

- 1 Zie voor laden algemene laadinstructions Atari spelcassettes.
 2 Na het laden vraagt de computer te kiezen uit de spelopties.

<u>Optie nr.</u>	<u>Puzzel formaat.</u>	<u>Computer optie.</u>
1	5 x 5 stukjes.	A Computer accepteert
2	6 x 6 ,,	alleen de goed
3	7 x 7 ,,	gekozen stukken
4	8 x 8 ,,	in het spel.
5	5 x 5 ,,	B Als je fout kiest
6	6 x 6 ,,	worden de stukken
7	7 x 7 ,,	toch door de comp.
8	8 x 8 ,,	geplaats.

Als je beslist hebt type dan het optie nr. in.

- 3 Kijk goed want dit is de enige keer om de hele plaat te zien.
 Als je klaar bent druk dan op Option knop van comp.
- 4 Druk nu op T of B voor top of bodem om te kiezen waar stukjes aanvoerplaats vindt. Dit kan tijdens spel nog wisselen door T of B. Het stuk dat knippert moet met joystick op de goede plaats gelegd. Door indrukken van vuurknop vast gezet verschijnt het al of niet op het beeldscherm.
- 5 Wil je een ander stuk spelen druk dan op Option om de marker te verplaatsen, of op Select om een ander stuk op het scherm te brengen.
- 6 Als je verkeerd hebt gekozen in spel optie 1 t/m 4, dan fluit de computer en wordt het volgende stuk in de spelpositie gebracht.
- 7 Als je verkeerd hebt gekozen en je speelt 5 t/m 8, dan fluit de computer om de vergissing duidelijk te maken, maar hij plaats het foutieve stuk toch op het beeldscherm.
- 8 Om een foute zet te verbeteren moet het goede stuk (als dat verschijnt) als nog correct over het foute heen gezet worden en met de vuurknop op het scherm gezet.
- 9 Is een stuk foutief geplaatst dan blijft het in de aanvoerlijn verschijnen. Wordt tijdens het spel een willekeurige toets ingedrukt dan verdwijnt de aanvoerlijn van het scherm en kan naar keuze met T of B weer terug gezet worden.
- 10 Als alle stukken goed staan, dan verschijnt ook het hele plaatje en de muziek geeft dan het speleinde aan. Start geeft een nieuwe spel mogelijkheid. Hiermee kan ook midden in het spel gewist en opnieuw begonnen worden.

JIGSAW PUZZLE VOLUME 1 Colosseum en arc de triomphe.

MUSEUM.NL

- 1 zet computer uit en verwijder eventuele cassettes.
- 2 maak andere periferie aansluitingen los.
- 3 sluit TV aan op computer en laat TV warm worden.
- 4 Sluit de recorder aan op de 600 /XL met snoerspecial en sluit voeding aan op recorder X 3810.
- 5 Doe cassette in recorder druk op rewind (en load). Stop.
- 6 Druk op startknop van computer(indrukken continu)
- 7 Zet netschakelaar van computer aan.
- 8 Na zoemtoon van computer(TV) Load van recorder aan en start loslaten.
- 9 Druk nu return van computer in dan start het laden.
- 10 Na het laden verschijnt de titel van de puzzelen kan het geluid nivaau van de TV worden aangepast.
- 11 Nu vraagt de computer welke optie je wilt.
 - 1 tm vier accepteert alleen de goede stukken.
 - 4 tm acht accepteert ook de foute stukken.
 - 1 en 5 is 25 stukken.
 - 2 en 6 is 36 stukken.
 - 3 en 7 is 49 stukken.
 - 4 en 8 is 64 stukken.Type gewenste nummer in .
- 12 Het plaatje verschijnt om te bekijken.Druk erna option in.
- 13 Druk T of B in voor de positie van de aangevoerde stukjes, en sluit Joystick aan op zijkant computer.Het flitsende stuk kan met de joystick op zijn plaats worden gezet.
- 14 Ter assistentie verschijnt een blokje op het scherm dat aangeeft, waar je het stuk plaatst.Is de plaats bereikt druk dan de joystick vuurknop in en het goede (of foute) stuk wordt geplaatst. Wil je een ander stuk druk dan Option in om de dot te verplaatsen of Select om een nieuw stuk op het scherm te brengen.
- 15 Als je na het vuren het goede stuk gekozen hebt, dan verschijnt het op de goede plaats op het scherm.
- 16 Heb je verkeerd gespeeld in spel 1 tm 4 dan zoemt de computer en het aangrenzende stuk beweegt naar de speel positie.Probeer dat te plaatsen
- 17 Heb je verkeerd gekozen in optie 5 tm 8 dan zoemt de computer maar het stuk wordt toch geplaatst op de door jou aangegeven plaats.Het stuk blijft echter ook in de invoerlijn.
- 18 Een fout stuk kan gecorrigeerd worden door het correcte stuk er voor in de plaats te zetten
- 19 Druk je aan andere toets in dan T of B dan verwijnt de invoerlijn om het hele beeld te kunnen zien. Daarna weer T of B indrukken.
- 20 Als alles goed is, dan verschijnt het plaatje op het scherm.Om opnieuw te beginnen de knop start indrukken