

ATARI[®]
COMPUTERS

COMPUTER
PROGRAMMA

Computerprogramma
op cassette

BLACKJACK

CX4105

ATARI[®]

Ga, om de **BLACKJACK Programma Cassette** te gebruiken als volgt te werk:

1. Controleer of de **ATARI 1010™ Programma Recorder** op de juiste wijze op de computer en op het lichtnet is aangesloten. (Raadpleeg voor verdere aanwijzingen zondig het Handboek van de Programma Recorder.)
2. Schakel de televisie-ontvanger in.
3. Schakel de computer in door de aan/uit-schakelaar, achterop de computer, op **ON** te zetten. (Is op het systeem nog een **ATARI Printer** en/of **Disk Drive** aangesloten, dan kan het voorkomen dat zich problemen voordoen met het laden van het programma. Dit hangt echter af van de wijze waarop computer en randapparatuur op elkaar zijn aangesloten. Het beste kan de Programma Recorder rechtstreeks op de computer worden aangesloten. Doen zich dan bij het laden van programma's nog steeds problemen voor, raadpleeg dan het Handboek van de betreffende **ATARI Computer**.
4. Is alle apparatuur op de juiste wijze aangesloten en ingeschakeld, dan moet op het beeldscherm de melding **READY** verschijnen, met vlak daaronder de witte vierkante "cursor".
5. Leg de **BLACKJACK Programma Cassette** met Kant 1 omhoog in de **ATARI 1010 Programma Recorder**. Spoel de band helemaal terug (**REWIND**) naar het begin, als dat tenminste al niet het geval is. Druk zodra de band tot stilstand komt de **STOP- (STOP/EJECT-)**knop in.
6. Typ op het toetsenbord **CLOAD** in en druk de **RETURN**-toets in. Het "piep"-toontje helpt je er aan herinneren dat de **PLAY**-knop van de Programma Recorder moet worden ingedrukt. Druk daarna weer de **RETURN**-toets op de computer in.

In het venster van de Programma Recorder kan je zien of de band loopt. Dit betekent dan dat het programma in de computer geladen wordt.

7. Verschijnt daarna weer de **READY**-melding op het scherm, dan typ je op het toetsenbord weer **RUN** in gevolgd door indrukken van **RETURN**.
8. Op het beeldscherm verschijnt nu het **ATARI**-beeldmerk samen met de mededeling **BLACKJACK WORDT GELADEN**. Tijdens het laden wordt een geluidspoor met muziek afgespeeld.
9. Zodra het programma geladen is krijg je de eerste beelden van het **ATARI BLACKJACK** programma op het scherm te zien. Onderin het beeld verschijnt daarbij de vraag **WIL JE UITLEG VAN HET SPEL (J/N)?** Is het spel nieuw voor je dan typ je de **J** van Ja in, gevolgd door **RETURN**; zo niet dan een **N** gevolgd door **RETURN**. (Speel je dit computerspel voor het eerst, dan doe je er overigens toch goed aan die uitleg door te nemen. Ook al weet je hoe het spel gespeeld wordt.)
10. Antwoord je met Nee (**N**), dan begint de computer het spel in het geheugen te laden. Na een Ja (**J**) verschijnt op het scherm echter de volgende speluitleg:

BLACKJACK

Dit is het bekende spel Blackjack, ook wel bekend als 21-en. De regels zijn vrijwel gelijk aan die uit Las Vegas.

Op je inzet - van hoogstens \$2000 - krijg je 2 kaarten. De bedoeling is om een totaal aantal punten van 21 zo dicht mogelijk te benaderen.

Je speelt tegen de gever. Op de vraag van de computer **KAART (J/N/D)** kan je je inzet verdubbelen door **D** in te typen. Je verdubbelt dan je inzet en krijgt er ook nog een kaart bij.

Indrukken van de **START**-toets beëindigt het spel.

Druk **START** in om het spel te laden.

11. Laad het programma in de computer door de **START**-toets in te drukken. Onderaan het beeldscherm verschijnt dan de mededeling **BLACKJACK WORDT GELADEN**.

OPMERKING: Bij het intypen op het toetsenbord is het natuurlijk mogelijk dat je per ongeluk de toets voor Omgekeerd Video of de toets voor kleine letters **CAPS** indrukt. Is dat het geval, dan worden de karakters of in omgekeerd video weergegeven (donkere letters op een lichte achtergrond) en/of in kleine letters; wat de computer niet accepteert.

Verschijnen de karakters in omgekeerd video op het beeldscherm, druk dan de -toets nogmaals in om naar normale tekst terug te keren. Om de kleine letters weer in hoofdletters te veranderen worden de **SHIFT**-toets en de **CAPS**-toets tegelijk ingedrukt.

12. Staat het spel op het scherm en zijn de kaarten geschud, dan moet er ingezet worden. De inzet wordt in de computer ingevoerd met de cijfertoetsen op het toetsenbord. De inzet mag van \$0 tot \$2000 bedragen. De computer weigert inzetten boven de \$2000. Druk, nadat je je inzet hebt ingetypt, **RETURN** in.
13. De computer deelt nu automatisch de kaarten rond. Je ontvangt daarbij twee kaarten die open gegeven worden. De "gever" krijgt een open en een dichte kaart. Om nog een kaart te krijgen typ je **J** in gevolgd door **RETURN**. Je kunt maximaal vijf kaarten in de hand krijgen. Wil je verder geen kaarten meer dan typ je de **N** van Nee in, gevolgd door **RETURN**.
14. Behalve dat je de computer kan opdragen je al of niet meer kaarten te geven heb je aan het begin van het spel nog de mogelijkheid om met verdubbelde inzet op een driekaart te spelen. Verdubbel je je inzet dan krijg je nog één kaart en wordt het oorspronkelijk ingezette bedrag automatisch verdubbeld.

Om je inzet te verdubbelen typ je **D** in, gevolgd door **RETURN**. Verdubbelen is alleen mogelijk aan het begin van elk spel en voordat je nog extra kaarten hebt gekregen.

15. Na elk spel moet voor een volgend spel opnieuw worden ingezet. Wil je hetzelfde bedrag als van het vorige spel inzetten dan hoeft je alleen maar **RETURN** in te drukken. Wil je van inzet veranderen, dan gebruik je de cijfertoetsen.
16. Je kan ook meer inzetten dan je te goed "in kas". Op het beeldscherm wordt daarvoor gewaarschuwd, je maximale tegoed bedraagt \$4000 (\$-4000). Telkens wanneer je \$4000 of meer verspeeld hebt wordt het spel tijdelijk onderbroken en verschijnt er onderin het beeld een speciale mededeling. Om het spel te hervatten hoeft alleen **START** te worden ingedrukt. Er zijn ook nog andere manieren om het spel op elk gewenst moment opnieuw te beginnen of te hervatten. Bijvoorbeeld indrukken van de **BREAK**-toets, en **RUN** intypen gevolgd door een **RETURN**. Ook kan je **RESET** indrukken en **RUN** intypen gevolgd door **RETURN**. Deze methoden zijn vooral handig als er iets onverwachts of abnormaals op het scherm verschijnt.

Kant 2:

De voorgaande aanwijzingen gelden ook voor Kant 2 van de cassetteband. Maar deze kant bevat uitsluitend het spelprogramma en niet de uitleg. Kant 2 wordt als volgt gestart:

1. Spoel de band terug (**REWIND**) tot het begin van deze kant en druk daarna de **STOP-(STOP/EJECT)-toets** in.
2. Typ op het toetsenbord **CLOAD** in, gevolgd door **RETURN**.
3. Druk na het "piep"-toentje de knop **PLAY** van de Programma Recorder in en druk op de computer nogmaals de **RETURN**-toets in.

4. Zodra de melding **READY** verschijnt typ je **RUN** in gevolgd door **RETURN**. Op het beeldscherm verschijnt nu het ATARI-beeldmerk en het programma wordt automatisch in de computer geladen. Vervolgens verschijnt het **BLACKJACK**-programma op het beeldscherm en is het spel klaar om gespeeld te worden.

Aanvullende informatie over Blackjack

De bedoeling is om in een spel 21 punten te verzamelen, of daar althans zo dicht mogelijk bij te komen zonder zelf stuk te gaan (met meer dan 21 punten). Bij de puntentelling wordt het volgende systeem gehanteerd:



5 cijferkaarten
Waarde van de kaart bijv. 5 = 5 punten



10 B V H, 10,
Boer (B),
Vrouw (V) en
Heer (H) =
10 punten



A Aas (A) = 1 of 11 punten

De geveer laat zijn dichte kaart zien als jij je kaarten genomen hebt. Verlies je, dan speelt de computer zijn eigen spel uit, behalve als je een een-en-twintig hebt. Bij winst krijg je hetzelfde bedrag uitgekeerd als je inzet. Je wint wanneer:

- de kaart in je hand 21 punten of minder waard is, maar meer dan die in de hand van de geveer,
- de "geveer" met meer dan 21 punten stuk gaat, of
- je **BLACKJACK** scoort (Een Aas met een Heer, Vrouw, Boer of een Tien, of een Aas en een Tien).
BIJ BLACKJACK WORDT 1 1/2-MAAL DE INZET UITGEKEERD.

Hebben de kaart van de geveer en jouw kaart hetzelfde aantal punten dan is het spel onbeslist. Met een onbeslist spel win je niets, maar je verspeelt ook je inzet niet. Wordt een spel gewonnen of verloren dan wordt je inzet automatisch bij je tegoed opgesteld of ervan afgetrokken. Je begint met een tegoed van \$200 en vóór elk spel kan je tot \$2000 inzetten.

Op twee uitzonderingen na win je het spel altijd als je, zonder stuk te gaan, het maximale aantal (5) kaarten neemt. De computer zal die **VIJF KLEINTJES** eervol vermelden. De uitzonderingen op die regel zijn: als de computer 21 of **BLACKJACK** heeft. In dat geval is het spel onbeslist.

Met 16 punten in de hand zal de computer er altijd een kaart bijnemen. met 17 of meer punten past hij.

Splitsen of je verzekeren van een kaart is bij deze ATARI-versie van **BLACKJACK** niet mogelijk

Sterke en zwakke kaarten

De kaarten heten "zwak" als de aas voor 11 punten wordt geteld en "sterk" als de aas voor 1 punt telt. Zo kan bijvoorbeeld een "zwakke 17" uit een aas (11 punten) en een 6 bestaan; en een "sterke 17" uit een 10, een 6 en een aas (van 1 punt).

Zoals al eerder opgemerkt speelt de computer zijn spel ook uit als je zelf stuk gegaan bent. Dit geeft je de gelegenheid te volgen hoe de eenmaal rondgedeelde kaarten worden uitgespeeld. De computer zal de kaarten opnieuw schudden als er een stuk of 40 over tafel gegaan zijn.

Veel succes, en let vooral goed op want de computer is een behoorlijk sterke tegenstander.