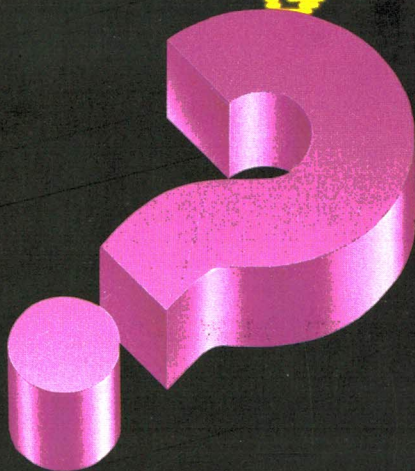


ATARI
MUSEUM.NL

CODE-WOORD

SPELEN MET 1000 WOORDEN



ATARI 800,
800 XL, 65 XE,
130 XE

Wolters Software

Het laden van het programma

ATARI
MUSEUM.NL

- 1 Controleer of de Atari-computer, de Atari 1010 programmarecorder en de tv op de juiste manier zijn aangesloten (eventueel met behulp van de gebruiksaanwijzing bij het apparaat).
De tv en de programmarecorder moeten aan staan. De computer wordt later aangezet.
- 2 Als er nog andere randapparatuur is aangesloten, bv. een Atari 850 interface of een Atari 1050 discdrive, zorg er dan voor dat deze uit staan.
- 3 Doe de cassette in de programmarecorder en spoel, indien nodig, de band terug.
- 4 Druk de PLAY-toets van de programmarecorder in.
- 5 Zet de computer aan. Wacht tot **READY** op het scherm verschijnt.
- 6 Type: **CLOAD**.
- 7 Druk op **RETURN**. Er komt nu een geluidssignaal. Druk dan nog een keer op **RETURN**.
- 8 De band gaat nu lopen en na enkele minuten is het programma geladen en verschijnt **READY** op het scherm.
- 9 Type **RUN** en druk op **RETURN**.

© 1985, Wolters Noordhoff bv

Alle rechten voorbehouden. Niets uit dit programm, de verpakking of de documentatie mag worden overgenomen, op welke wijze dan ook, zonder schriftelijke toestemming van de uitgever.

Wolters Software, postbus 5861 1007 AW Amsterdam



Code-woord

Spelen met duizend woorden

In Code-woord gaat het om het vinden, met behulp van kleine aanwijzingen, van een 'geheim' woord dat de computer of een medespeler heeft gekozen. Uit een verzameling van 100 Nederlandse woorden kiest de computer een woord van twee, drie, vier, vijf of zes letters. U kunt zelf het aantal letters bepalen en daarmee de moeilijkheidsgraad van het spel. Al spoedig zult u ontdekken dat een code-woord van vijf of zes letters behoorlijk lastig te ontcijferen is.

De computer geeft aanwijzingen hoe het spel gespeeld moet worden en laat zien welke letters goed of fout zijn.

Code-woord is een boeiend spel van combineren, woorden kennen en logisch denken.



Hoe werkt het programma

De instructie voor het laden van het programma staat op de binnenzijde van het omslag. Als u de aanwijzingen nauwgezet volgt, is het programma in zeven minuten geladen. Onder in het beeld verschijnt dan

START: BEGINNEN

Druk op **START** om het spel te starten.

Opdrachten geven

Voordat het eigenlijke spel kan beginnen heeft de computer een paar gegevens nodig.

- Als speler kunt u bepalen of u alleen of met z'n tweeën wilt spelen. Druk op **OPTION**.
- Als u met z'n tweeën speelt kunt u tegen elkaar spelen of tegen de computer. Druk op **SELECT**.
- Voor het bijhouden van de stand is het gemakkelijk wanneer de computer de namen van de spelers kent. Volg de instructies op het scherm.
- U kunt zelf de moeilijkheidsgraad van het spel bepalen door van het woord het *aantal* letters te kiezen. Wij adviseren te beginnen met een drie- of vierletterwoord. Druk op **OPTION**.
- De tijd die een speler nodig heeft voor het vinden van het goede woord wordt automatisch bijgehouden door de computer. U kunt kiezen of u de tijd op het scherm wilt zien of niet. Druk op **SELECT**.

Het spel

Het spel kan beginnen en de tijd gaat in. Iedere speler heeft tien kansen om het woord te vinden.

U tikt een woord in bestaande uit het aantal letters dat u heeft gekozen: twee, drie, vier, vijf of zes.

Op het scherm wordt van het ingetikte woord aangegeven:

- in *oranje* het aantal goede letters;
- in *groen* het aantal letters dat correct is maar niet op de juiste plaats in het woord staat.

Opnieuw beginnen

Als u tijdens het spel iets wilt veranderen, bijvoorbeeld het aantal spelers of letters, dan drukt u op **RESET**. Type **RUN** en druk op **RETURN**. U krijgt dan weer het eerste scherm van Code-woord op de monitor en u kunt opnieuw beginnen. Denkt u er wel aan dat hiermee ook de score uit het geheugen van de computer wordt gewist.

Hulp in de nood

Tijdens het spelen kan het nodig zijn dat u even extra hulp nodig heeft om met het programma verder te kunnen.

Als u op **HELP** drukt en daarna op de spatiebalk, verschijnt op het scherm een aanwijzing die u weer op weg kan helpen.

Als u opnieuw op de spatiebalk drukt, komt u weer terug op de plaats waar u was gebleven.



Wat te doen bij storingen



- 1 Is alles op de juiste wijze aangesloten? Raadpleeg eventueel de handleiding.
- 2 Staat de tv op het juiste kanaal afgestemd?
- 3 Als er een ERROR-code op het scherm verschijnt, bv. ERROR 143, moet u de laadprocedure weer opnieuw uitvoeren vanaf het begin. Vergeet de cassette niet terug te spoelen. Als er opnieuw een ERROR-code verschijnt, kunt u proberen de cassette iets door te spoelen vanaf het begin en opnieuw laden.
- 4 Als het nog niet lukt het programma te laden, spoel dan de band een keer helemaal vooruit en terug.
- 5 Zijn de koppen van de cassetterecorder schoon?
- 6 Plaats de cassetterecorder ongeveer een meter van de tv.
- 7 Wanneer u ondanks alle aanwijzingen toch nog problemen hebt bij het laden van het programma, ga dan terug naar de winkel waar u het gekocht heeft. Neem dan uw cassetterecorder mee, in vrijwel alle gevallen moet de recorder worden bijgesteld.

CODE - WOORD

Dit programma vergroot de woordenschat, oefent de spelling en bevordert het logisch denken.

De speler krijgt tien kansen om een verborgen woord te ontdekken. Na iedere kans geeft het programma informatie over de letters en de plaats van die letters in het woord. Die aanwijzingen helpen de speler het woord te vinden. De tijd en het aantal pogingen worden door de computer bijgehouden. De moeilijkheidsgraad van het programma kan worden beïnvloed door de lengte van het woord aan te geven. Het spel kan door één of twee personen gespeeld worden. Dit programma werd ontwikkeld door Roger Took en voor de Atari herschreven door Gaspard de Jong.



Inhoud:

- cassette
- handleiding

ISBN 9001 97037 0

Wolters Software

Wolters-Noordhoff