65 XE or an 130 XE, press the OPTION key on your personal computer and, while holding this key down, switch on your ATARI computer.
- If you have an ATARI 800, take out the BASIC language cartridge.

After the presentation display, you have two choices to make :

- Choose joystick or touch tablet with the SELECT key.
- Choose the type of game (normal or BLITZ) with the OPTION key.

Remark : The BLITZ is a lightning-reflex game in which each player is allowed only 7 minutes to play.

Press on START to begin.

RULES

CHAMELEON is a pure strategy game, just like Chess or GO. No luck is involved. To play, you use :

- a game board area divided into 81 squares,
- 20 dots (10 blacks and 10 whites).

FIRST PART

In the BLITZ, you skip this first part and go directly to the second.

Black starts.

Each player first places his dots in position on the game area.

Careful ! Blacks can be placed only on the yellow squares and whites on the blue ones.

To place a dot, just put the cursor on the desired spot and press the joystick or touch tablet button.

If you change your mind about where a dot should be placed after you have pressed the button, simply press the |E| (for "Erase") key and start over.

Validate your choice a second time so the other player can play.

Once the 20 dots are positioned, the game area becomes black and you can go on with the second part of the game.

SECOND PART

Now the fight can start !

The aim of the game is to take all the partner's dots. To do this, you have to move your own dots. If your dot moves over one or more of your adversary's dots, he loses those dots.

Each time it is your turn to play you can either :

- light a square of your color (blue or yellow)
- or brighten the color of one of your squares
- or move a dot.

TO LIGHT A SQUARE

Put your cursor on a black square and press the joystick or touch tablet button.

Of course you cannot light up a square which already belongs to your adversary.

TO BRIGHTEN THE COLOR OF A SQUARE

Put your cursor on the square of your color that you want to brighten and press the joystick or touch tablet button.

Three brightnesses are possible :

- Low (one turn)
- Medium (two turns)
- High (three turns)

Of course, you cannot increase the brightness of any of your partner's squares.

Once one of your squares has reached maximum brightness, you cannot play on that square any more.

TO MOVE A DOT

The way a dot can move depends on the brightness of the squares it is moving along.

- 1) A dot moving along a low-brightness friendly square (i.e.: black dot along a yellow square) can move in only one direction (see chart 1).
- 2) Moving over a medium-bright friendly square, the dot can turn (see chart 2).
- 3) If it moves over a high-brightness friendly square it can make a U turn (see chart 3).
- 4) If, during a move, your dot goes along an enemy square of the same intensity, the square disappears (see chart 4).

Remark : Don't forget that you can change your mind about a move by typing |E|, and that you must always press the joystick or touch tablet button twice to valid a choice.

IMPORTANT NOTE :

A dot in the middle of four maximum brightness squares makes an impregnable "eye".

In this case, the winner is the player who has the most pawns at the end of the game.

HOW TO SAVE AND LOAD YOUR CHAMELEON GAME OR GAME POSITION

You have two ways to save and load a game :

Saving 1

- Insert a formatted diskette into the disk drive and turn on your computer.

After a few turns, you may press the |>| key. This way you save the play just the way you see it on the screen. This is very useful if you are having a great game with a friend who can't stay till the end.

Press the |>| key, you can turn off your computer.

Loading 1

- After booting the DOS, insert your own diskette, turn on the computer and press the START key. To go back to your previously saved play, just press the |<| key and, after a few seconds, the screen will come back exactly as you left it.

Saving 2

- You may also save an entire game. To do so, after the first part of the game, you may press the |S| key and give a name to the file. CHAMELEON will save your complete game on diskette.

Loading 2

- To load a previously saved game, just press the |L| key (after the beginning) and give the name of the file you want to load. After a few seconds, the first turn of your game will show up on the screen.
 - To review the whole game, press the space bar and computer will show you, turn by turn, the game as you played it before.
 - To go back to the beginning, press the B key and the first turn will come back on the screen.
 - If you want to start playing again at a certain turn, press the |P| key and go on playing as usual.

IMPORTANT NOTE:

Your diskette contains three games recorded under the names :

DENIS, DANIEL, MICHEL

To understand the CHAMELEON strategy better, take a look at these games.

LET'S PLAY NOW...

PRECAUTIONS

The software you have just bought comes either in the form of a cartridge, cassette or diskette.

If the program is in a cartridge, do not expose this cartridge to excessive heat or corrosive atmosphere, or to any extreme atmospheric conditions that may damage the contacts.

If the program is in cassette or diskette form, carefully follow these instructions :

- Do not expose it to heat. Avoid laying the computer diskette on the disk drive.
- Never touch the magnetic tape itself, or the floppy disk, with the fingers.
- Do not smoke ! The very fine powders in the smoke adhere to the magnetic parts and subject them to premature wear.
- Keep these supports far enough away from magnetic fields. Do not lay the diskette on your TV set or near the screen.
- Never switch off the disk drive while the "BUSY" light is on. This may damage the read heads.
- The disk drive must not be switched on or off while a diskette is inside.
- Never write directly on the diskette.
- Never attach a pin or paper clip to the diskette.
- It is preferable to store your diskettes and cassettes in the vertical position.
- Avoid applying any mechanical force to these software supports, for example by laying a book on them or dropping them on the ground, etc.
- Do not notch, punch or make cutouts in the disk sleeves.

It is easy to follow all of these instructions and practice, but do not forget that 98% of all defects observed come from poor diskette handling.

GARANTIE

Laut Gesetz gilt für diesen Verkauf die gesetzliche Garantie für versteckte Fehler und Mängel.

Wir garantieren den Träger, auf dem das ATARI®-Programm gespeichert ist, für 30 Tage ab dem Verkaufsdatum gegen Mängel jeder Art.

Sollte jedoch das Programm nicht normal geladen werden können und dies auf beigelegte Diskette, Cassette oder Einsatz zurückzuführen sein, bringen Sie es dem Einzelhändler zusammen mit dem datierten Kassenzettel zurück, damit die Garantieleistung erbracht werden kann, die sich ausschliesslich auf den Umtausch dieses Programms gegen ein anderes identisches innerhalb kürzester Frist beschränkt.

Diese Garantie gilt nicht mehr, wenn der Träger deutliche und anormale Verschleißspuren, mechanische Beschädigungen (Knicke, hitzebedingte Verformungen, Bandknitter, Spuren einer versuchten oder durchgeführten Öffnung des Trägers, usw.) oder Spuren von unsachgemäßem Gebrauch oder Beschädigung (Verschütten einer Flüssigkeit auf den Träger, Fingerabdrücke auf dem Magnetteil, elektromagnetische Veränderungen, usw.) aufweist. Die Garantie ist auch ausgeschlossen, wenn es kein Original ATARI®-Produkt ist oder wenn es von anderen Personen als den Technikern oder Ingenieuren von ATARI® verändert wurde.

Der Käufer muss sofort nach dem Kauf die Software dieses ATARI®-Programms ausprobieren, die Richtigkeit der Ergebnisse prüfen und seinem Einzelhändler sofort jede eventuelle Störung melden, damit dieser es dann kurzfristig zur Prüfung bei ATARI® und zum Umtausch einschickt.

Copyright und Kopie:

Mit dem Kauf dieses Computer-Programms und der dazugehörigen Dokumentation (Software) erhalten Sie das Verwendungsrecht dieser Software ausschliesslich für Ihren persönlichen Gebrauch, und Sie dürfen keine Kopien davon anfertigen. Diese Software ist angemeldet. Vervielfältigung, Übersetzung oder beliebige Verbreitung dieser Software ohne schriftliche Genehmigung von ATARI Inc. ist untersagt.

DAS CHAMÄLEON-SPIEL

Dieses ist das erste reine Strategiespiel, das für einen Mikrocomputer entwickelt wurde.

ANFANG

- Den Fernseher und das Diskettenlaufwerk einschalten ;
- Die CHAMÄLEON-Diskette in das Diskettenlaufwerk einschieben (dabei nicht vergessen, die Tür des Diskettenlaufwerks zu schliessen) ;
- Wenn Sie einen 800 XL, einen 65 XE oder einen 130 XE haben, den Knopf OPTION Ihres PC drücken und gleichzeitig den ATARI-Computer einschalten.
- Wenn Sie einen ATARI 800 besitzen, den BASIC-Einsatz herausnehmen.

Wenn die Vorstellung auf dem Bildschirm erscheint, haben Sie mehrere Möglichkeiten.

- Mit der Taste SELECT Wahl der Hebel- oder der Taster-Bedienung.
- Mit der Taste OPTION Wahl der gewünschten Spielart (Normal oder BLITZ).

Bemerkung : BLITZ ist ein Spiel mit begrenzter Zeit zum Überlegen. Jeder Spieler hat 7 Minuten für seine Entscheidung.

Zu Beginn START drücken.

SPIELREGELN

CHAMÄLEON ist ein reines Strategiespiel wie Schach oder GO. Glück spielt dabei keine Rolle. Das Spiel besteht aus zwei Teilen:

- Ein Spielfeld aus 81 Kästchen,
- 20 Punkte (10 schwarze und 10 weisse).

ERSTE PHASE

Bei BLITZ gibt es keine erste Phase, Sie springen direkt auf die zweite.

Die schwarzen Punkte beginnen das Spiel :

Jeder Spieler muss seine Punkte auf das Spielfeld setzen.

Achtung, die schwarzen Punkte können nur auf die gelben Kästchen und die weissen nur auf die blauen Kästchen gesetzt werden.

Zum Punktsetzen die Laufmarke auf den gewählten Punkt führen und den Hebelknopf oder den Taster drücken.

Wenn Sie nach dem Knopfdruck Ihre Meinung ändern und den Punkt an einen anderen Platz setzen wollen, drücken Sie die Taste |E| (Erase) und fangen wieder an.

Validieren Sie Ihre Wahl nochmals, damit der andere Spieler spielen kann.

Wenn die 20 Punkte gesetzt sind, wird das Spielfeld schwarz, und die zweite Phase kann beginnen.

ZWEITE PHASE

Jetzt kann der Kampf beginnen !

Ziel dieses Spiel ist es, Ihrem Gegner alle Punkte abzunehmen. Hierfür müssen Sie Ihre Punkte verschieben. Wenn dabei Ihr Punkt über einen oder mehrere Punkte Ihres Gegners hinweggeht, hat er diese verloren.

Wenn Sie an der Reihe sind, haben Sie drei Möglichkeiten :

- Ein Kästchen Ihrer Farbe aufleuchten lassen (blau oder gelb)
- die Farbe eines Ihrer Kästchen zu verstärken
- oder einen Punkt zu versetzen.

EIN KÄSTCHEN AUFLEUCHTEN LASSEN

Ihre Laufmarke auf ein schwarzes Kästchen setzen und den Hebelknopf oder den Taster drücken. Natürlich können Sie kein Kästchen aufleuchten lassen, das schon Ihrem Gegner gehört.

DIE FARBE EINES KÄSTCHENS VERSTÄRKEN

Die Laufmarke auf ein Ihnen gehörendes Kästchen setzen, dessen Farbe Sie verstärken wollen und den Hebelknopf oder den Taster drücken.

3 Stärken sind möglich :

- schwach (eine Drehung)
- mittel (zwei Drehungen)
- stark (drei Drehungen)

Natürlich können Sie kein Kästchen verstäken, das Ihrem Gegner gehört.

Wenn eines Ihrer Kästchen schon auf der maximalen Stärke ist, können Sie nichts mehr ändern.

EINEN PUNKT VERSETZEN

Die Beweglichkeit eines Punkts hängt von der Stärke des Kästchens ab, an dem er sich entlangbewegt.

- 1) Ein Punkt, der entlang einem Kästchen schwacher Stärke seines Feldes gehen will, (Beispiel schwarz auf gelbem Kästchen) kann dies nur in einer Richtung tun (siehe Abbildung 1).
- 2) Bei mittlerer Stärke dieses Kästchens kann der Punkt drehen (siehe Abbildung 2).
- 3) Bei voller Stärke dieses Kästchens kann er eine volle Halbdrehung ausführen (siehe Abbildung 3).
- 4) Wenn sich Ihr Punkt bei einem Durchgang an einem feindlichen Kästchen gleicher Stärke entlangbewegt, verlöscht dieses (siehe Abbildung 4).

Bemerkung : Denken Sie daran, dass Sie Ihre Meinung über das Versetzen eines Punkts ändern können, indem Sie auf die Taste |E| drücken. Zur Validierung einer Entscheidung müssen Sie in jedem Fall zweimal auf den Hebelknopf oder den Taster drücken.

ANMERKUNG: Ein in die Mitte zwischen vier Kästchen maximaler Stärke gesetzter Punkt bildet eine "Auge" genannte Figur. Diese Position ist uneinnehmbar.
In diesem Fall ist der Spieler der Gewinner, der am Ende der Partie die meisten Punkte hat.

IHRE CHAMÄLEON-PARTIE SCHÜTZEN UND NEU LADEN

Zum Schützen und Neu laden einer Partie haben Sie zwei Möglichkeiten :

Schutz 1

- Eine Diskette des richtigen Formats in den Diskettenleser einschieben und den Mikrocomputer einschalten.
Nach einigen Drehungen können Sie die Taste |>| drücken. Dann schützen Sie die Partie so, wie sie auf dem Bildschirm erscheint. Dies ist sehr nützlich, wenn Sie eine aufregende Partie mit einem Freund spielen, der nicht bis zum Ende dableiben kann; drücken Sie die Taste |>|, bevor Sie den Mikrocomputer ausschalten.

Ladung 1

- Nach dem Anlaufen des DOS schieben Sie die Diskette ein; schalten Sie den Mikrocomputer ein und drücken Sie die Taste START. Um zu Ihrer vorher geschützten Partie zurückzukehren, drücken Sie die Taste |<|, nach einigen Sekunden erscheint das Spiel auf Ihrem Bildschirm so, wie Sie es abgebrochen hatten.

Schutz 2

- Sie können auch eine ganze Partie schützen. Hierfür nach der ersten Spielphase die Taste |S| drücken und der Kartei einen Namen geben.
CHAMÄLEON speichert Ihre gesamte Partie auf Diskette.

Ladung 2

- Zum Laden einer vorher geschützten Partie die Taste |L| drücken (nach dem Systemanlauf) und den Karteinamen angeben, den Sie laden möchten.

Nach einigen Sekunden erscheint die erste Runde Ihrer Partie auf dem Bildschirm.

- Um die vollständige Partie zu sehen, drücken Sie die Leertaste, der Mikrocomputer zeigt auf dem Bildschirm Runde für Runde die Partie an, die Sie gespielt haben.
- Um zum Anfang zurückzukehren, drücken Sie die Taste $|B|$, und die erste Runde erscheint auf dem Bildschirm.
- Um das Spiel in einer bestimmten Runde wiederaufzunehmen, drücken Sie die Taste $|P|$ und beginnen normal zu spielen.

ANMERKUNG: Ihre Diskette enthält drei ausgezeichnete Partien unter den Namen :

DENIS
DANIEL
MICHEL

Mit dem Studium dieser Partien verstehen Sie die grundlegenden Strategien des Spiels CHAMALEON.

JETZT SIND SIE AN DER REIHE...

BITTE BEACHTEN SIE FOLGENDES

Sie haben die Software gerade entweder als Einsatz, als Cassette oder als Diskette gekauft.

Wenn Sie einen Programm-Einsatz haben, setzen Sie ihn weder starker Hitze, noch korrosiver Umgebung oder extremen Wettebedingungen aus, die die Kontakte beschädigen könnten.

Wenn Sie ein Programm in Cassetten- oder Diskettenform haben, beachten Sie folgende Ratschläge :

- Starke Hitze vermeiden : eine Diskette nicht auf den Computer oder das Diskettenlaufwerk legen.
- Das Magnetband selbst oder die Magnetdiskette niemals direkt berühren.
- Nicht rauchen ! Die im Rauch enthaltenen sehr feinen Staubteilchen setzen sich auf den Magneteilen ab, was zur vorzeitiger Abnutzung des Trägers führt.
- Darauf achten, die Träger in ausreichender Entfernung von jedem Magnetfeld zu lassen. Keine Diskette auf den Fernseher legen oder in die Nähe des Bildschirms.
- Ihr Diskettenlaufwerk niemals ausschalten, solange die "BUSY"-Lampe leuchtet. Sie könnten sonst die Köpfe magnetisieren.
- Beim Ein- und Ausschalten des Diskettenlaufwerks darf sich keine Diskette darin befinden.
- Schreiben Sie niemals direkt auf der Diskette.
- Verwenden Sie niemals Stecknadeln oder Heftklammern auf der Diskette.
- Bewahren Sie Ihre Disketten und Cassetten am besten in senkrechter Stellung auf.
- Vermeiden Sie jede mechanische Einwirkung auf diese Träger ; legen Sie kein Buch darauf, lassen Sie sie nicht hinfallen, usw...
- Machen Sie keine Kerbe, oder ein Loch, oder einen Ausschnitt in die Diskettenhülle.

In der Praxis ist es einfach, alle diese Bedingungen einzuhalten, aber vergessen Sie nicht, dass 98% der festgestellten Mängel eigentlich von der falschen Handhabung herkommen.

GARANTIA

Conforme a la ley, la presente venta está cubierta por la garantía legal contra defectos latentes.

Nosotros garantizamos el soporte sobre el cuál este programa ATARI® está registrado, contra cualquier defecto, durante los 30 días a partir de la fecha de compra.

Si por alguna razón y en el caso que éste programa no se pueda cargar normalmente y fuera a causa del diskette, del cassette o del cartucho ; Usted puede retornarlo junto con la factura fechada-como prueba de compra-al vendedor de este programa para que él pueda aplicar la garantía correspondiente, la que está estrictamente limitada para efectuar el reemplazo del programa por otro idéntico dentro de un tiempo posible.

Esta garantía no será mas aplicable cuando el soporte demuestre señales evidentes de uso anormal, daños mecánicos (dobladuras, deformaciones causadas por el exceso de calor, corrugaciones de cinta, evidencias de abertura, desarme del soporte, etc...) ; uso incorrecto o deterioración (vertimiento de un liquido sobre el soporte, impresión digital en las partes magnéticas, alteración electromagnética, etc...). La garantía está también excluida si el producto no es original de ATARI® o si éste ha sido modificado por alguien que no pertenece a los técnicos e ingenieros de ATARI®.

El comprador debe de chequear el programa de computador ATARI® al efectuar la compra y también debe de verificar sus resultados ; en caso de cualquier anomalía contactar al vendedor inmediatamente indicandole sobre estas y a la vez el vendedor obtenga una verificación de exactitud de ATARI®. Luego se retornará el programa para ser reemplazado lo más pronto posible.

Derechos y privilegios de copia :

Cuando usted adquiere éste programa de computador y su documentación (software), usted tiene el derecho de usarlo exclusivamente como uso personal, sin efectuar copias. Este programa tiene reserva de copia. Es prohibida su reproducción, traducción o distribución en cualquier forma sin obtener previamente una autorización escrita de ATARI Corp.

EL JUEGO DE CAMALEON

Este es el primer juego de estrategia pura y creado exclusivamente para los computadores de uso personal.

PRINCIPIO

- Encender su televisión y la unidad del disco.
- Introducir el diskette CAMALEON en la unidad del disco (no se olvide de cerrar la portezuela de la unidad del disco).
- Si usted está usando un 800 XL, un 65 XE o un 130 XE, presione sobre la tecla OPTION de su computador personal y manteniéndola presionada encienda al mismo tiempo su computador ATARI.
- Si usted tiene un ATARI 800, retire el cartucho que contiene el lenguaje BASIC.

Después que la presentación aparezca en la pantalla, usted tiene los siguientes posibilidades :

- Escoger la tecla SELECT cuando deseé utilizar una opción de orden o una tabla sensible.
- Escoger la tecla OPTION para seleccionar el tipo de juego (NORMAL o BLITZ).

NOTA : El BLITZ es un juego de luz reflectiva durante la cual cada jugador tiene el derecho a jugar sólamente durante 7 minutos.

Presionar sobre START para comenzar el juego.

REGLAS

El juego de CAMALEON es un juego de estrategia pura, como el ajedrez o el GO. No existe la suerte induida. Para jugar usted utiliza :

- un área como tablero de juego dividido en 81 casillas.
- 20 piezas (10 negras y 10 blancas)

PRIMERA PARTE

En el juego BLITZ usted deja pasar la primera parte y va directamente a la segunda.

Las piezas negras comienzan.

Cada jugador coloca primero sus piezas en posición de juego en el área destinada para jugar.

ATENCION ! Las piezas negras se colocan únicamente en las casillas amarillas y las piezas blancas en las casillas azules.

Para colocar la pieza, ponga el indicador (cursor) en el punto deseado y presione la tecla de opción de orden o el botón de la tableta sensible.

Si después de haber comenzado a jugar usted cambia de idea sobre la posición de la pieza, simplemente presione la tecla |E| para anular ("ERASE") y comience de nuevo.

Valide su decisión por segunda vez a fin de que el otro jugador pueda jugar.

Una vez que las 20 piezas están colocadas, el área de juego se convierte a un color negro y así usted puede continuar con la segunda parte del juego.

SEGUNDA PARTE

Ahora el combate comienza !

El propósito de éste juego es de tomar las piezas del jugador oponente. Para lograr esto, usted tiene que mover sus propias piezas. Si su pieza se mueve sobre una o más piezas del jugador oponente, este pierde sus piezas.

Cada vez que sea su turno de jugar, Usted puede efectuar de las tres siguientes opciones :

- Encienda una casilla de su color (azul o amarillo).
- Iluminar el color de una de sus casillas
- Mover una pieza.

PARA ENCENDER UNA CASILLA

Coloque el indicador en una casilla negra y presione la opción de orden o el botón de la tableta sensible. Evidentemente, Usted no puede encender una casilla que ya pertenece al jugador oponente.

PARA ILUMINAR EL COLOR DE UNA CASILLA

Colocar el indicador en la casilla del color que Usted desee iluminar y presione la opción de orden o el botón de la tableta sensible.

Las siguientes iluminaciones son posibles :

- Baja-iluminación (un turno)
- Mediana-iluminación (dos turnos)
- Alta-iluminación (tres turnos)

Evidentemente, Usted no puede incrementar o disminuir la iluminación de cualquiera de las casillas del jugador oponente.

Una vez que sus casillas alcancen el máximo de iluminación, Usted no puede jugar otro vez en esa misma casilla.

PARA MOVER UNA PIEZA

La movilización de una pieza depende de la iluminación de las casillas sobre las cuales se desplaza.

- 1) Una pieza que se mueve dentro de una casilla compatible con baja-iluminacion (por ejemplo : una pieza negra dentro de una casilla amarilla), puede moverse sólamente en una dirección (ver figura 1)
- 2) Si se mueve la pieza sobre una casilla compatible con mediana-iluminación, la pieza puede doblar (ver figura 2).
- 3) Si se mueve la pieza sobre una casilla compatible con alta-iluminación, la pieza puede doblar en U (ver figura 3).
- 4) Si durante una movida, su pieza se dirige sobre una casilla enemiga de la misma intensidad, la casilla desaparece (ver figura 4).

NOTA : No se olvide que usted puede cambiar de idea sobre una jugada colocando |E| y siempre debe de presionar la opción de orden o el botón de la tableta sensible dos veces para validar su decisión.

NB : Una pieza en medio de cuatro casillas con iluminación al máximo forma una figura nominada "ojo" y esta posición es inexpugnable.
En este caso, el ganador es aquel jugador que posee el mayor número de piezas al final del juego.

COMO PROTEGER Y CARGAR SU JUEGO DE CAMALEON

Usted tiene las siguientes posibilidades :

Protegiendo 1

- Introducir un buen diskette dentro del compartimiento o la unidad del disco y luego encender el computador.
Después de varias vueltas, usted puede presionar sobre la tecla |>|. En esta forma Usted puede proteger su juego como lo ve exactamente en la pantalla. Este procedimiento es muy útil si Usted tiene un gran juego con un amigo que no se puede quedar para terminar el juego, presione la tecla |>| y luego apague el computador.

Cargando 1

- Despues de cargar el DOS, introduzca su propio diskette, encienda su computador y presione la tecla START. Para retornar a su juego anterior que ha guardado, presione solamente la tecla |<| y luego de varios segundos aparecerá en la pantalla el juego exactamente como lo dejó al ser interrumpido.

Protegiendo 2

- Usted puede también guardar un juego entero. Para efectuar éste proceso usted debe presionar la tecla |S| después de haber jugado la primera parte del juego y dar un nombre para el archivo correspondiente. CAMALEON podrá guardar y proteger en diskette su juego completo.

Cargando 2

- Para cargar un juego anteriormente guardado, usted presiona la tecla |L| (despues del comienzo) y luego dar el nombre del archivo que usted desea cargar. Después de varios segundos, el primer paso de su juego aparecerá en la pantalla.

- Para revisar el juego completamente, presione la tecla espaciadora, y la computadora le mostrará paso a paso el juego que Usted jugó anteriormente.
- Para retornar al principio del juego, presione la tecla |B| y el primer paso aparecerá en la pantalla.
- Si desea comenzar a jugar otra vez en cierta jugada, presione la tecla |P| y siga jugando normalmente.

NB: Su diskette contiene tres juegos grabados con los siguientes nombres :

DENIS
DANIEL
MICHEL

Para comprender mejor la estrategia del juego CAMALEON, Usted puede aprender y estudiar con los juegos anteriores.

AHORA EMPIEZE A JUGAR...

PRECAUCION

El programa de computador que Usted acaba de comprar, se presenta en las formas de : cartucho, cassette o diskette.

Si el programa está en cartucho, no lo exponga al calor excesivo, ni a una atmósfera corrosiva o a extremas condiciones atmosféricas que facilmente dañan los contactos.

Si el programa está en cassette o en forma de disco, siga cuidadosamente las siguientes instrucciones :

- No lo exponga al calor : evite dejar un diskette sobre el computador o sobre la unidad del diskette.
- No toque jamás con los dedos la banda magnética sobre el mismo o el diskette magnético.
- No fumar ! En efecto todas las finas partículas del humo se adhieren con facilidad a las partes magnéticas y por lo tanto lo sujeta a una deterioración prematura.
- Mantenga estos soportes lo suficientemente lejos de todo campo magnético. No coloque el diskette sobre el televisor o proximó a una pantalla.
- Nunca apague su unidad de diskette cuando la luz "BUSY" está encendida. Esto puede dañar las cabezas y magnetizarlas.
- La unidad del disco no se debe de apagar o encender mientras un diskette se encuentre dentro de ésta unidad.
- Nunca escriba directamente sobre el diskette.
- Nunca utilice un alfiler o un clip en el diskette.
- Es preferible guardar sus disquettes y los cassettes en posición vertical.
- Evite aplicar cualquier fuerza mecánica sobre los soportes del programa del computador ; por ejemplo : colocación de libros sobre o botarlos al piso, etc.
- No haga muescas, perforaciones o cortes sobre los cobertores del disco.

Durante la práctica y la utilización es fácil de seguir las instrucciones, sin embargo no se olvide que el 98% de todos los defectos observados provienen, en efecto por la mal manipulación del diskette.

GARANZIA

Conformemente alla legislazione vigente, questo prodotto è sottomesso alla garanzia legale dei difetti e dei vizi nascosti.

Nei garantanno, per 30 giorni dalla data d'acquisto, che il supporto sul quale il programma ATARI® è registrato non comporta alcun difetto.

Se per caso non fosse possibile caricare normalmente il programma, il dischetto, la cassetta o la cartuccia allegati ne fossero la causa, La preghiamo di riportarlo al venditore, documentando la data d'acquisto, che provvederà all'applicazione della garanzia, che si limita strettamente al scambio di questo programma con un altro identico, nel più breve termine di tempo.

Questa garanzia non si applica se il supporto presenta segni evidenti e anormali di usura di sollecitazioni meccaniche (pieghe deformazioni dovute al calore sgualciture del nastro, tentativo di smontaggio o di apertura del supporto, ecc.) o di cattiva utilizzazione o deterioramento (rovesciamento di un liquido sul supporto tracie di dita sulle parti magnetiche, alterazione elettromagnetica ecc). La garanzia è altresì esclusa se questo prodotto non è di origine ATARI® o se è stato modificato da persone che non siano tecnici o ingegneri dell'ATARI®.

L'acquirente è tenuto a provare il software di questo programma ATARI®, di verificare la veracità dei risultati e di segnalare subito al venditore eventuali anomalie affinché possa farne verificare l'esattezza dalla società ATARI®, mandandolo indietro per sostituzione, nel più breve termine di tempo.

Copy Right e copie :

all'acquisto di questo programma per calcolatore e della documentazione associata (il software), Lei ottiene il diritto di usare questo software esclusivamente per il proprio uso personale, senza fare delle copie. Questo software è depositato. È vietato riprodurre, tradurre o distribuire questo software in qualsiasi modo, senza l'autorizzazione scritta dell'ATARI Corp.

IL GIOCO DEL CAMALEONTE

Questo gioco è il primo gioco di strategia pura, creato specialmente per microcomputer.

INIZIO

- Accendere il televisore e l'unità di minidischi.
- Inserire il minidisco nell'unità di minidischi (non dimenticare di chiudere la portella)
- Se il computer è un 800 XL, un 65 XE o un 130 XE, premere sul tasto OPTION del microcomputer sempre premendo questo tasto, accendere il vostro ATARI.
- Se avete un ATARI 800, togliere la cartuccia BASIC.

Quando il schermo di presentazione apparirà, alcune possibilità vi saranno offerte :

- Scegliere con il tasto SELECT se utilizate una comanda a maniglia o a tavoletta sensitiva.
- Scegliere con il tasto OPTION il modo di gioco (normale o BLITZ).

NOTA : Il BLITZ è un gioco contempo di riflessione limitato. Ogni giocatore dispone di 7 minuti per decidere ciò che vuole giocare.

Premere su START per cominciare.

REGOLE

Il camaleonte, è un gioco di strategia pura, come gli scacchi o il go. La fortuna non intervienne. Il materiale si divide in due parti :

- un area di gioco composta di 81 caselle.
- 20 pedine (10 bianche, 10 nere)

PRIMA FASE

Nel caso del BLITZ, questa fase non esiste. Andare subito alla seconda parte.

Le pedine nere comminciano sempre a giocare :

Ogni giocatore deve postare le sue pedine sulle caselle.

Attenzione : le pedine nere possono soltanto postarsi sulle caselle gialle, le pedine bianche sulle caselle blu.

Per postare una pedina, muovere il cursore sul punto scelto e premere il bottone della maniglia o della tavoletta sensitiva.

Se doppo aver giocato volete cambiare il posto della pedina, premere il tasto |E| e giocate di nuovo.

Convalidate la vostra scelta una seconda volta, finché l'altro giocatore possa giocare.

Quando le venti pedine sono sull'area di gioco, quella diventa nera e comincia la seconda fase.

SECONDA FASE

Ora il combattimento può cominciare. La fine del gioco è di prendere tutte le pedine del vostro avversario. Per questo, dovete spostare le vostre pedine. Se, mentre un spostamento, una delle vostre pedine passa su una o alcune delle pedine del vostro avversario, queste pedine sono perdute per lui.

Quando tocca a voi, si sono tre possibilità :

- Accendere una casella del vostre colore (blu o giallo)
- Intensificare il colore d'una delle vostre caselle
- Spostare una pedina.

ACCENDERE UNA CASELLA

Mettere il vostro cursore su una casella nera et premere sul tasto della maniglia o della tavoletta sensitiva. Evidentemente, non è possibile accendere una casella già occupata dal vostro avversario.

INTENSIFICARE IL COLORE D'UNA CASELLA

Mettere il cursore sulla casella (già accesa) dalla quale volete intensificare il colore, e premere sul tasto della maniglia o della tavoletta sensitiva.

Ci sono 3 livelli d'intensità :

- intensità debole (una volta)
- intensità media (due volte)
- intensità forte (tre volte)

Evidentemente, non è possibile intensificare una casella già accesa dal vostro avversario. Anche se una casella è di intensità massima, non potrete modificarla.

SPOSTARE UNA PEDINA

La mobilità di una pedina dipende dell'intensità della casella lungo laquale si sposta.

- 1) Una pedina che vuole moversi lungo una casella di intensità debole del campo suo (per es. pedina nera su una casella gialla) potrà moversi soltanto in una direzione (figura 1).
- 2) Se la casella è di intensità media, la pedina può girare (figura 2).
- 3) Se la casella è di intensità forte, la pedina può fare dietro fronte (figura 3).
- 4) Se la vostra pedina si sposta lungo a una casella nemica, quella si spegne.

NOTA : Non dimenticare che è sempre possibile cambiare la vostra opinione sul spostamento de una pedina premendo sul tasto |E|. Dovete sempre premere due volte sul tasto della maniglia o della tavoletta sensitiva.

NB: Una pedina posta tra quattro caselle d'intensità massima, è chiamata un "occhio" questa pedina non si può prendere.
In questo caso, il vincitore è il giocatore che a il più di pedine.

SALVAGUARDARE ET RICARICARE UNA PARTITA DI CAMALEONTE

Ci sono due possibilità per salvaguardare e ricaricare una partita.

Salvaguardia 1

- Inserire un Dischetto et accendere il vostro microcomputer. Dopo qualche giri, potete premere il tasto |>|. Questo salvaguarderà la partita tale che si vede sul schermo. Questo è molto utile quando giocate con un amico che non a abbastanza tempo per finire la partita. Premere sul tasto |>| prima di spegnere il computer.

Caricamento 1

- Dopo avere lanciato il DOS, inserire il dischetto ; accendere il computer et premere il tasto START. Per ritrovare la partita salvaguardata, premere il tasto |<|. Dopo qualche seconda, il gioco apparira sul schermo.

Salvaguardia 2

- Potete anche salvaguardare una partita intera. Per questo, dopo la prima fase del gioco, premere il tasto |S| e date un nome allo schedario. CAMALEONTE si ricorderà della partita intera.

Caricamento 2

- Per ricaricare una partita salvaguardata, premere il tasto |L| (dopo che il sistema sia acceso) e indicate il nome del schedario che volete caricare. Dopo qualche seconda, il primo giro della vostra partita apparirà sullo schermo.

- Per vedere la partita intera, premere il tasto dello spazio e il microcomputer affingera, giro dopo giro, la partita.
- Per rincomminciare, premere il tasto |B|, e il primo giro apparirà sullo schermo.
- Per rincomminciare a giocare a un giro preciso, premere il tasto |P| et giocate secondo il modo normale.

NB : Il Dischetto contiene tre partite, registrate sotto i nomi :

DENIS

DANIEL

MICHEL

Studiate attentivamente queste partite che vi faranno capire meglio le strategie di base del gioco del CAMALEONTE.

E ORA TOCCA A VOI . . .

NOTA : Non dimenticare che è sempre possibile cambiare la vostra posizione sul spostamento di una pedina : non bisogna infatti tasto |A| o |B| e sempre premere due volte sul tasto della

pedina per farla muovere verso l'alto o verso il basso. La pedina può uscire dallo schermo della console se si supera il limite superiore o inferiore.

Per tornare nel gioco, basta premere nuovamente il tasto |A| o |B|. La pedina non può uscire dallo schermo della console se si supera il limite superiore o inferiore.

CONSIGLI PER L'USO

Il software che ha acquistato si presenta in una delle tre forme seguenti : cartuccia, cassetta o dischetto.

Se il programma è in cartuccia, non l'esponga ad un caldo eccessivo o ad una atmosfera corrosiva o a condizioni atmosferiche estreme che potrebbero danneggiare i contatti.

Se il programma è in cassetta o dischetto, si attenga ai consigli che seguono :

- Non esporlo al calore : evitare di lasciare il dischetto sul calcolatore e sull'unità di dischetto.
- Non toccare mai con le dita il nastro magnetico o il dischetto magnetico.
- Non fumare ! Infatti il pulviscolo che compone il fumo si deposita sulle parti magnetiche ; ne consegne un logoramento prematuro del supporto.
- Tenere questi supporti a dovuta distanza da qualsiasi campo magnetico. Non lasciare il dischetto sul televisore o vicino allo schermo.
- Non spegnere mai l'unità di dischetto quando la lampada "BUZY" è accesa. Le teste rischierebbero di essere magnetizzate.
- Ogni operazione di accensione o di spegnimento dell'unità di dischetto deve essere compiuta senza il dischetto nell'unità.
- Non scrivere mai direttamente sul dischetto.
- Non utilizzare mai spille o fermagli sui dischetti.
- Conservare preferibilmente dischetti e cassette in modo verticale.
- Evitare qualsiasi sollecitazione meccanica su questi supporti ; non mettere sopra alcun libro, non farli cadere a terra ecc..
- Non intaccare, non perforare, non tagliare il contenitore del dischetto.

Nella pratica, è facile rispettare tutte queste condizioni, ma conviene non dimenticare che il 98% dei difetti constatati derivano in realtà da una cattiva manipolazione.

GARANTIEBEPALINGEN

Deze koop is door de wet gedeckt door garantie tegen fabrieksfouten en verborgen defecten.

Wij garanderen gedurende dertig dagen na de koopdatum, dat het medium, waarop het ATARI® programma opgenomen is, geen enkele fout vertoont.

Wanneer het zich echter voordoet, dat het programma niet normaal geladen kan worden en de bijbehorende diskete, cassette of module daar de oorzaak van is, deze vergezeld van een gedateerd aankoopbewijs aan uw handelaar terugbrengen, zodat deze in de kortst mogelijke tijd de garantie kan laten gelden, die zich uitsluitend beperkt tot het inruilen van het programma door een identiek programma.

Deze garantie is niet geldig wanneer het medium duidelijk abnormale tekenen van slijtage, mechanische beschadiging (vouwen, vervorming door verhitting, kreukelen van de band, pogingen tot openen van het medium, enz.) vertoont of van verkeerd gebruik of beschadiging (omvallen van een vloeistof op het medium, vingerafdrukken op de magnetische gedeeltes, elektromagnetische wijziging, enz.). Ook is de garantie ongeldig als het produkt niet oorspronkelijk van ATARI® is of als het gewijzigd is door iemand, die niet technicus of ingenieur van ATARI® is.

De koper moet meteen na aankoop de software van het ATARI® programma proberen, de juistheid van de resultaten controleren en zo snel mogelijk elke eventuele abnormaliteit aan de handelaar melden, zodat deze door ATARI® de defecten kan laten verifiëren en het programma in de korste mogelijke tijd kan vervangen.

Copyright en copiëren :

Bij aankoop van dit computerprogramma en de bijbehorende documentatie (de software) verkrijgt de koper tevens het recht dit uitsluitend voor eigen gebruik aan te wenden zonder er echter copiëën van te maken. Deze software is aan copyright onderworpen. Reproductie, vertaling of distributie op welke wijze dan ook is verboden zonder speciale toestemming van ATARI Corp.

CHAMELION

CHAMELION is het allereerste, speciaal voor huiskamer-computers ontwikkelde uitsluitend strategie-spel.

IN GEBRUIK NAME

- Uw TV-toestel en de diskette-eenheid aanzetten.
- De CHAMELION-diskette in de eenheid aanbrengen (niet vergeten de klep van de eenheid te sluiten).
- Bij gebruik van een 800 XL, een 65 XE of een 130 XE de toets OPTION van uw computer indrukken en terwijl men deze ingedrukt houdt, uw ATARI computer aanzetten.
- Wanneer u een ATARI 800 bezit, het BASIC patroon verwijderen.

Als het beeldscherm verschijnt, kan men uit twee mogelijkheden kiezen.

- D.m.v. de knop SELECT kiezen tussen gebruik van de Joystick of de Touch Tablet.
- Met de toets OPTION het gewenste speltype (Normaal of BLITZ) kiezen.

Opmerking : BLITZ is een spel van snelle reflexen, waarin elke speler slechts 7 minuten de tijd heeft om te beslissen.

Op de START knop drukken om te beginnen.

SPELREGELS

CHAMELION is uitsluitend een spel van strategie, net als schaken of GO. Er komt geen geluk aan te pas. Het spel bestaat uit :

- een speelzone,
- 20 schijven (10 zwarte en 10 witte).

EERSTE GEDEELTE

BLITZ heeft geen eerste gedeelte, zodat men dus meteen op het tweede gedeelte overgaat.

De zwarte schijven beginnen :

Beide spelers plaatsen hun schijven in het veld.

Daarbij mogen de zwarte alleen in de gele vakjes en de witte alleen in de blauwe vakjes worden geplaatst.

Voor het verplaatsen van een schijf, de cursor op de gewenste schijf zetten en op de knop van de Joystick of de Touch Tablet drukken.

Als men van mening verandert over de gewenste plaats van de schijf nadat de knop al is ingedrukt, op toets |E| (Erase) drukken en opnieuw beginnen.

Uw keus een tweede keer valideren, zodat de volgende speler kan spelen.

Als alle 20 schijven geplaatst zijn, wordt het speelveld zwart en kan het tweede gedeelte van het spel aanvangen.

TWEEDE GEDEELTE

De strijd kan beginnen !

Het doel van het spel is alle schijven van uw tegenspeler te slaan. Daarvoor uw eigen schijven verplaatsen. Wanneer daarbij een van uw eigen schijven over één of meer schijven van uw tegenspeler komt, zijn die schijven voor hem verloren.

Als het uw beurt is, kunt u een van de drie volgende dingen doen :

- een vakje van uw eigen kleur laten oplichten (blauw of geel);
- de kleur van een uw vakjes intensificeren ;
- een van uw schijven verplaatsen.

EEN VAKJE LATEN OPLICHTEN

Uw cursor op een zwart vakje zetten en op de knop van het hefboompje of het gevoelige element drukken. Vanzelfsprekend kan men niet een vakje verlichten, dat al aan de tegenspeler behoort.

DE KLEUR VAN EEN VAKJE INTENSIFICEREN

De cursor zetten op het u toebehorende vakje waarvan u de kleur wilt intensificeren en op de Joystick of de Touch Tablet knop drukken.

Men kan kiezen tussen drie kleursterktes :

- zwakke intensiteit (één toer)
- middelsterke intensiteit (twee toeren)
- optimale intensiteit (drie toeren)

Vanzelfsprekend kunt u niet de kleurintensiteit verhogen van een vakje, dat aan uw tegenspeler behoort.

Als een van uw eigen vakjes al zijn maximale intensiteit bereikt heeft, kan deze niet meer worden gewijzigd.

VERPLAATSEN VAN EEN SCHIJF

De beweegbaarheid van een schijf is afhankelijk van de kleurintensiteit van het vakje waarlangs hij zich verplaatst.

- 1) Een schijf, die zich via een zwak verlicht vakje van zijn eigen veld wil verplaatsen (bijv. een zwarte schijf op een geel vakje) kan dit slechts in één richting doen (fig.1).
- 2) Als de intensiteit van dit vakje middelmatig is, kan de schijf draaien (fig.2).
- 3) Als de intensiteit van dit vakje zeer helder is, kan de schijf helemaal omdraaien (fig.3)
- 4) Als uw schijf, tijdens zijn beurt, langs een vakje met dezelfde intensiteit van de tegenpartij komt, gaat deze laatste uit (fig.4).

Opmerking : Vergeet niet dat u na het verplaatsen nog van mening kan veranderen door op toets |E| te drukken. Daarna altijd twee maal op de knop van de Joystick of de Touch Tablet drukken om uw keus te valideren.

N.B.: Een schijf die midden tussen vier vakjes met optimale intensiteit staat, vormt een figuur, dat "oog" wordt genoemd. Deze positie is onneembbaar.

In dit geval wint de speler, die aan het eind van de partij de meeste schijven heeft.

BEWAREN EN OPLADEN VAN UW PARTIJ CHAMELION

Er bestaan twee mogelijkheden om een partij CHAMELION te bewaren of te laden :

Bewaarmethode 1

- Een diskette van het juiste formaat in de diskette-eenheid aanbrengen.
- Na een paar beurten kan men op toets |>| drukken, zodat de partij, die op het beeldscherm zichtbaar is, bewaard blijft. Dit kan bijzonder praktisch zijn als u bijv. een spannende partij aan het spelen bent met een tegenspeler, die geen tijd heeft deze af te maken. In dat geval op toets |>| drukken voordat men de computer weer afzet.

Laadmethode 1

- Nadat U de DOS geladen heeft, uw diskette inbrengen. De computer aanzetten en op de knop START drukken. Voor het teruggaan naar de vorige, bewaarde partij, na een paar sekonden op toets |<| drukken ; de partij verschijnt weer precies daar op het beeldscherm waar hij werd afgebroken.

Bewaarmethode 2

- Het is ook mogelijk een hele partij te bewaren. Daarvoor na het eerste spelgedeelte toets |S| indrukken en een naam aan de partij geven. CHAMELION slaat dan de hele partij in geheugen op.

Laadmethode 2

- Voor het opladen van een reeds eerder bewaarde partij toets |L| indrukken (nadat het geheel in bedrijf is gesteld) en de naam aangeven van de partij die men wil opladen. Na een paar sekonden verschijnt de eerste beurt van de partij op het scherm.

- Voor het visualiseren van een volledige partij de spatietoets indrukken ; de zojuist gespeelde partij verschijnt, beurt voor beurt, helemaal op het scherm van de computer.
 - Om naar het begin van de partij terug te keren, toets |B| indrukken, zodat de eerste beurt op het scherm verschijnt.
 - Voor het opnemen van de partij op een bepaald punt toets |P| indrukken en op de normale wijze verder spelen.

N.B.: Uw diskette bevat drie opgenomen partijen onder de naam van :

DENIS
DANIEL
MICHEL

Het is aan te bevelen deze partijen goed te bestuderen voor een beter begrip van de strategische mogelijkheden van CHAMELION.

EN NU IS HET UW BEURT...



ATARI

ATARI INSIDE