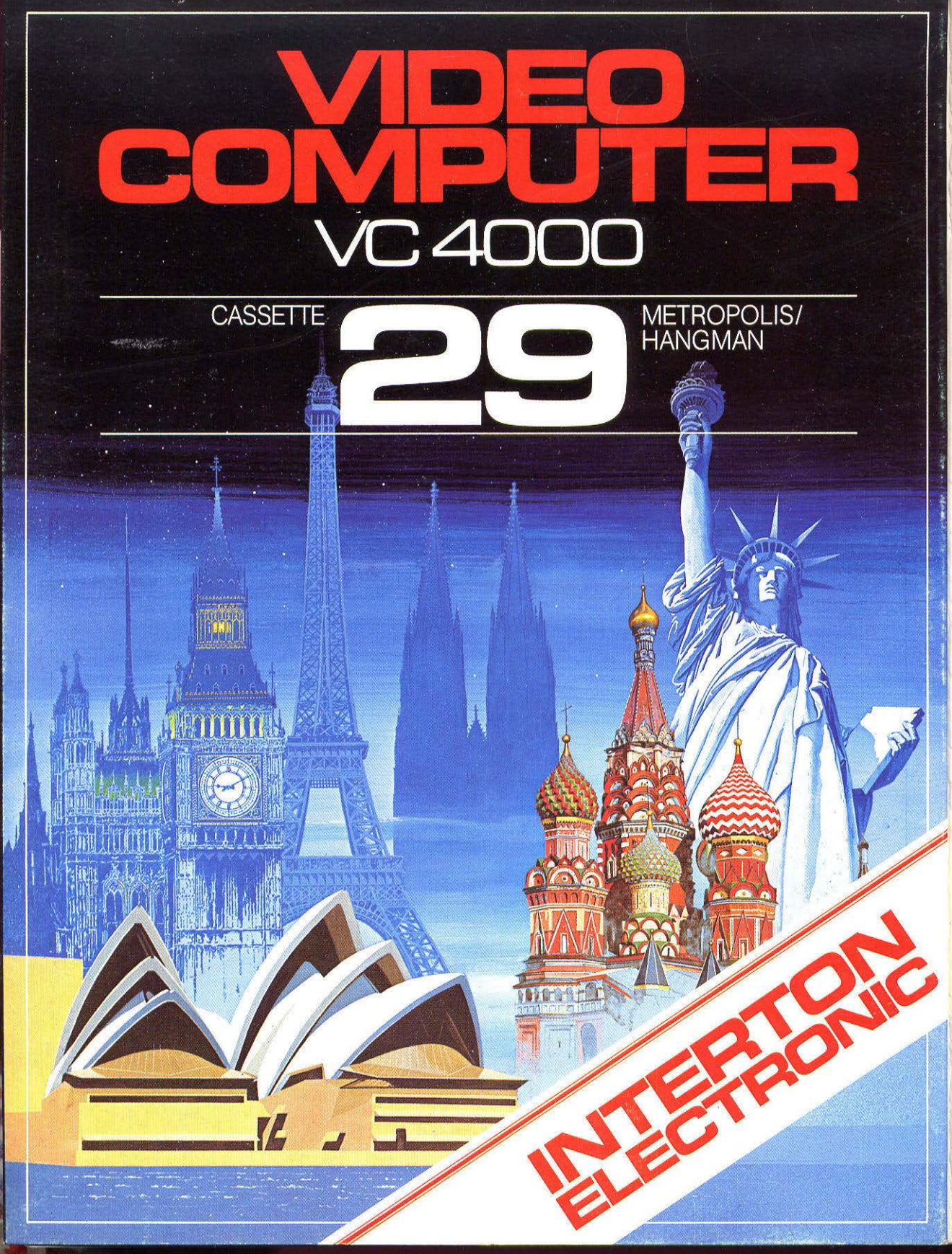
VIDEO COMPUTER

VC 4000

CASSETTE **29** METROPOLIS/ HANGMAN



INTERTON ELECTRONIC

BEDIENUNGSANLEITUNG
OPERATING INSTRUCTIONS
MODE D'EMPLOI

Retten Sie Hangman vor dem Galgen. Raten Sie den Namen der Stadt. Sie haben für jede Stadt nur sechs Versuche.

(Das rechte Handspielgerät wird bei diesem Spiel nicht benötigt, jedoch kann das Spiel auch zu zweit gespielt werden, z. B. abwechselnd – gerade oder ungerade Zahlen – oder der 1. Spieler von 1–9 und der zweite nach 9 wieder bei 1).

So machen Sie die Cassette betriebsklar:

1. Schließen Sie den Video-Computer wie vorgeschrieben an und schieben Sie die Cassette in den Cassettenschacht.

2. Durch Drücken der Taste ⏮ wird das Programm in den Computer eingelesen. Auf dem Bildschirm erscheint der Galgen, auf dem „Hangman" steht. Am oberen Bildschirmrand erscheint der Schriftzug INTERTON, rechts am Fuß der Galgenplattform die Zahl 1.

3. Bevor Sie mit dem Spiel beginnen, trennen Sie zuerst die gestanzte Karte aus dieser Spielanleitung und legen Sie sie über das linke Handspielgerät.

4. Durch Drücken der Taste **START** wird das Spiel eröffnet. Am oberen Bildschirmrand erscheinen eine Anzahl Quadrate, hinter denen sich der Name der Stadt verbirgt, den Sie raten müssen. Am unteren Bildschirmrand läuft links das Alphabet, in der Mitte stehen die Buchstaben A–Z und rechts daneben ein Fragezeichen.

Save the man from the gallows. Guess the name of the city. You have six attempts for each city.

(The right handset is not required for this game. Still, two can play: e. g. alternately, taking odd or even numbers, or with one player playing 1 to 9, and the second starting again at 1.)

How to get the cassette ready for action:

1. Plug in the Video Computer as described and insert the cassette in the compartment.

2. Depress the key marked ⏮ : the programme ist read into the Video Computer, and the gallows bearing the word "hangman" appears on the screen. Shown at the uper edge of the screen is the name "Interton", and on the right at the foot of the gallows platform the number 1.

3. Detach the punched card from these instructions before you start, and place it on the left handset.

4. Depress the **START** key to commence play. At the upper edge of the screen a number of squares appear representing the name of the city you have to guess. At the lower edge, the alphabet is screened, with the letters A–Z in the middle and a question mark alongside on the right.

Sauvez le bourreau de la potence: devinez le nom de la ville. Vous avez droit à six essais seulement pour chaque ville.

(L'appareil droit est superflu pour ce jeu qui peut être joué à deux, par exemple alternativement – le premier les chiffres pairs et le deuxième les chiffres impairs – ou le premier les chiffres de 1 à 9 et le deuxième également à partir de 1 après avoir atteint le 9).

Voici comment vous faites marcher la cassette:

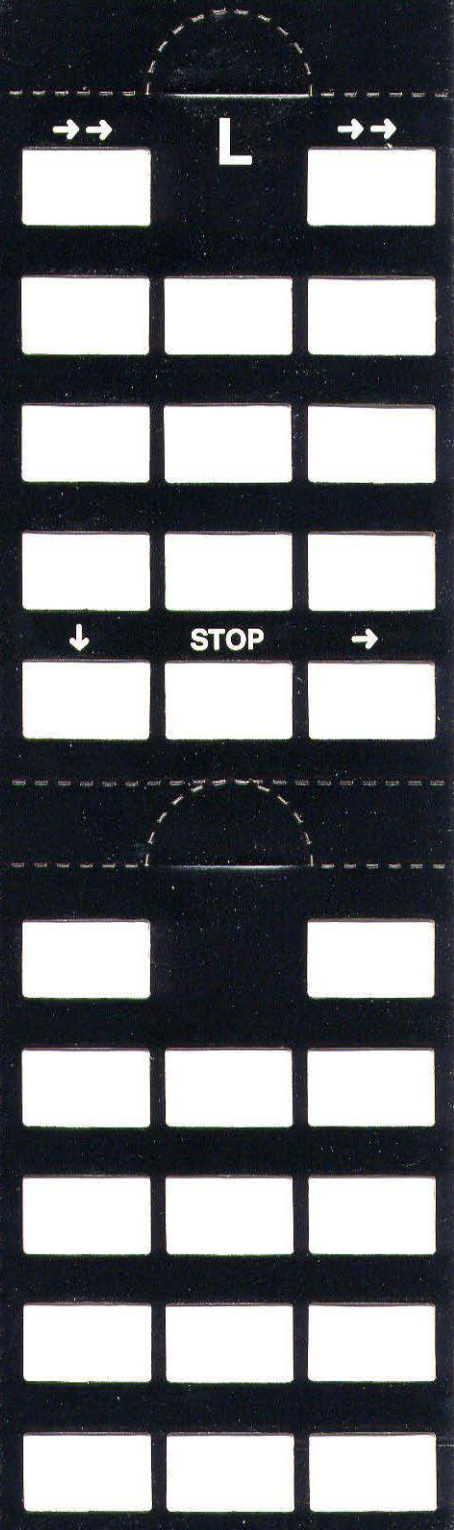
1. Branchez l'ordinateur vidéo conformément aux instructions et introduisez la cassette dans la fente prévue à cet effet.

2. Actionnez la touche ⏮ pour charger le programme dans l'ordinateur. La potence portant l'inscription HANGMAN (bourreau) est affichée sur l'écran. Le sigle INTERTON est affiché à l'extrémité supérieure de l'écran tandis que le chiffre 1 sera visualisé à la droite, au pied de la plate-forme de la potence.

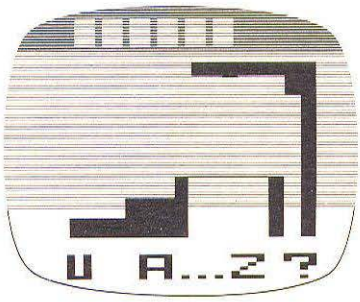
3. Avant de commencer à jouer, découpez d'abord la carte perforée des instructions et posez-la sur l'appareil gauche.

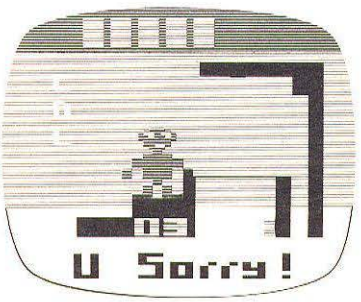
4. Le jeu commence après avoir actionné la touche **START**. Un certain nombre de carrés est affiché à l'extrémité supérieure de l'écran. Le nom de la ville que vous devez deviner est caché derrière ces carrés. L'alphabet défilera sur la gauche de l'extrémité inférieure de l'écran, les lettres de A à Z se trouveront au milieu et le point d'interrogation se trouvera à la droite.

AUFLEGER für Handspielgeräte
LAYERS for Remote Controls
CACHES pour appareils de commande



SPIELREGELN
RULES OF THE GAME
REGLES DU YEU





Nach Drücken der Taste **START** läuft links am unteren Bildschirmrand das Alphabet von A–Z durch. Der Name der zu erratenden Stadt am oberen Bildschirmrand ist durch Quadrate verdeckt.

Durch Druck auf die Taste **STOP** des linken Handspielgerätes können Sie das Alphabet nun an jeder gewünschten Stelle anhalten. An Stelle der Buchstaben A–Z erscheint ein Pfeil. Mit der Taste ↓ können Sie nun den gewählten Buchstaben in den Computer eingeben. Wenn Sie zweifeln, ob es der richtige ist, haben Sie mit der Taste → die Möglichkeit, das Alphabet weiter laufen zu lassen. Zum schnelleren Durchlauf stehen Ihnen die beiden roten Tasten Ihres Handspielgerätes zur Verfügung. →→.

Stimmt der Buchstabe, den Sie gewählt haben, mit einem Buchstaben der zu erratenden Stadt überein, verschwindet das Quadrat an der Stelle oder den Stellen, wo der Buchstabe im Städtenamen vorkommt. Dazu ertönt eine Fanfare.

Haben Sie den Namen der Stadt gut geraten, ertönt eine Siegesfanfare, Hangman ist vor dem Galgen gerettet und am unteren Bildschirmrand erscheint ein o. k.

Haben Sie einen falschen Buchstaben eingegeben, erscheint am unteren Bildschirmrand das Wort „sorry" und zur Melodie von „Tom Dooley" erscheint Hangman an den Stufen zum Galgen. Bei jedem falsch eingegebenen Buchstaben steigt er eine Stufe höher zur Plattform. Alle falschen Eingaben werden am linken Bildschirmrand festgehalten.

Die Zahl der Versuche können Sie auf den Stufen zum Galgen ablesen. Beim fünften falschen Versuch wird der Haken sichtbar, beim sechsten wird zweimal die Melodie von „Tom Dooley" gespielt und Hangman verschwindet mit rotem Kopf, begleitet von einem Geräusch, in der Tiefe. Durch Druck auf die Taste **START** erscheinen neue Quadrate am oberen Bildschirmrand und Sie haben erneut die Chance, Hangman vor dem Galgen zu retten. Rechts unten an der Galgenplattform erscheint eine 2, links auf der Treppe werden die Versuche festgehalten, die Sie zum Raten benötigen. Sie werden bis zum 9. Spiel addiert. Wenn Sie zu zweit spielen, haben Sie so die Möglichkeit, die Punkte für jeden einzelnen Spieler festzuhalten.

Ein Tip zum Schluß: Die Namen der Städte werden in der jeweiligen Landessprache geschrieben.

Once you press the **START** key, the alphabet will be run through from A to Z at the lower edge of the screen. The name of the city to be guessed is concealed behind squares at the top.

Pressure on the **STOP** key of the left handset will stop the alphabet at any required point. An arrow will now appear instead of the letters A to Z. The ↓ key can now be used to enter the letter selected into the computer. If you are not sure it is right, you can press the → key to restart the alphabet. A faster run-through is possible if you press the two red keys of your handset. (→→)

Should the letter you have selected be identical with a letter in the name of the city to be guessed, the square will disappear at the point or points where that letter appears in the name. This will be marked with a fanfare.

If you have guessed the name of the city, a victory fanfare will sound. Your man has been saved from the gallows, and an "o. k." will appear at the bottom of the screen.

Should you have entered the wrong letter, the word "sorry" will appear at the bottom of the screen and, to the tune of "Tom Dooley", the victim appears at the foot of the gallows. With every wrong letter entered, he takes one more step up to the platform. All wrong entries are recorded at the left-hand edge of the screen. The number of attempts can be read off on the steps of the scaffold. On your fifth wrong attempt, the hook will be shown; on the sixth, the "Tom Dooley" tune will be played twice, and the victim disappear with a red face into the nether regions accompanied by a noise. Press the **START** key, and new squares will appear at the top of the screen, giving you a fresh opportunity to save a man from the gallows. On the lower right, a "2" appears on the gallow platform, while the attempts you require in guessing are recorded on the steps, left. These attempts are added up to the ninth game. So, if two are playing, you will be able to note the points for each player.

One final tip: the city names are written in the national languages of the countries concerned.

Après avoir actionné la touche **START** l'alphabet défilera à l'extrémité inférieure gauche de l'écran. Le nom de la ville à découvrir est caché par les carrés à l'extrémité supérieure de l'écran.

Vous pouvez arrêter le défilement de l'alphabet à l'endroit souhaité en actionnant la touche **STOP** de l'appareil gauche. Une flèche sera affichée à la place des lettres de l'alphabet. La touche ↓ vous permet d'introduire la lettre souhaitée dans l'ordinateur. Si vous avez des doutes quant à la bonne lettre, la touche → vous permet de poursuivre le défilement de l'alphabet. Il suffit d'actionner les deux touches rouges →→ de l'appareil gauche pour obtenir un défilement rapide de l'alphabet.

Si la lettre choisie correspond à une lettre du nom de la ville à découvrir, le carré (ou les carrés) recouvrant la lettre correspondante du nom de la ville disparaîtra. Une fanfare retentit.

Si vous avez deviné le nom de la ville, une fanfare triomphale sera jouée. Le bourreau est sauvé de la potence et un o. k. sera affiché à l'extrémité inférieure de l'écran.

Le mot «sorry» (pardon) sera affiché à l'extrémité inférieure de l'écran si vous avez introduit une fausse lettre, et c'est sur la mélodie de «Tom Dooley» que le bourreau montera les marches de la potence. Le bourreau montera d'une marches de la potence. Le bourreau montera d'une marche à chaque fois que vous introduisez une fausse lettre. Toutes les introductions erronées seront affichées à la gauche de l'écran. Les marches de la potence vous indiquent le nombre des essais. Après le cinquième essai infructueux, la corde sera visualisée. Après le sixième essai infructueux, la mélodie de «Tom Dooley» sera jouée deux fois et le bourreau avec une tête rouge disparaîtra par une trappe avec un bruit. En actionnant à nouveau la touche **START**, de nouveaux carrés seront affichés à l'extrémité supérieure de l'écran pour que vous puissiez à nouveau tenter de sauver le bourreau de la potence.

Le chiffre 2 sera affiché à la droite, en bas de la plate forme de la potence, tandis que les essais nécessaires pour deviner le nom seront visualisés à la gauche, sur les marches. Ces essais seront additionnés jusqu'au 9ème jeu. Si vous jouez à deux, vous avez ainsi la possibilité de visualiser les points de chaque joueur.

Un petit conseil en guise de conclusion:
Les noms des villes sont écrits dans la langue du pays en question.

INTERTON ELECTRONIC

METROPOLIS/HANGMAN

CASSETTE 29

VIDEO COMPUTER

VC 4000