

# ATARI®

COMPUTERS

COMPUTER  
PROGRAMMA

Computerprogramma  
op cassette

## EUROPESE LANDEN EN HOOFDSTEDEN

TXN 4114

# ATARI®



A Warner Communications Company

EUROPESE LANDEN  
DE BEDOELING VAN DIT  
LEERZAME SPEL IS, OM  
DE 26 LANDEN VAN  
EUROPA TE RADEN.  
DRUK OP RETURN



**Computerprogramma  
op cassette**

**EUROPESE  
LANDEN EN  
HOOFDSTEDEN**

TXN 4114

# Instructies voor het laden van het programma

Gebruik de volgende handleiding om het programma in uw computer te laden.

- 1) Voor het werken met dit programma heeft u een Atari huiscomputer en een Atari 1010 programma recorder nodig.
- 2) Zorg er voor, dat uw Atari 1010 programmarecorder op de juiste wijze is aangesloten op de lichtnetadapter en de computer.  
Zie voor verdere aanwijzingen de handleiding van uw recorder.
- 3) Zet de televisie aan.
- 4) Schakel de computer in met de aan/uit schakelaar.
- 5) Als de apparatuur op de juiste wijze is aangesloten en ingeschakeld, zal op het beeldscherm de tekst **READY** verschijnen, met daaronder de cursor. (Zie de noot aan het einde van deze handleiding als u problemen hebt met het laden).
- 6) Plaats de cassette met programma **Europese landen en hoofdsteden** in de programmarecorder, met kant 1 aan de bovenzijde. Spoel de band terug naar het begin met de **REWIND**-toets als deze niet in de beginpositie staat. Als de cassette stopt, druk dan op de **STOP/EJECT**-toets.
- 7) Tik op het toetsenbord de tekst **CLOAD** en druk daarna op de **RETURN**-toets. De pieptoon herinnert u er aan de **PLAY**-toets van de cassetterecorder in te drukken. Druk daarna nogmaals op **RETURN**.

Door het ruitje van de programma-recorder kunt u nu zien, dat de band draait, hetgeen betekent dat het begin van het programma in uw computer wordt geladen.

**Volumeregelaar:** Gedurende het eerste laadproces hoort u een geieep op de achtergrond. Dit is het digitale signaal dat in de computer wordt geladen. Alhoewel dit normaal is, zult u misschien de volumeregelaar van de televisie terug willen draaien.

- 8) Als de tekst **READY** opnieuw op het beeldscherm verschijnt, tik dan in: **RUN**, en druk op de **RETURN**-toets.
- 9) Op het scherm verschijnt nu het Atari-logo en de mededeling dat **Europese landen en hoofdsteden** wordt geladen.
- 10) Als het laden is beëindigd, zal het aanvangsbeeld van **Europese landen en hoofdsteden** te zien zijn. In het midden van het beeld staat de vraag Instructies (J/N)? Als u instructies wilt zien, tik dan een **J** in, anders een **N**, gevolgd door **RETURN**. Als u het spel voor de eerste keer gaat spelen, kunt u de instructies het beste even doorlezen.
- 11) Als uw antwoord **NEE (N)** is, zal direct worden begonnen met het laden van het programma in het geheugen. Als u echter **JA (J)** als antwoord geeft, zal de computer u de instructies geven die nodig zijn om het spel te kunnen spelen. Vergeet niet om ná iedere instructie op de **RETURN**-toets te drukken, waardoor de volgende instructie verschijnt.



EUROPESE LANDEN  
DE BEDOELING VAN DIT  
LEERZAME SPEL IS, OM  
DE 26 LANDEN VAN  
EUROPA TERADEN.  
DRUK OP RETURN



EUROPESE LANDEN  
DE JUISTE NAAM ZAL  
WORDEN AFGEBEELD,  
ONGEACHT UW INVOER.  
DRUK OP RETURN



EUROPESE LANDEN  
EEN WILLEKEURIG LAND  
DAT NOG NIET AAN DE  
BEURT IS GEWEEST, ZAL  
WORDEN GESELECTEERD.  
DRUK OP RETURN



EUROPESE LANDEN  
NA ELKE BEURT WORDT  
HET AANTAL JUISTE  
ANTWOORDEN ONDER DE  
KOP ZICHTBAAR.  
DRUK OP RETURN



EUROPESE LANDEN  
DE OMTREK HIERVAN  
ZAL OP DE JUISTE  
PLAATS OP DE KAART  
ZICHTBAAR WORDEN.  
DRUK OP RETURN



EUROPESE LANDEN  
OM VERWARRING TE  
VOORKOMEN BLIJFT DE  
OMTREK IN EEN ANDERE  
KLEUR ZICHTBAAR.  
DRUK OP RETURN



EUROPESE LANDEN  
DE COMPUTER VERLANGT  
NU DAT U DENAAM EN  
DE HOOFDSTAD VAN DAT  
LAND INVOERT.  
DRUK OP RETURN



EUROPESE LANDEN  
HET SPEL EINDIGT ALS  
26 LANDEN ZIJN  
GEWEEST.  
DRUK OP RETURN



## Kant 2

- 12) Na de laatste instructie moet u de **START**-toets indrukken om het programma in de computer te laden. Op het scherm verschijnt de mededeling **Europa wordt geladen**, waarna u opnieuw een pieptoon hoort.
- 13) Nadat het programma in de computer is geladen verschijnt de volgende afbeelding op het beeldscherm, waarna u klaar bent om te beginnen:



De omtrek van het eerste land, dat willekeurig is gekozen, verschijnt op de juiste plaats op de kaart. U moet nu de naam van dat land op het toetsenbord intikken. Als u de naam verkeerd spelt, zal de computer dit als een fout registreren. Druk, nadat u de naam hebt ingevoerd, op de **RETURN**-toets. Voer daarna de naam van de hoofdstad van dat land in en druk op de **RETURN**-toets.

Als u de naam van een bepaald land of hoofdstad niet weet, en ook geen gokje wilt wagen, druk dan direct op **RETURN**. De computer geeft, ongeacht het feit of uw antwoord juist was, altijd de juiste naam van het land en de hoofdstad. Daarna wordt automatisch de omtrek van het volgende land zichtbaar gemaakt. De landen die al aan de beurt zijn geweest, blijven in een andere kleur op het kaartje zichtbaar.

Om opnieuw te beginnen, of om te 'resetten', kunt u de **START**-toets indrukken. Dat is alles wat u moet weten. De computer houdt uw score bij en maakt die ook zichtbaar, maar maak geen spel-fouten, want uw antwoord wordt dan **fout** gerekend!

De voorgaande instructies staan op kant 1 van de cassette.

Kant 2 bevat geen inleidende instructies, maar slechts het programma zelf. Het laden van kant 2 geschiedt als volgt:

- 1) Spoel de cassette naar het begin van kant 2, druk daarna op de **STOP/EJECT**toets.
- 2) Tik **CLOAD** in en druk op **RETURN**.
- 3) Druk, nadat u de pieptoon hebt gehoord, de **PLAY**-toets van de programmarecorder in en druk daarna nogmaals op de **RETURN**-toets.
- 4) Als de tekst **READY** op het beeldscherm verschijnt, tik dan **RUN** in en druk nogmaals op de **RETURN**-toets. Het Atari-logo verschijnt nu op het scherm, terwijl het programma automatisch in de computer wordt geladen. Vervolgens zal het aanvangsbeeld van **Europese landen en hoofdsteden** zichtbaar worden. U bent nu klaar om te beginnen.

### NOOT:

Als een Atari disk drive aan uw computer is gekoppeld, zal het Disk Operating System (DOS) en de systeemsoftware bijna 9K van het beschikbare geheugen gebruiken. Hiermee moet u terdege rekening houden als u de benodigde hoeveelheid geheugen berekent, om het programma te kunnen starten.

Als u problemen hebt met het laden van het programma, en als u andere randapparatuur op de computer hebt aangesloten naast de programma-recorder, verdient het aanbeveling om de overige randapparatuur te ontkoppelen en de recorder direct op de computer aan te sluiten om dit probleem te voorkomen. Als het laden nog steeds niet lukt, zie dan de handleiding van uw programma-recorder.

# ATARI

COMPUTER  
PROGRAMMA

## ATARI GARANTIE

Atari homecomputer-cassettes, -programmamodules of -diskettes.

Atari International (Benelux) B.V. garandeert dat deze cassette, programmamodule en/of diskette ("programmadrager"), waarbij het computerprogramma niet is inbegrepen, vrij zal zijn van technische defecten, en wel voor een periode van 3 maanden na aankoopdatum.

Elke Atari programmadrager die een defect vertoont binnen de garantieperiode zal worden vervangen door Atari.

Programmadragers die teruggebracht worden voor zo'n vervanging, dienen de Atari labels intact te hebben en moeten voorzien zijn van een aankoopbewijs, waarop de aankoopdatum is vermeld. Alle voor garantie in aanmerking komende goederen dienen te worden aangeboden aan uw Atari-dealer voor verdere franco verzending naar het dichtstbijzijnde Atari service centrum.

Atari Service Centrum

Fränse Akker 9  
9814 AL BREDA

Veel zorg is besteed aan de nauwkeurigheid van de produkt documentatie opgenomen in deze gebruiksaanwijzing.

Echter door onze konstante onderzoeken naar verbetering en modernisering van zowel onze computers als computerprogramma's, kan ATARI geen garantie geven voor de nauwkeurigheid van dit drukwerk na de datum van publikatie en neemt geen verantwoording voor eventuele veranderingen, fouten of weglatingen.

Niets uit deze uitgave mag worden vermenigvuldigd en/of openbaar gemaakt worden door middel van druk, fotocopie, microfilm of op welke wijze dan ook, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van ATARI International (Benelux) B.V.

© ATARI. Alle rechten voorbehouden.

ATARI and Design, Reg. V.S. Pat. & Tm Off.

Printed in Holland by Louis Vermijs Drukkerijen B.V.



HOOFDKANTOOR:  
Atari International (Benelux) B.V.  
Postbus 1616  
3600 BP MAARSSSEN  
Atoomweg 480  
3542 AB UTRECHT

® A Warner Communications Company.