

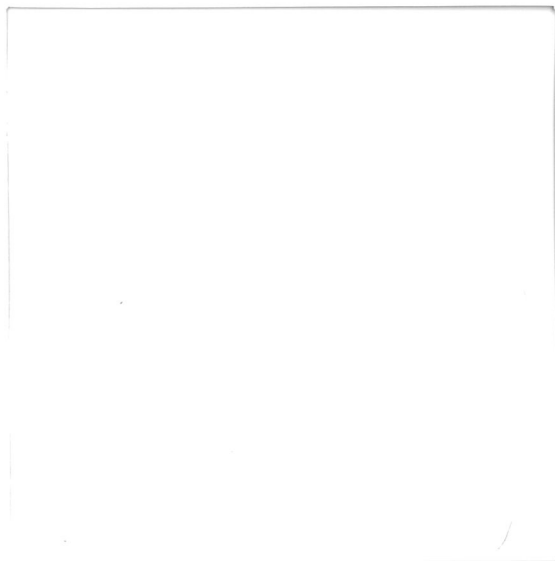


WORDGO

**Greg L. Thrush et
Marian Dillashaw**

Un produit de la gamme APX
(ATARI Program Exchange)
© 1982 Greg L. Thrush et Marian Dillashaw

ATARI INSIDE



WORDGO

**Greg L. Thrush et
Marian Dillashaw**

Un produit de la gamme APX
(ATARI Program Exchange)
© 1982 Greg L. Thrush et Marian Dillashaw

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 le reproduire, le traduire ou le dupliquer sans l'autorisation écrite d'Atari Inc.

ATARINSIDE

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 (pliures, déformations dues à la chaleur, froissage 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 quiconque 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.

MARQUES DEPOSEES D'ATARI

Les Marques et noms suivants sont des marques déposées d'ATARI, INC.

ATARI (R)	
ATARI 600XLtm	Ordinateur-Maison
ATARI 800XLtm	Ordinateur-Maison
ATARI 1010tm	Magnétocassette
ATARI 1050tm	Unité de disquette
ATARI 1020tm	Imprimante graphique 4 couleurs/40 colonnes
ATARI 1027tm	Imprimante 80 colonnes
ATARI 1064tm	Extension mémoire à 64 ko MEV pour 600XL
ATARI 1060tm	Module CP/M

ATARI 400tm	Ordinateur-Maison
ATARI 800tm	Ordinateur-Maison
ATARI 410tm	Magnétocassette
ATARI 810tm	Unité de disquette
ATARI 822tm	Imprimante thermique
ATARI 850tm	Module d'interface

Distribué par

The ATARI Program Exchange
P.O. Box 427
155 Moffett Park Drive, B-1
Sunnyvale, CALIFORNIA 94086

Pour obtenir un catalogue de tous les produits APX, contactez votre revendeur ou le représentant d'ATARI dans votre pays.

ATARI INSIDE

TABLE DES MATIERES

I. INTRODUCTION

1. Présentation
2. Accessoires indispensables
3. Les touches à utiliser

II. MISE EN ROUTE

1. Pour charger le programme en mémoire centrale
2. Première apparition sur l'écran

III. MANUEL D'UTILISATION

1. Choix des options
2. La grille du jeu
3. Les mouvements
4. Recommencer à jouer
5. Le score
6. Remarques pour vous aider

IV. OBJECTIFS EDUCATIFS

I. INTRODUCTION.

1. PRESENTATION

WORDGO est un jeu éducatif qui développe votre rapidité de réflexion et votre vocabulaire anglais. Vous apprendrez à compléter des débuts de mots avec diverses syllabes pour former le vocabulaire anglais de base.

Quand vous aurez choisi un des deux degrés de difficulté, une grille de seize cases contenant des syllabes (comme "ank" ou "ick") apparaît sous plusieurs débuts de mots (comme "th"). Il faut alors utiliser votre commande à levier pour positionner le curseur sur l'une des syllabes ("ank" par exemple) pour former un mot complet. Si vous avez réussi à former un mot correctement ("thank"), la case est éliminée et vous essayez à nouveau avec un autre début de mot. Quand vous avez éliminé quatre cases sur une ligne (verticalement, horizontalement ou diagonalement) votre score augmente. Plus vous construirez de mots et plus vous irez vite, plus votre score augmentera. Vous dépassez encore votre high-score dans la version pour un joueur ou le high-score de votre concurrent dans la version pour deux joueurs. Vous pouvez multiplier votre score avec deux ou trois lignes qui se croisent.

Si vous essayez de construire des mots que vous ne connaissez pas, vous serez peut-être surpris de voir que ce mot existe vraiment. Vous pourrez alors demander une définition de ce mot. Vous ne serez pas pénalisé pour votre ignorance, ce qui vous encouragera à étendre votre vocabulaire. WORDGO vous permet aussi d'apprendre à orthographier correctement les mots qui se prononcent de la même façon. Le programme acceptera "scamp" mais pas "skamp".

2. ACCESSOIRES INDISPENSABLES

La cartouche ATARI BASIC pour les ordinateurs ATARI 400 et ATARI 800 seulement)
40 Ko de RAM
Le lecteur-enregistreur de disquettes ATARI 1050 ou ATARI 810
Une commande à levier par joueur.

Si vous désirez contacter les auteurs de ce programme, vous devez écrire ou téléphoner à :

GREG L. THRUSH
3595 CLOVERLEAF DRIVE
BOULDER, CO 80302
303/444 - 1514

MARIAN E. DILLASHAW
5 W. 5 th Avenue, 3
Longmont, CO 80501
303/651 - 3936

3. LES TOUCHES A UTILISER

OPTION : - Pour sélectionner le degré de difficulté.
- Pour revenir à l'écran des choix au cours du jeu.

SELECT : - Pour sélectionner le nombre de joueurs.
- Pour essayer de changer le début de mot.

START : - Pour commencer le jeu.

BOUTON ROUGE : - Pour valider le choix de vos syllabes.
DE LA - Pour commencer votre tour (version à 2 joueurs).
COMMANDE A - Pour rejouer sans retourner à l'écran de choix.
LEVIER (FIRE) - Pour faire apparaître les définitions.

II. MISE EN ROUTE

1. POUR CHARGER LE PROGRAMME EN MEMOIRE CENTRALE

1. Si vous possédez un ordinateur ATARI 400 ou ATARI 800, insérez la cartouche ATARI BASIC dans la fente gauche de l'ordinateur.
2. Vérifier que votre ordinateur est éteint. Insérer votre (ou vos, selon la version choisie) commande (s) à levier dans la première (et la seconde) prise.
3. Allumez votre lecteur-enregistreur de disquettes.
4. Quand le voyant "BUSY" s'éteint, ouvrez la porte de votre lecteur-enregistreur, insérez la disquette de WORDGO avec l'étiquette sur votre droite (si vous utilisez plusieurs lecteurs-enregistreurs de disquettes, mettez la dans le premier <D1>).
5. Allumez votre ordinateur et votre poste de télévision. Le programme se charge automatiquement en mémoire centrale.

2. PREMIERE APPARITION SUR L'ECRAN.

La première apparition est le titre du programme et le copyright. Ensuite, les noms des auteurs apparaissent.

III. MANUEL D'UTILISATION.

Après la présentation, le programme vous demande de choisir le degré de difficulté et le nombre de joueurs.

OPTION FOR ABILITY
STRATEGIST

SECTEUR NUMBER OF
PLAYERS

1
PRESS START
TO CONTINUE

Figure 1 Affichage des choix.

Vous devez d'abord choisir entre les degrés "GREENHORN" et "STRATEGIST". Pour le degré "STRATEGIST", vous pourrez déplacer le curseur plus rapidement. Appuyer sur la touche OPTION pour changer le degré jusqu'à ce que vous ayez fait votre choix.

Appuyez sur la touche SELECT pour faire votre choix entre l'option à un joueur et l'option à deux joueurs.

Quand vos deux choix sont faits, appuyez sur la touche START pour commencer à jouer.

2. LA GRILLE DE JEU.

Sur l'écran apparaît, à présent, à peu près ceci :

- SL -

TIME			HISC
4			986
SEC		SCORE	1438

ICK	ISM	AW	AND

USH	ONE	AD	IST

OMP	ANE	ANK	EW

ICK	OP	OOL	ALL

Figure 2 Exemple de grille de jeu

En haut à gauche, le temps apparaît, il décroît régulièrement de 30 à 0 secondes. En haut à droite : le high-score (986), apparaissant au dessous : votre score (1438). Un début de mot ("SL") apparaît au dessus de la grille contenant les 16 syllabes. Le curseur doit se trouver, au début, en haut à gauche de la grille (sous "ick").

Si vous avez choisi l'option à deux joueurs, vous verrez en plus sur l'écran :

PRESS FIRE TO BEGIN

Les joueurs devront, pour commencer leurs tours, appuyer sur le bouton rouge de la commande à levier.

3. LES MOUVEMENTS.

Tenez la commande à levier avec le bouton rouge dans le coin supérieur gauche. Pour faire descendre le curseur, tirez la manette vers vous ; pour faire monter le curseur, poussez la manette vers l'écran ; pour aller à gauche, poussez vers la gauche ; pour la droite, vers la droite. Quand vous avez positionné le curseur sur la syllabe désirée, appuyez sur le bouton rouge de commande à levier. Si votre choix était judicieux, le mot clignote au sommet de l'écran. Si vous gardez le bouton rouge enfoncé, vous pourrez voir la définition de ce mot apparaître. Si votre choix est incorrect, vous entendez un bip sonore et vous devez à nouveau essayer de construire un mot.

Si vous pensez qu'aucun mot ne peut être formé avec les éléments que vous possédez, appuyez sur la touche "SELECT".

Le programme vérifiera s'il n'y a vraiment aucun mot. Si c'est exact, votre score augmente et vous obtenez un nouveau début de mot. Si c'est faux, votre score diminue et le même début de mot se réaffiche. Essayez donc encore jusqu'à la fin de votre temps de réflexion (30 secondes).

Si vous avez choisi l'option à deux joueurs, à chaque fin de tour apparaît :

PRESS FIRE FOR NEXT PLAYER

Le joueur suivant devra alors appuyer sur le bouton rouge de la commande à levier et une nouvelle grille apparaît. En effet, pour cette version chaque joueur possède une grille qui lui est propre.

A la fin, le mot "WORDGO" apparaît au sommet de l'écran. Cela arrive quand vous avez réussi à aligner quatre cases (verticalement, horizontalement ou diagonalement). Si vous avez réussi à compléter deux lignes à la fois, vous avez un double "WORDGO".

Sous "WORDGO" apparaît ensuite :

PRESS FIRE FOR NEW GAME

Vous devez appuyer sur le bouton rouge de la manette à levier pour rejouer.
Votre score final s'affiche en haut à droite sous le high-score.

Dans la version à deux joueurs, le score du joueur s'affiche sous le high-score quand son tour arrive.
Chaque joueur doit s'acharner à dépasser le high-score.

REMARQUE : "WORDGO" n'accepte pas les noms propres, sauf s'ils sont usuellement employés. Par exemple, le programme refusera "STAN" mais acceptera "CHUCK".

4. RECOMMENCER A JOUER.

Appuyez sur le bouton rouge de la commande à levier pour commencer une autre partie avec le même nombre de joueurs et le même degré de difficulté que précédemment.

Appuyer sur la touche "OPTION", à n'importe quel moment du jeu, vous permet de revenir à l'écran des choix. Vous pourrez alors choisir un nouveau degré de difficulté et un nombre de joueurs différent. Appuyez sur la touche "START" pour commencer à jouer.

5. LE SCORE.

Le but du jeu est d'aligner quatre cases de la grille (horizontalement, verticalement ou diagonalement). Quand le mot "WORDGO" apparaît sur l'écran, votre score double. Si vous avez obtenu le double "WORDGO", en complétant deux lignes qui se croisent (horizontalement et diagonalement par exemple), votre score quadruple. Pour le très exceptionnel triple "WORDGO", votre score doublera encore.

Si vous n'avez pas réussi à former un mot avant que le temps se soit totalement écoulé, votre score décroît de dix pour cent. Si vous appuyez sur la touche "SELECT" alors qu'un mot peut être formé, votre score décroît de vingt pour cent. (si par contre, vous avez appuyé sur cette touche à juste titre, votre score augmente du nombre de secondes qu'il vous restait quand vous avez enfoncé la touche).

Dans la version à deux joueurs, le score du premier joueur à faire "WORDGO" est doublé et le jeu s'arrête.

6. REMARQUES POUR VOUS AIDER.

Votre score dépend aussi de votre rapidité et de vos capacités stratégiques ! Parfois, vous pouvez utiliser plus d'une syllabe pour former un mot. (Par exemple, vous pouvez avoir le choix entre "SLap" et "SLik"). Si vous choisissez bien, vous aurez des chances de réussir à quadrupler votre score ou de vaincre plus facilement votre adversaire.

Dans la version à un seul joueur, votre score augmentera plus vite, si vous faites le plus de mots possibles avant d'obtenir un "WORDGO". Vous avez d'ailleurs, avec cette version, plus de chance de multiplier votre score.

IV. OBJECTIFS EDUCATIFS.

Le principal objectif de "WORDGO" est d'étendre le vocabulaire anglais des étudiants. Ils pourront s'amuser tout en apprenant des mots nouveaux.

"WORDGO" les aide aussi à reconnaître rapidement les mots qui peuvent être formés avec des syllabes.

Le jeu est plus facile pour les étudiants qui connaîtront la prononciation des mots.

"WORDGO" permet aussi d'apprendre l'orthographe correcte des mots qui se prononcent de la même façon (par exemple : "scamp" et "skamp").

Le fait que les définitions des mots inconnus soient à la disposition des utilisateurs, leurs permettront sans doute de parfaire leur vocabulaire et ainsi d'avoir plus de facilité pour les futures parties de "WORDGO". (Il faut cependant noter que les définitions de la disquette sont relativement courtes, il sera bon de consulter un dictionnaire aussi souvent que possible).

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 prématurée 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.



A Warner Communications Company

