

# HANGMAN

VIDEO COMPUTER SYSTEM<sup>®</sup>

VCS 800 - Modell CX 2600



ATARI

BEAST

CX 2662

Atari is a trademark of Atari, Inc. © 1977 Atari, Inc.

# HANGMAN

Bij deze spelcassette gebruikt u de stuurknuppels. Steek de stekker van de commandopost goed in de aansluiting achterop de spelcomputer. (Zie gebruiksaanwijzing.) Houd de commandopost met de rode drukknop links van u af.

**Attentie:** Om de levensduur van uw spelcomputer te verlengen en de elektronische onderdelen te beschermen moet de computer zijn **UITGESCHAKELD** wanneer een spelcassette wordt ingelegd of verwijderd!

## De commandoposten

Met de commandopost kiest u de letter die u wilt invullen. Eén voor een verschijnen alle letters van het alfabet op het scherm. Door de knuppel van u af te drukken 'bladerd' u van A naar Z, door de knuppel naar u toe te trekken van Z naar A. U laat de knuppel los wanneer de gewenste letter verschijnt, en drukt op de rode knop om uw keuze te bekrachtigen.

## Moeilijkheidsgraad

Wanneer de schakelaar in stand **A** staat heeft u 20 seconden om de volgende letter te kiezen. In stand **B** is deze tijd onbeperkt.

## Puntentelling

Bij éénmansspelen mag u 11 keer een foute letter raden. Wanneer het woord dan nog niet compleet is heeft u verloren. Voor elk gewonnen spel krijgt u een punt, voor elk verloren spel krijgt de computer een punt. Bij tweemansspelen zijn eveneens 11 fouten toegestaan. De speler die het woord uiteindelijk raadt krijgt het punt. De eerste speler met 5 punten heeft gewonnen.

## Het spel

Test uw Engelse woordkennis! Laat u niet hangen! Om uw Engelse woordenschat te testen drukt u op de toets **GAME RESET** — en het spel begint. Op het beeldscherm verschijnt een aantal streepjes, één streep voor elke te raden letter. Met zes streepjes zou het voor bijvoorbeeld august kunnen zijn.

Uw taak is het Engelse woord te raden — maar u mag maar 11 keer fout gokken. Spel 1, 2, 3 en 4 zijn bedoeld voor één speler tegen de computer, in spel 5 tot 8 spelen twee spelers om de beurt met een woord, dat door de computer is gekozen. In spel 9 geeft de ene speler een woord voor de andere.

De moeilijkheid van de woorden wordt bepaald door het spelnummer:

**Spel 1 en 5:**  
tot derde klas basisonderwijs

**Spel 2 en 6:**  
tot zesde klas basisonderwijs

**Spel 3 en 7:**  
tot derde klas middelbaar onderwijs

**Spel 4 en 8:**  
tot academisch niveau

Met de commandopost kiest u de letters, die links op het scherm verschijnen (zie **DE COMMANDOPOSTEN**). De keuze wordt bekrachtigd door op de rode drukknop te drukken.

— Wanneer uw keuze inderdaad in het Engelse woord voorkomt wordt het op de juiste plaats(en) ingevuld.

— Wanneer de letter niet in het Engelse woord voorkomt wordt een lichaamsdeel aan de galg toegevoegd en wordt die letter uit de reeks gehaald.

Wanneer u na elf fouten het woord niet heeft geraden verschijnt het goede woord automatisch op het scherm en wordt de aap aan de galg voltooid.

Bij éénmansspelen verschijnt het aantal gewonnen spelen in de linker bovenhoek; rechtsboven ziet u hoe vaak u heeft verloren.

Bij tweemansspelen krijgt elke speler één punt voor ieder voltooid woord. De eerste speler met vijf punten wint. De stand van de linker speler staat linksboven, die van de rechter speler rechtsboven aan het beeldscherm.

## Hangman voor één persoon

Spel 1 t/m 4 worden door één persoon gespeeld. U speelt tegen de computer; elk geraden woord levert u één punt op. De computer krijgt één punt voor elk woord dat u niet heeft geraden.

### Spel 1

U speelt tegen de computer met woorden tot niveau 3e klas lagere school.

### Spel 2

Met woorden tot 6e klas basisonderwijs speelt u tegen de computer.

### Spel 3

Met woorden tot niveau derde klas voortgezet onderwijs tegen de computer.

### Spel 4

De computer geeft u woorden op tot academisch niveau.

## Hangman voor twee personen

Spel 5 t/m 8 zijn voor twee personen tegen de computer. Eerst kiest u het spelniveau, vervolgens raden u en uw tegenstander om beurten een letter van het woord dat de computer in gedachten heeft. Samen mag u 11 fouten maken. Als u een letter juist raadt bent u opnieuw aan de beurt. De eerste speler die het woord raadt krijgt een punt. De eerste speler met 5 punten wint.

### Spel 5

U en uw tegenstander spelen tegen de computer met woorden tot niveau 3e klas basisonderwijs.

### Spel 6

Twee spelers tegen de computer, die een woord tot niveau 6e klas basisonderwijs in gedachten heeft.

### Spel 7

Woorden tot 3e klas voortgezet onderwijsniveau worden door de computer opgegeven aan twee spelers.

### Spel 8

Twee spelers tegen de computer met woorden tot academisch niveau.

## Hangman voor twee personen tegen elkaar

### Spel 9

Nu kiest u het woord zelf. In plaats van met een computerwoord speelt u met woorden, die u en uw tegenstander om beurten kiezer: met de stuurknuppel. Elf fouten mag u maken — niet meer.

Om een woord in te geven 'bladert' u door het alfabet op het scherm met uw stuurknuppel. Laat uw tegenspeler niet meekijken! Een woord mag 1 tot 6 letters hebben.

Wanneer u bijvoorbeeld cat wilt ingeven kiest u eerst de letter c en drukt op de rode drukknop. Ditzelfde voor A en T. Om twee letters achter elkaar in te geven kiest u eerst de letter, drukt op de rode knop, bladert even verder en weer terug en drukt nogmaals op de rode knop.

Voor een spatie gebruikt u de spatie die vóór de A zit.

Nu begint het spel — raadt uw tegenspeler het woord?

In spel 9 speelt u om de beurt. Wanneer u het woord van uw tegenstander raadt krijgt u een punt. De eerste speler met 5 punten heeft gewonnen.

Hangman — Het speelveld



ATARI CONSUMER DIVISION  
ONDERDEEL VAN WEA-RECORDS B.V.  
POSTBUS 1882, 1200 BW HILVERSUM, PAYS BAS

A Warner Communications Company 

[atari.museum.nl](http://atari.museum.nl)