

1 · ENGLISH SECTION
2 · VERSION FRANÇAISE
3 · DEUTSCHE GRUPPE
4 · SEZIONE ITALIANO
5 · SECCION ESPAÑOL

9

VIDEO GAMES
JEUX VIDEO
TELE-SPIELE
VIDEO GIOCHI
JUEGOS VIDEO

HANGMAN



USING THE CONTROLLERS

Use your Joystick Controllers with this ATARI® Game Program™ cartridge. Be sure the Joystick Controller cables are firmly plugged into the **CONTROLLER** jacks at the back of your ATARI Video Computer System™ game. For one-player games, use the Joystick Controller plugged into the **LEFT CONTROLLER** jack. Hold the Joystick with the red button to your upper left, toward the television screen.



Use the Controller to select the alphabet letter you wish to enter into the computer. Letters of the alphabet appear one at a time on the right of the screen. Push the Joystick forward to cycle through the alphabet letters from **A** to **Z**. Pull the Joystick towards you to cycle through the letters in reverse order from **Z** to **A**. When the letter you want appears on the screen, release the Joystick. Press the red Controller button to enter the letter you select into the computer.

See Section 3 of your Owner's Manual for further details.

NOTE: Always turn the console power switch **off** when inserting or removing an ATARI Game Program cartridge. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI Video Computer System.

DIFFICULTY SWITCHES

When the **difficulty** switch is in the **a** position, a player has 20 seconds to select the next letter

with the Joystick. When the **difficulty** switch is in the **b** position, there is no time limit.

SCORING

In one-player Hangman games, a player is allowed 11 incorrect letters. If the player has not com-

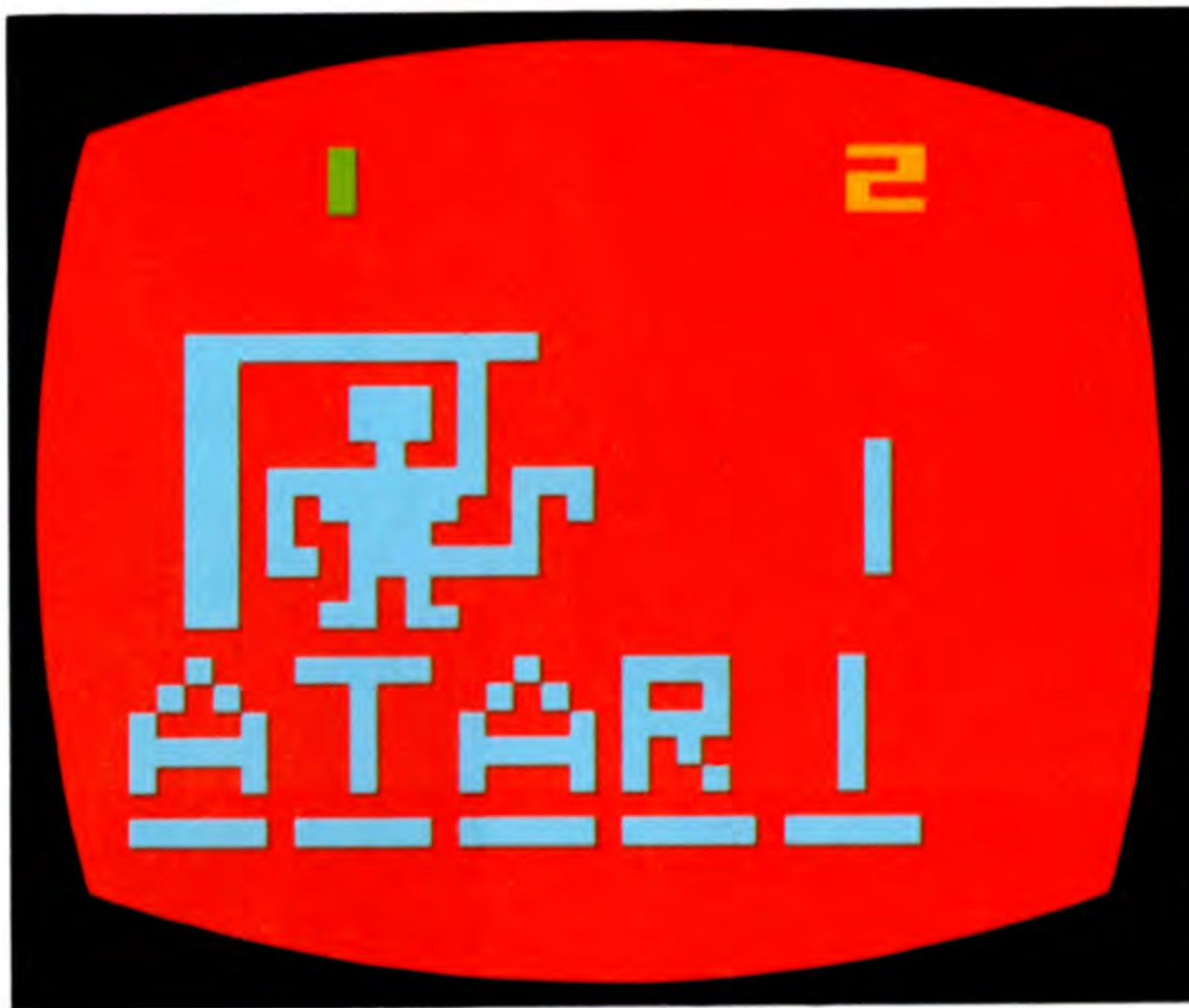
pleted the word after 11 incorrect guesses, the game is lost. You score one point for each game you

win; the computer scores one point for each game you lose.

During two-player games, 11 incorrect letter selections are also

allowed between the two players. The player who completes the last letter in a word receives one point. The first player to score five points wins the game.

HOW TO PLAY



Hangman Playfield

Don't let this game make a monkey out of you when you test your word skill. The action begins after you press the **reset** switch on the console. Line spaces appear at the bottom of the screen. One space equals one letter of the Hangman Word. If there are six spaces, for example, the Hangman Word could be **LUXURY**.

HANGMAN 1-Player Games

Games 1, 2, 3 and 4 are one-player games. You compete against the computer. You score one point for every Hangman Word you complete; the computer scores one point for each Hangman Word you can't complete.

GAME 1

One player competes against the

computer, which uses words from a first through third grade vocabulary.

GAME 2

One player competes against the computer, which uses words from a first through sixth grade vocabulary.

GAME 3

Using words from a first through ninth grade vocabulary, one player competes against the computer.

GAME 4

Words from a first through high school vocabulary are used for competition between one player and the computer.

HANGMAN 2-Player Computer Games

Games 5, 6, 7 and 8 are two-player games against the computer. After you select the game vocabulary you want to use, you and your opponent take turns selecting alphabet letters to find the word generated by the computer. Both players together are allowed 11 incorrect selections. When you make a correct letter guess, you receive a consecutive turn. The first player to complete the Hangman Word scores one point and starts the next word. The first player to score five points wins the game.

GAME 5

Two players compete to complete

the Hangman Word from a first through third grade vocabulary.

GAME 6

Two players test their word skill with Hangman Words from a first through sixth grade vocabulary.

GAME 7

Words from a first through ninth grade vocabulary are used for competition between two players.

GAME 8

Two players compete, using words from a first through high school vocabulary.

HANGMAN 2-Player Opponent Games

GAME 9

Now it's your turn to choose the Hangman Word. Instead of playing with a computer word, one player composes the Hangman Word with the Joystick Controller. The opposing player receives 11 guesses to complete the Hangman Word.

To enter your own Hangman Word into the computer, cycle through the alphabet letters on the screen while your opponent avoids looking at the screen. The Hangman Word may be between one and six letters.

If you want **CAT** to be the Hangman Word, cycle to the letter **C** and enter it into the computer by pressing the red Controller button. Repeat this process for the letters **A** and **T**. To enter the same letter in succession, cycle to the letter, and enter it into the computer. Cycle off the letter, then move back to the letter again. Now enter it into the computer, and the letter appears a second time.

Use the blank that precedes the letter **A** to fill in any empty spaces.

Now the game begins, and it's your opponent's turn to guess your Hangman Word, **CAT**.

Two players take turns composing the Hangman Word and completing the Hangman Word. You score one point when you complete the Hangman Word your opponent has submitted. The player who scores five points first is the winner.

Your object? To complete the Hangman Word within 11 incorrect letter guesses. Games 1, 2, 3 and 4 are one-player games in which one player competes against himself and the computer. During two-player Games 5, 6, 7 and 8, two players compete to guess the Hangman Word first within 11 incorrect guesses. In Game 9, one player composes the Hangman Word for the opponent to guess.

The difficulty of the Hangman Word is determined by the game number:

GAMES 1 AND 5

First through third grade vocabulary.

GAMES 2 AND 6

First through sixth grade vocabulary.

GAMES 3 AND 7

First through ninth grade vocabulary.

GAMES 4 AND 8

First through high school vocabulary.

Use your Joystick to select the alphabet letters that appear on the right of the screen. (See Controller Action.) Enter the letter into the computer with the red Controller button.

- If the letter you select is in the Hangman Word, it appears in the appropriate blank or blanks.
- If the letter you select is not in the Hangman Word, a part of the Monkey appears in the upper left corner of the screen, and that letter is deleted from the alphabet cycle.

If you haven't completed the Hangman Word after 11 wrong selections, the Hangman Word automatically appears in the spaces and the Monkey is completed in the upper left corner.

In one-player games, the number of games you win appears in the upper left corner; the number of games you lose appears in the upper right corner.

In two-player games, a player scores one point for completing the Hangman Word. The first player to score five points is the winner. The **left controller** player's score appears in the upper left corner; the **right controller** player's score is in the upper right corner.



JEUX VIDEO

HANGMAN

UTILISATION DES COMMANDES

Avec cette cartouche ATARI-Game Program™, utiliser les commandes à manette. S'assurer que leurs câbles sont bien branchés sur les prises de **COMMANDE** situées à l'arrière du Video Computer System™ ATARI. Pour jouer seul, utiliser la commande à manette branchée sur la prise de **COMMANDE DE GAUCHE**. Tenir la manette de façon que le bouton rouge se trouve en haut et à gauche par rapport au joueur, et dans la direction de l'écran de télévision.

Pour plus de détails, se reporter à la section 3 de la notice du Video Computer System.

N.B. Avant d'introduire ou de retirer une cartouche ATARI Game Program, il faut toujours fermer l'interrupteur du pupitre (position off) afin de protéger les composants électroniques et d'éviter une usure prématurée du Video Computer System ATARI.



Utiliser la commande pour choisir la lettre de l'alphabet que l'on désire entrer dans l'ordinateur. Les lettres apparaissent l'une après l'autre du côté droit de l'écran. Pousser la commande vers l'avant pour les faire défiler depuis **A** jusqu'à **Z**. Tirer la commande vers soi pour les faire défiler en ordre inverse, depuis **Z** jusqu'à **A**. Lâcher la manette lorsque la lettre désirée apparaît sur l'écran. Presser le bouton rouge de la commande pour entrer la lettre ainsi choisie dans l'ordinateur.

SÉLECTEURS DE DIFFICULTÉ

Lorsque le sélecteur de difficulté est en position **a**, le joueur dispose de 20 secondes pour choisir la

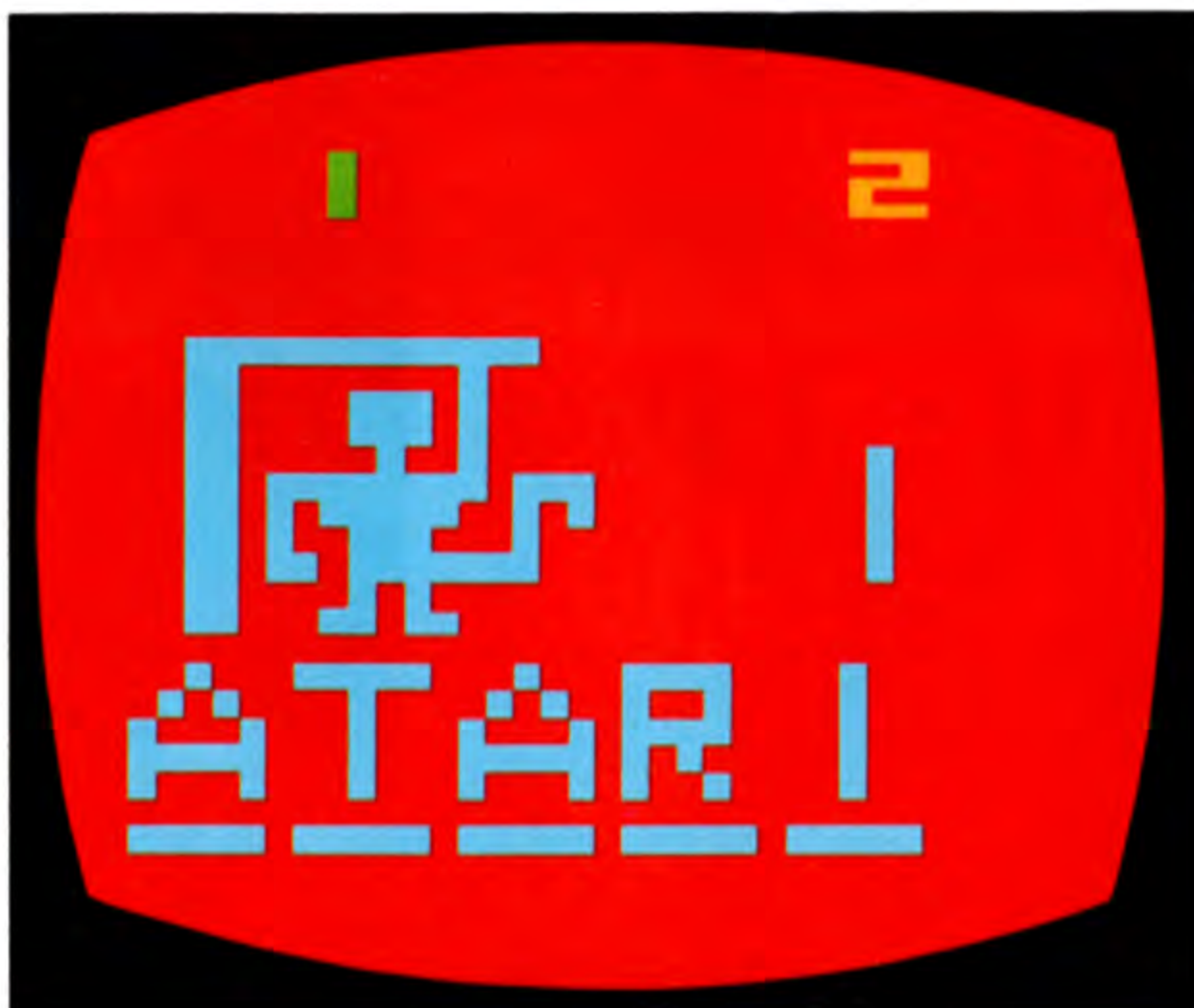
prochaine lettre à l'aide de la manette. Lorsque le sélecteur de difficulté est en position **b**, il dispose d'un temps illimité.

SCORE

Quand il joue seul, un joueur a droite à 11 lettres inexactes. S'il n'a pas achevé le mot après 11 lettres inexactes, il a perdu la partie. Le joueur marque un point pour chaque partie qu'il gagne; l'ordinateur marque un point pour chaque partie perdue par le joueur.

Dans les parties à deux, les joueurs ont droite à 11 lettres inexactes en tout. Le joueur qui devine la dernière lettre manquante du mot marque un point. Le gagnant est celui qui marque cinq points le premier.

LE JEU



Le Pendu Sur L'écran

C'est très bien de mettre votre vocabulaire à l'épreuve, mais ne laissez pas ce jeu vous faire tourner... en singe! La partie commence dès qu'on presse le bouton de remise à zéro (**game reset**) du pupitre. Une ligne en tirets apparaît au bas de l'écran. Chaque tiret représente une lettre du mot du pendu. S'il y a six tirets, par exemple, le mot pourrait être "LUX-URY" (luxe).

HANGMAN (LE PENDU) - Jeu à un seul joueur

Les Jeux 1, 2, 3 et 4 se jouent seul. Le joueur affronte l'ordinateur. Le joueur marque un point chaque fois qu'il achève le mot du pendu; l'ordinateur marque un point chaque fois que le joueur n'arrive pas à achever le mot.

JEU 1

Un seul joueur affronte l'ordinateur qui dispose du vocabulaire d'un enfant de 8 ans.

JEU 2

Un seul joueur affronte l'ordinateur

qui dispose du vocabulaire d'un enfant de 11 ans.

JEU 3

Un seul joueur affronte l'ordinateur; le vocabulaire utilisé est celui d'un enfant de 14 ans.

JEU 4

Un seul joueur rivalise avec l'ordinateur; le vocabulaire utilisé correspond à celui d'un élève de l'enseignement secondaire.

HANGMAN (LE PENDU) - 2 joueurs et l'ordinateur

Les Jeux 5, 6, 7 et 8 se jouent à deux contre l'ordinateur. Après avoir choisi le vocabulaire de jeu qu'ils désirent utiliser, les joueurs choisissent une lettre à tour de rôle pour essayer de trouver le mot sélectionné par l'ordinateur. À eux deux, ils ont droit à 11 lettres inexactes. Chaque lettre exacte donne immédiatement droit à un tour supplémentaire. Le joueur qui achève le mot du pendu marque un point et est le premier à jouer au mot suivant. Le gagnant est celui qui marque cinq points le premier.

JEU 5

Deux joueurs rivalisent pour achever le mot du pendu, pris dans le vocabulaire d'un enfant de 8 ans.

JEU 6

Deux joueurs mettent leur vocabulaire à l'épreuve; les mots du pendu sont pris dans le vocabulaire d'un enfant de 11 ans.

JEU 7

Les deux joueurs ont maintenant affaire au vocabulaire d'un enfant de 14 ans.

JEU 8

Deux joueurs rivalisent; le vocabulaire utilisé correspond à celui d'un élève de l'enseignement secondaire.

HANGMAN (LE PENDU) - 2 joueurs s'affrontent

JEU 9

C'est maintenant au tour de l'un des joueurs de choisir le mot du pendu. Au lieu de demander un mot à l'ordinateur, l'un des joueurs compose le mot du pendu à l'aide de la commande à manette; l'autre joueur dispose de 11 coups pour achever le mot du pendu.

Pour entrer le mot du pendu dans l'ordinateur, on fait défiler les lettres de l'alphabet sur l'écran pendant que l'adversaire a le dos tourné. Le mot du pendu peut avoir de trois à six lettres.

Si **CAT** (chat) est le mot du pendu, par exemple, on fait défiler les lettres jusqu'à ce que le **C** apparaisse et on l'entre dans l'ordinateur en pressant le bouton rouge de la commande. On répète l'opération pour les lettres **A** et **T**. Dans le cas d'une lettre redoublée, il faut l'amener sur l'écran et l'entrer dans l'ordinateur une première fois; puis il faut faire défiler les lettres et amener de nouveau la lettre en question que l'on entre une seconde fois dans l'ordinateur et sur l'écran.

On utilise le vide qui précède la lettre **A** pour remplir les espaces laissés en blanc.

On commence ensuite la partie; c'est à l'adversaire de deviner le mot du pendu, **CAT** (chat).

À tour de rôle, les joueurs composent ou devinent le mot du pendu. Pour marquer un point, il faut achever le mot du pendu choisi par l'adversaire. Le gagnant est celui qui marque cinq points le premier.

Le but du jeu? Il s'agit d'achever le mot du pendu sans faire plus de 11 fautes dans le choix des lettres. Dans les Jeux 1, 2, 3 et 4, un joueur unique est mis à l'épreuve contre l'ordinateur. Dans les jeux à deux joueurs (Jeux 5, 6, 7 et 8), c'est à qui des deux achèvera le premier le mot du pendu sans faire plus de 11 fautes dans le choix des lettres. Dans le Jeu 9, l'un des joueurs compose le mot du pendu, l'autre doit le deviner.

Le mot du pendu est plus ou moins difficile, suivant le numéro du jeu:

JEUX 1 ET 5

Vocabulaire d'un enfant de 8 ans.

JEUX 2 ET 6

Vocabulaire d'un enfant de 11 ans.

JEUX 3 ET 7

Vocabulaire d'un enfant de 14 ans.

JEUX 4 ET 8

Vocabulaire d'un élève de l'enseignement secondaire.

L'alphabet défile sur le côté droit de l'écran; on choisit la lettre désirée à l'aide de la manette de commande. (Voir "Utilisation des Commandes"). Entrer la lettre choisie dans l'ordinateur en pressant le bouton rouge de la commande.

- Si la lettre choisie figure dans le mot du pendu, elle apparaît à l'endroit ou aux endroits appropriés.

- Si la lettre choisie ne figure pas dans le mot du pendu, un morceau du singe apparaît en haut et à gauche de l'écran, et la mauvaise lettre est enlevée de l'alphabet.

Si, après 11 erreurs dans le choix des lettres, on n'a pas achevé d'écrire le mot, les lettres manquantes viennent automatiquement remplir les blancs et le singe finit d'apparaître en haut et à gauche de l'écran.

Dans les jeux à un joueur, le nombre de parties gagnées par le joueur est affiché en haut et à gauche de l'écran; le nombre de parties perdues, en haut et à droite.

Dans les jeux à deux joueurs, le joueur qui achève le mot du pendu marque un point. Le joueur qui marque cinq points le premier gagne la partie. Le score du joueur qui a la commande de gauche est affiché en haut et à gauche de l'écran; celui du joueur qui a la commande de droite, en haut et à droite.



TELE-SPIELE

HANGMAN

BENUTZUNG DER REGLER

Für diese ATARI® Game Program™-Kassette die Steuerknüppel-Regler benutzen. Die Reglerkabel müssen fest mit den Reglerbuchsen (**CONTROLLER**) hinten am ATARI Video Computer System™ verbunden sein. Für Spiele mit nur einem Spieler den mit der linken Reglerbuchse (**LEFT CONTROLLER**) verbundenen Steuerknüppel-Regler verwenden. Steuerknüppel so halten, daß der rote Knopf nach links oben in Richtung Bildschirm zeigt.



Mit Hilfe des Reglers wird der Buchstabe des Alphabets gewählt, der in den Computer eingegeben werden soll. Die Buchstaben des Alphabets erscheinen einzeln nacheinander rechts auf dem Bildschirm. Wenn der Reglerknüppel nach vorn gedrückt wird, wird das Alphabet von **A** nach **Z** durchlaufen. Wenn der Knüppel zum Spieler gedrückt wird, wird das Alphabet rückwärts von **Z** nach **A** durchlaufen. Knüppel loslassen, wenn der gewünschte Buchstabe auf dem Bildschirm erscheint. Durch Drücken des roten Reglerknopfes wird der gewählte Buchstabe in den Computer eingegeben.

Weitere Einzelheiten in Abschnitt 3 des Handbuchs für Besitzer.

ANMERKUNG: Bei Einsetzen oder Entnahme einer ATARI Game Program Kassette die Konsole immer ausschalten. Dies trägt zum Schutz der Elektronik-Bestandteile und zur Verlängerung der Lebensdauer Ihres ATARI Video Computer Systems bei.

SCHWIERIGKEITS-SCHALTER

Wenn der Schwierigkeits-Schalter auf **a** steht, hat der Spieler 20 Sekunden Zeit, um den nächsten

Buchstaben mit Hilfe des Steuerknüppel-Reglers zu wählen. Wenn der Schwierigkeits-Schalter auf **b** steht, ist die Zeit unbegrenzt.

PUNKTEGEWINN

In HANGMAN-Spielen mit nur einem Spieler darf der Spieler elfmal falsch raten. Wenn der Spieler das Wort nach elf falsch geratenen Buchstaben nicht vervollständigt hat, hat er das Spiel verloren. Der Spieler erzielt einen Punkt für jedes gewonnene Spiel; der Computer erhält einen Punkt für jedes vom Spieler verlorene Spiel.

In Spielen mit zwei Spielern dürfen beide Spieler zusammen elfmal falsch raten. Es gewinnt der Spieler einen Punkt, der den letzten Buchstaben eines Wortes errät. Spielgewinner ist derjenige Spieler, der zuerst fünf Punkte gewinnt.

SO WIRD GESPIELT



Lassen Sie sich von diesem Spiel nicht zum Affen machen, wenn Sie Ihre Geschicklichkeit mit Wörtern erproben. Die Handlung beginnt, wenn Sie den Rückstell-Schalter auf der Konsole gedrückt haben. Unten auf dem Bildschirm erscheinen Leerstriche, und zwar ein Leerstrich für jeden Buchstaben des Hangman-Wortes. Wenn z.B. sechs Leerstriche erscheinen, könnte "LUXURY" (Luxus) das Hangman-Wort sein.

HANGMAN-Spiele für einen Spieler

Spiele 1, 2, 3 und 4 sind für einen Spieler. Der Spieler spielt gegen den Computer. Der Spieler erhält einen Punkt für jedes vollständig

erratene HANGMAN-Wort; der Computer erhält einen Punkt für jedes HANGMAN-Wort, das der Spieler nicht vervollständigen kann.

SPIEL 1

Ein Spieler spielt gegen den Computer, der Wörter aus dem Wortschatz eines Achtjährigen benutzt.

SPIEL 2

Ein Spieler spielt gegen den Computer, der Wörter aus dem Wortschatz eines Elfjährigen benutzt.

SPIEL 3

Der Wortschatz eines Vierzehnjährigen wird im Spiel eines Spielers gegen den Computer benutzt.

SPIEL 4

Wörter aus dem Wortschatz eines Siebzehnjährigen werden im Spiel eines Spielers gegen den Computer benutzt.

HANGMAN-Spiele für zwei Spieler gegen den Computer

Spiele 5, 6, 7 und 8 sind für zwei Spieler, die gemeinsam gegen den Computer spielen. Nachdem der gewünschte Wortschatz für das Spiel eingestellt worden ist, wechseln sich die beiden Spieler beim Raten der Buchstaben für das vom Computer „ausgedachte“ Wort ab. Die Spieler dürfen zusammen insgesamt elfmal falsch raten. Wenn ein Spieler einen richtigen Buchstaben rät, kommt er noch einmal dran. Der Spieler, der das HANGMAN-Wort fertig schreibt, erhält einen Punkt und beginnt bei dem nächsten Wort. Der Spieler, der als erster fünf Punkte erzielt, gewinnt das Spiel.

SPIEL 5

Zwei Spieler versuchen, als erster

das HANGMAN-Wort aus dem Wortschatz eines Achtjährigen fertig zu schreiben.

SPIEL 6

Zwei Spieler erproben ihre Geschicklichkeit mit Wörtern aus dem Wortschatz eines Elfjährigen.

SPIEL 7

Wörter aus dem Wortschatz eines Vierzehnjährigen werden im Wettkampf zwischen zwei Spielern benutzt.

SPIEL 8

Zwei Spieler wetteifern miteinander in einem Spiel mit Wörtern aus dem Wortschatz eines Siebzehnjährigen.

HANGMAN-Spiele für zwei gegeneinander spielende Spieler

SPIEL 9

Jetzt sind Sie an der Reihe, das HANGMAN-Wort auszusuchen. Anstatt mit einem Wort des Computers zu spielen, bildet einer der Spieler mit Hilfe des Reglers das HANGMAN-Wort; der Gegenspieler darf elfmal falsch raten, um das HANGMAN-Wort auszufüllen.

Um das eigene HANGMAN-Wort in den Computer einzugeben, durchläuft der eine Spieler die Buchstaben des Alphabets auf dem Bildschirm, während der Gegenspieler den Blick auf den Bildschirm vermeidet. Das HANGMAN-Wort kann zwischen einem und sechs Buchstaben lang sein.

Wenn das HANGMAN-Wort z.B. CAT (Katze) sein soll, wird das Alphabet bis zum Buchstaben C durchlaufen und dieser Buchstabe durch Drücken des roten Reglerknopfes in den Computer eingegeben. Auf dieselbe Weise werden die Buchstaben A und T eingegeben. Wenn derselbe Buchstabe mehrmals nacheinander eingegeben werden soll, Buchstaben auf den Bildschirm bringen und durch Drücken des Reglerknopfes in den Computer eingeben. Anzeige auf einen anderen Buchstaben und dann wieder zurück auf denselben Buchstaben bringen und nun Buchstaben zum zweiten Mal in den Computer eingeben.

Wenn das Wort weniger als sechs Buchstaben lang ist, Leerstellen

mit Hilfe der "Leertaste" vor dem Buchstaben A füllen.

Jetzt beginnt das Spiel, und der Gegenspieler versucht, das vom ersten Spieler ausgedachte HANGMAN-Wort zu erraten.

Die beiden Spieler wechseln sich beim Ausdenken und Erraten des HANGMAN-Wortes ab. Jeder Spieler gewinnt einen Punkt, wenn er das vom Gegenspieler ausgedachte Wort errät. Sieger ist, wer als erster fünf Punkte erzielt.

Ziel des Spiels? Das HANGMAN-Wort auszufüllen, ohne mehr als elfmal einen falschen Buchstaben zu raten. Spiele 1, 2, 3 und 4 sind für nur einen Spieler, wobei der Spieler mit sich selbst und dem Computer wetteifert. In den Spielen 5, 6, 7 und 8 versuchen zwei Spieler, also erster das HANGMAN-Wort zu erraten, wobei sie zusammen elfmal falsch raten dürfen. In Spiel 9 denkt sich ein Spieler das HANGMAN-Wort aus, und der Gegenspieler versucht, es zu erraten.

Die Schwierigkeit des HANGMAN-Wortes hängt von der Spielnummer ab:

SPIELE 1 und 5

Wortschatz eines Achtjährigen

SPIELE 2 und 6

Wortschatz eines Elfjährigen

SPIELE 3 und 7

Wortschatz eines Vierzehnjährigen

SPIELE 4 und 8

Wortschatz eines Siebzehnjährigen

Mit Hilfe des Steuerknüppels werden die Buchstaben des Alphabets gewählt, die rechts auf dem Bildschirm erscheinen. (Siehe Benutzung der Regler.) Um einen Buchstaben in den Computer einzugeben, roten Reglerknopf drücken.

- Wenn der gewählte Buchstabe im HANGMAN-Wort vorkommt, erscheint er an der jeweiligen Stelle.
- Wenn der gewählte Buchstabe nicht im HANGMAN-Wort vorkommt, erscheint ein Teil eines Affen in der linken oberen Ecke des Bildschirms, und der betreffende Buchstabe wird aus dem durchlaufenden Alphabet entfernt.

Wenn das HANGMAN-Wort nach elf falsch geratenen Buchstaben nicht fertig ausgefüllt ist, erscheint das Wort automatisch über den Leerstrichen, und der Affe in der linken oberen Ecke wird vollendet.

In Spielen für einen Spieler wird die Zahl der gewonnenen Spiele in der linken oberen Ecke und die Zahl der verlorenen Spiele in der rechten oberen Ecke angezeigt.

In Spielen für zwei Spieler erhält jeder Spieler einen Punkt, der das HANGMAN-Wort fertig ausfüllt. Es gewinnt der Spieler, der als erster fünf Punkte erzielt. Die Punktzahl des Spielers mit dem linken Regler erscheint in der linken oberen Ecke, und die Punktzahl des Spielers mit dem rechten Regler erscheint in der rechten oberen Ecke.

9

VIDEO GIOCHI

HANGMAN

FUNZIONI DEL COMANDO A CLOCHE

Con questa cartuccia ATARI® Game Program™ si usano i comandi a cloche. Assicurarsi che i relativi cavi siano stabilmente inseriti nelle prese **CONTROLLER** sul retro del Video Computer System™ ATARI. Per i giochi per una sola persona, inserire il comando a cloche nella presa **LEFT CONTROLLER**. Tenere il comando con il pulsante rosso in alto a sinistra rivolto verso lo schermo del televisore.

Per maggiori particolari vedi Parte 3 del Manuale di istruzioni.

NOTA BENE: Portare sempre l'interruttore di alimentazione **power** della console in posizione **off** si inserisce o si rimuove una cartuccia Game Program ATARI. In tal modo si proteggono i componenti elettronici e si prolunga la vita utile del Video Computer System ATARI.



Serviti del comando a cloche per scegliere ed immettere nel computer la lettera dell'alfabeto desiderata. Le lettere appaiono una alla volta alla destra dello schermo. Spingi la cloche in avanti per ottenere la sequenza delle lettere da **A** a **Z**; tirala verso di te per la sequenza inversa, da **Z** ad **A**. Non appena la lettera desiderata appare sullo schermo, lascia andare la cloche. Per immettere nel computer la lettera prescelta, premi il pulsante rosso del comando a cloche.

COMMUTATORI DI DIFFICOLTA

Quando il commutatore **difficulty** è nella posizione **a**, il giocatore ha 20 secondi di tempo per scegliere la successiva lettera mediante il

comando a cloche. Quando il commutatore è nella posizione **b**, non ci sono limiti di tempo per tale scelta.

PUNTEGGIO

Nelle versioni **HANGMAN** per un solo giocatore, a quest'ultimo sono concesse 11 lettere sbagliate. Se egli non completa la parola dopo

11 tentativi errati, perde la partita. Per ciascuna partita vinta spetta un punto; il computer consegue un punto per ogni partita persa dal giocatore.

Nei giochi per due persone, a ciascun giocatore spettano sempre 11 possibilità di scegliere la lettera giusta. Il giocatore che

completa la parola indovinandone l'ultima lettera ottiene un punto. Vince la partita chi totalizza per primo cinque punti.

COME SI GIOCA



Campo da gioco di Hangman

Non farti mettere in imbarazzo da questo gioco ideato per mettere alla prova la tua abilità in fatto di parole. Per dare inizio all'azione devi spingere il commutatore **reset** di ripristino del gioco situato nella console. In fondo allo schermo compaiono delle linee corrispondenti agli spazi in cui vanno apposte le lettere che formano la parola **HANGMAN**; ad esempio, se compaiono sei linee, questa parola potrebbe essere **LUXURY** (lusso).

VERSION HANGMAN-per 1 giocatore

I giochi 1, 2, 3 e 4 sono per una sola persona; tu contro il computer. Per ciascuna parola **HANGMAN** che completi ti spetta un punto; se non riesci a completarla, il punto va al computer.

GIOCO 1

Un solo giocatore affronta il computer, che usa parole accessibili a

ragazzi dalla 1^a alla 3^a elementare.

GIOCO 2

Un solo giocatore control il computer. Le parole sono al livello dalla 1^a elementare alla 1^a media.

GIOCO 3

Il computer sfida un solo giocatore

con parole al livello dalla 1^a elementare alla prima classe delle medie superiori.

GIOCO 4

Il computer ed un solo giocatore si affrontano con parole al livello dalla 1^a elementare fino all'ultima classe delle medie superiori.

VERSION HANGMAN-per 2 giocatori contro il computer

Nei giochi 5, 6, 7 e 8 due giocatori affrontano il computer. Dopo aver scelto il gioco con parole del livello desiderato tu e il tuo avversario scegliete a turno lettere dell'alfabeto per identificare la parola generata dal computer. A ciascun giocatore sono concessi 11 errori. Quando si indovina la lettera giusta si ha diritto ad un altro turno consecutivo. Il giocatore che completa per primo la parola HANGMAN riceve un punto e comincia con la nuova parola. Vince chi totalizza per primo cinque punti.

GIOCO 5

Due giocatori si cimentano con parole accessibili a ragazzi dalla 1^a alla 3^a elementare.

GIOCO 6

Due giocatori mettono alla prova la rispettiva abilità in fatto di parole accessibili a ragazzi dalla 1^a elementare alla prima media.

GIOCO 7

Le parole che i due giocatori devono completare in gara tra di loro sono al livello dalla 1^a elementare alla prima classe delle medie superiori.

GIOCO 8

I due giocatori si affrontano sul terreno rappresentato da parole al livello dalla 1^a elementare fino all'ultima classe delle medie superiori.

VERSIONI HANGMAN-per due giocatori senza computer

GIOCO 9

Ora sta a te scegliere la parola HANGMAN. Invece di giocare con la parola generata dal computer, un giocatore compone, servendosi del comando a cloche, il vocabolo da completare e l'avversario ha 11 possibilità di indovinarlo

Per immettere la parola scelta nel computer, fai scorrere la sequenza delle lettere dell'alfabeto sullo schermo chiedendo all'avversario di non guardare. La parola HANGMAN può essere formata da un numero di lettere da uno a sei.

Se ad esempio scegli la parola **CAT** (gatto), fai apparire sullo schermo la lettera **C** ed immettila nel computer premendo il pulsante rosso del comando a cloche. Ripeti il procedimento per le lettere **A** e **T**. Per impostare la stessa lettera due volte di seguito (le "doppie"), fai apparire la lettera in questione ed immettila nel computer; avanza o indietreggia quindi di una lettera e ritorna poi a quella già impostata, immettendola una seconda volta nel computer premendo nuovamente il pulsante rosso.

Per riempire gli eventuali spazi vuoti serviti della casella in bianco che precede la lettera **A**.

Dopodiché ha inizio il gioco e spetta al tuo avversario il primo tentativo di indovinare la parola HANGMAN, **CAT**.

I due giocatori scelgono e compongono a turno la parola HANGMAN e ciascuno deve completare quella impostata dall'avversario, ottenendo un punto per ogni parola indovinata. Vince chi totalizza per primo cinque punti.

Il tuo obiettivo? Completare la parola HANGMAN con un massimo di 11 lettere sbagliate. I giochi 1, 2, 3 e 4 sono versioni per una sola persona in gara con sé stessa ed il computer. Nei giochi 5, 6, 7 e 8 due giocatori competono tra di loro nell'indovinare per primo la parola HANGMAN entro 11 tentativi. Nel gioco 9, un giocatore compone la parola HANGMAN e l'avversario deve indovinarla.

Il grado di difficoltà della parola HANGMAN è determinato dal numero del gioco:

GIOCHI 1 E 5

Vocaboli a livello 1^a - 3^a elementare.

GIOCHI 2 E 6

Vocaboli a livello 1^a elementare - 1^a media.

GIOCHI 3 E 7

Vocaboli a livello 1^a elementare - 1^a classe delle medie superiori.

GIOCHI 4 E 8

Vocaboli a livello 1^a elementare
-ultima classe delle medie
superiori.

Scegli le lettere che appaiono a destra sullo schermo mediante il comando a cloche (vedi "Funzioni del comando a cloche"). Immetti nel computer la lettera desiderata premendo il pulsante rosso del comando.

- Se la lettera scelta fa parte della parola HANGMAN, compare nel corrispondente spazio (o in più spazi, se del caso).
- Se la lettera scelta non appartiene alla parola HANGMAN, nell'angolo superiore sinistro dello schermo appare una parte del disegno della Scimmia e la lettera in questione viene eliminata dalla sequenza delle lettere dell'alfabeto disponibili.

Se dopo 11 tentativi infruttuosi non completi la parola HANGMAN, quest'ultima compare automaticamente negli appositi spazi e il disegno della Scimmia visualizzato nell'angolo superiore sinistro dello schermo risulta completato. Nei giochi per una sola persona, il numero delle partite vinte (il tuo punteggio) appare nell'angolo superiore sinistro, quello delle partite perse (il punteggio del computer) nell'angolo superiore destro.

Nelle versioni per due giocatori, a ciascuno spetta un punto per ogni parola HANGMAN completata. Vince chi totalizza per primo cinque punti. Il punteggio del giocatore con il comando a cloche sinistro appare nell'angolo superiore sinistro; quello del giocatore con il comando destro è mostrato nell'angolo superiore destro dello schermo.

9 JUEGOS VIDEO

HANGMAN

USO DEL COMANDO DE CONTROL

Utilice los comandos de control con el cartucho de este programa de juego ATARI® Game Program™. Asegúrese de que los comandos queden insertados firmemente en los enchufes de los comandos (**CONTROLLER**) situados en la parte posterior del sistema computarizado de video ATARI Video Computer System™. Si sólo va a jugar una persona, se debe usar el comando conectado en el enchufe de comando izquierdo (**LEFT CONTROLLER**).

Mantenga el comando de manera que el botón rojo quede en la esquina superior izquierda, apuntando hacia la pantalla del televisor.

Consulte la Sección 3 del Manual del Usuario si desea información adicional.

NOTA: Apague la consola colocando en off el interruptor de corriente power, antes de insertar o retirar el cartucho de un programa de juego ATARI. Así se protegerán los componentes electrónicos y se prolongará la duración de su sistema computarizado de video ATARI.



Use el comando para seleccionar cada letra que desea ingresar en la computadora, de acuerdo con la forma de jugar. Las letras del alfabeto se presentan una a una en el lado derecho de la pantalla. Al inclinar el comando hacia adelante (hacia el televisor), las letras aparecerán individualmente, desde la **A** hasta la **Z**. En cambio, al inclinar el comando hacia atrás (hacia usted), las letras aparecerán en sentido inverso, comenzado en la **Z** y terminando en la **A**. Cuando aparece una letra deseada, suelte el comando y a continuación oprima el botón rojo para ingresar la letra elegida en la computadora.

SELECTORES DE GRADO DE DIFICULTAD

Cuando un selector de grado de dificultad se fija en la posición **a**, el jugador dispone de 20 segundos para seleccionar cada letra siguiente mediante el comando. En

cambio, si el selector se coloca en la posición **b**, no hay límite de tiempo para ir eligiendo las letras de la palabra buscada.

PUNTAGES

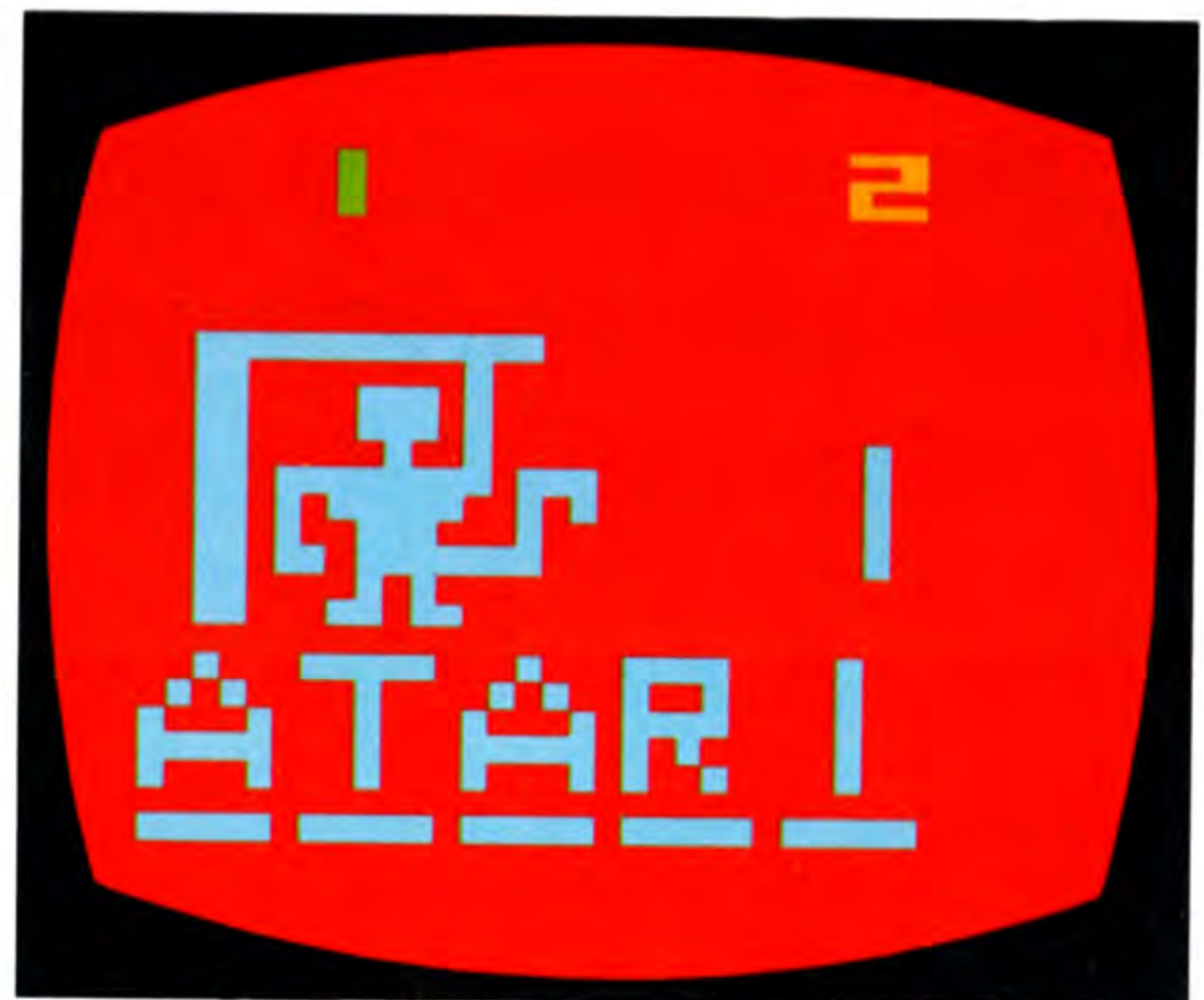
Si juega una sola persona, la computadora hace de contrario. El jugador debe formar la palabra del HANGMAN (en inglés) adivinando cada letra, para lo cual tiene derecho a hasta 11 letras incorrectas. En caso que no logre terminar la palabra después de haberse equivocado once veces, el jugador pierde la partida. El jugador obtiene un punto por cada partida ganada, mientras que la computadora se anota un punto

por cada partida que pierde el jugador.

En caso de partidas con dos personas, también se permiten hasta 11 letras incorrectas, pero como el total de las equivocaciones cometidas por ambos jugadores. El jugador que adivina la última letra de una palabra, obtiene un punto. Gana el primer jugador que obtiene cinco puntos.

FORMA DE JUGAR

Use toda su habilidad para adivinar las palabras, con el fin de evitar que este juego del verdugo lo convierta en un simio ahorcado. La acción comienza cuando usted oprime el conmutador de reposición de juego (**game reset/switch**) ubicado a la derecha en la consola. En la parte inferior de la pantalla aparecerá una sucesión de trazos. Cada trazo equivale a una letra de la palabra del HANGMAN buscada. Por ejemplo, si en la pantalla se presentan seis trazos, la palabra que se busca podría ser **LUXURY** (lujo), que tiene seis letras.



Campo del juego Hangman

HANGMAN-Juegos para una persona con la computadora

Los juegos 1, 2, 3 y 4 son para una sola persona. El jugador compite contra la computadora y obtiene un punto cada vez que forma con éxito una palabra completa del HANGMAN. En cambio, la computadora se anota un punto por cada palabra que el jugador no logra completar después de tratar once veces. La máquina va dibujando poco a poco los contornos de una horca y de un mono que finalmente será ahorcado si el jugador no completa a tiempo la palabra necesaria.

JUEGO 1

El jugador compite contra la computadora, la que emplea palabras sencillas de un niño de unos 8 años.

JUEGO 2

El jugador compite contra la computadora, la que emplea palabras de un niño de unos 11 años.

JUEGO 3

El jugador compite contra la computadora, empleando palabras más difíciles de un niño de unos 14 años.

JUEGO 4

En esta competencia entre un jugador y la máquina se emplean palabras de un niño de unos 17 años.

HANGMAN-Juegos para dos personas y la computadora

En los juegos 5, 6, 7 y 8 intervienen dos personas contra la máquina. Una vez elegido el vocabulario que se desea utilizar, ambos jugadores se turnan para elegir letras en su empeño por ir formando y descubrir la palabra del Hangman indicada con trazos por la computadora. Los dos jugadores pueden equivocarse hasta once veces entre ambos. El jugador que acierta en la elección de una letra tiene derecho a con-

tinuar con la letra siguiente. El jugador que logra completar primero la palabra obtiene un punto; este jugador es el que inicia la adivinanza de la palabra siguiente. El juego lo gana el primer jugador que obtiene cinco puntos.

JUEGO 5

Dos jugadores compiten para formar la palabra buscada, que corresponde al vocabulario de un niño de unos 8 años.

JUEGO 6

Dos jugadores ponen a prueba su habilidad de encontrar la palabra buscada, que se ha tomado del vocabulario de un niño de unos 11 años.

JUEGO 7

En este juego, también de dos personas, se emplean palabras del

vocabulario de un niño de unos 14 años.

JUEGO 8

En este juego dos personas compiten para encontrar palabras correspondientes a las que usa un niño de unos 17 años.

HANGMAN-Juegos de competencia entre dos personas

JUEGO 9

En este caso le toca a uno de los dos jugadores decidir la palabra del juego. En lugar de usar una palabra suministrada por la computadora, un jugador compone su propia palabra, la que quende tener de una a seis letras. El otro jugador puede cometer hasta 11 errores en su intento por descubrir la palabra.

Para ingresar una palabra en la computadora, el jugador hace girar las letras del alfabeto en la pantalla hasta llegar a la que necesita para ir formando la palabra. El jugador contrario no debe mirar la pantalla mientras tanto.

Por ejemplo, si se desea ingresar la palabra **GATO**, accione el comando para presentar una a una las letras del alfabeto hasta llegar a la **G**; ingrese esta letra oprimiendo el botón rojo del comando. Repita el

mismo procedimiento para las letras **A**, **T** y **O**. Para ingresar dos veces sucesivas una misma letra (como en leer), presente la letra en la pantalla e ingrésela en la forma indicada anteriormente; luego retírela de la pantalla con el comando y vuelva a presentarla e ingresarla con el botón rojo.

Use el espacio en blanco que está antes de la letra **A** del alfabeto cuando desee llenar un espacio vacío.

Ahora se comienza el juego. Al contrario le corresponde encontrar la palabra compuesta para el Hangman, **GATO**.

Después de cada partida, los jugadores se turnan para componer la palabra a emplearse y para descubrirla. Un jugador obtiene un punto cada vez que termina de formar una palabra compuesta por el otro. Gana el primer jugador que obtiene 5 puntos.

¿Cuál es el objeto de este juego? Sencillamente formar por completo la palabra oculta del HANGMAN sin cometer más de 11 errores. Los juegos 1 al 4 son para un solo jugador, en los que compite contra sí mismo y contra la computadora. Los juegos 5 al 8 son para dos jugadores, en los que compiten alternativamente por descubrir primero la palabra del HANGMAN, pudiendo equivocarse hasta 11 veces. En el juego 9 uno de los jugadores compone la palabra que el otro la descubra.

El número del juego señala la dificultad de la palabra del HANGMAN:

JUEGOS 1 Y 5

Vocabulario de un niño de hasta 8 años.

JUEGOS 2 Y 6

Vocabulario de un niño de hasta 11 años.

JUEGOS 3 Y 7

Vocabulario de un niño de hasta 14 años.

JUEGOS 4 Y 8

Vocabulario de un niño de hasta 17 años.

Accione el comando para elegir las letras del alfabeto que van apareciendo en el lado derecho de la pantalla, con el fin de encontrar la palabra oculta. (Vea la sección titulada "Uso del comando de control".) Ingrese cada letra en la computadora oprimiendo el botón rojo.

- Si la letra elegida forma parte de la palabra buscada, se presentará sobre el trazo correspondiente o en dos trazos seguidos si se repite.
- En caso que la letra elegida no forme parte de la palabra, en el lado superior izquierdo de la pantalla aparecerá una parte del mono ahorcado (un brazo, una pierna, etc.) y dicha letra quedará eliminada del ciclo del alfabeto.

Si el jugador no consigue completar la palabra antes de cometer 11 errores, dicha palabra se presentará automáticamente ocupando los trazos correspondientes; al mismo tiempo, la imagen del mono ahorcado aparecerá terminada en el extremo superior izquierdo de la pantalla, lo que significa que el jugador ha perdido la partida.

En los juegos de una sola persona, el número de partidas ganadas aparece en el ángulo superior izquierdo de la pantalla, mientras que el número de partidas perdidas se presenta en el ángulo superior derecho.

En los juegos para dos personas, el jugador que forma por completo la palabra del HANGMAN obtiene un punto. El primer jugador que consigue 5 puntos gana la partida. El puntaje del jugador que acciona el comando izquierdo se ve en el ángulo superior izquierdo de la pantalla, mientras que el puntaje del jugador que usa el comando derecho se muestra en el ángulo superior derecho.

DICTIONARY
DICTIONNAIRE
WÖRTERBUCH
DIZIONARIO
DICIONARIO

HANGMAN

ENGLISH	FRANÇAIS	DEUTSCH	ITALIANO	ESPAÑOL
About	Environ	Ungefähr	Circa	Acerca
Absorb	Absorber	Aufsaugen	Assorbire	Absorber
Absurd	Absurde	Absurd	Assurdo	Absurdo
Abyss	Abîme	Abgrund	Abisso	Abismo
Ache	Douleur	Schmerz	Dolore	Dolor
Active	Actif	Aktiv	Attivo	Activo
Acute	Aigu	Akut	Acuto	Agudo
Adapt	S'adapter	Anpassen	Adattare	Adaptar
Admire	Admirer	Bewundern	Ammirare	Admirar
Adult	Adulte	Erwachsener	Adulto	Adulto
Advice	Conseil	Ratschlag	Consiglio	Consejo
Aerial	Antenne	Antenne	Antenna	Antena
After	Après	Nach	Dopo	Después
Again	Encore	Wieder	Di nuovo	De nuevo
Aisle	Allée	Gang	Navata	Pasillo
Alien	Etranger	Ausländer	Straniero	Forastero
Allow	Permettere	Erlauben	Permettere	Permitir
Alloy	Alliage	Legierung	Lega	Aleación
Aloof	Détaché	Fern	Indifferente	Indiferente
Alpaca	Alpaga	Alpaka	Alpaca	Alpaca
Always	Toujours	Immer	Sempre	Siempre
Amazed	Stupéfié	Erstaunt	Sbalordito	Asombrado
Among	Parmi	Unter	Fra	Entre
Amulet	Amulette	Amulett	Amuleto	Amuleto
Amuse	Amuser	Amüsieren	Divertire	Divertir

ENGLISH	FRANÇAIS	DEUTSCH	ITALIANO	ESPAÑOL
Annual	Annuel	Jährlich	Annuale	Anual
Answer	Réponse	Antwort	Risposta	Respuesta
Arctic	Arctique	Arktik	Artico	Artico
Arrive	Arriver	Ankommen	Arrivare	Llegat
Askew	De travers	Seitwärts	Storto	Oblicuo
Away	Loin	Fort	Via	Lejos
Ball	Balle	Ball	Palla	Bola
Ballot	Scrutin	Stimmzettel	Schedina	Balota
Banana	Banane	Banane	Banana	Plátano
Beauty	Beauté	Schönheit	Bellezza	Belleza
Been	A été	Gewesen	Stato	Sido
Before	Avant	Vor	Prima	Antes
Begin	Commencer	Anfangen	Cominciare	Comenzar
Best	Meilleur	Am besten	Il migliore	El mejor
Better	Mieux	Besser	Meglio	Mejor
Bicker	Chicaner	Zanken	Discutere	Altercar
Bitter	Amer	Bitter	Amaro	Amargo
Black	Noir	Schwarz	Nero	Negro
Blazer	Blazer	Blazer	Giacca sportiva	Chaqueta
Bleach	Eau de javel	Bleichmittel	Candeggio	Blanqueador
Bliss	Béatitude	Wonne	Beatitudine	Dicha
Blue	Bleu	Blau	Blu	Azul
Board	Planche	Brett	Asse	Tabla
Boast	Vantardise	Prahlen	Vantare	Fanfarronear
Boldly	Hardiment	Kühn	Coraggiosamente	Intrépidamente

ENGLISH	FRANÇAIS	DEUTSCH	ITALIANO	ESPAÑOL
Bonus	Prime	Bonus	Premio	Bonificación
Botany	Botanique	Botanik	Botanica	Botánica
Branch	Branche	Zweig	Ramo	Rama
Brave	Valeureux	Mutig	Coraggioso	Valiente
Bribe	Pot-de-vin	Bestechung	Esca	Soborno
Bring	Apporter	Bringen	Portare	Traer
Brown	Marron	Braun	Marrone	Marrón
Build	Construire	Bauen	Costruire	Construir
Bureau	Bureau	Büro	Scrittoio	Oficina
Cactus	Cactus	Kaktus	Cacto	Cacto
Cajole	Cajoler	Schmeicheln	Blandire	Engatusar
Calico	Calicot	Kaliko	Calico	Calicó
Callow	Novice	Kahl	Inesperto	Inexperto
Canny	Prudent	Schlau	Furbo	Astuto
Cap	Chapeau	Mütze	Berretto	Gorra
Career	Carrière	Karriere	Carriera	Carrera
Caulk	Calfeutrer	Kalfatern	Calafatare	Calafatear
Chaos	Chaos	Chaos	Confusione	Caos
Chasm	Gouffre	Abgrund	Barato	Precipicio
Chilly	Froid	Kühl	Fresco	Frío
Choose	Choisir	Wählen	Scegliere	Escoger
Circle	Cercle	Kreis	Cerchio	Círculo
Clean	Propre	Sauber	Pulito	Limpio
Clear	Clair	Klar	Chiaro	Claro
Cleave	Fendre	Spalten	Spaccare	Hender

ENGLISH	FRANÇAIS	DEUTSCH	ITALIANO	ESPAÑOL
Client	Client	Kunde	Cliente	Cliente
Clique	Clique	Clique	Cricca	Pandilla
Coddle	Dorloter	Verzärteln	Coccolare	Mimar
Cohort	Cohorte	Kohorte	Collaboratore	Cohorte
Colour	Couleur	Farbe	Colore	Color
Column	Colonne	Säule	Colonna	Columna
Coma	Coma	Koma	Coma	Coma
Combat	Combat	Kampf	Combattimento	Combate
Cough	Tousser	Husten	Tossire	Toser
Could	Pourrait	Könnte	Potrebbe	Podría
Count	Compter	Zählen	Contare	Contar
Cousin	Cousin	Vetter	Cugino	Primo
Cure	Guérir	Heilmittel	Guarire	Curar
Data	Données	Daten	Dati	Datos
Dawdle	Flâner	Trödeln	Tardare	Haraganear
Dazzle	Eblouir	Blenden	Abbagliare	Deslumbrar
Dear	Cher	Lieb	Caro	Querido
Debris	Débris	Trümmer	Detriti	Escombro
Deceit	Déception	Täuschung	Inganno	Engaño
Decent	Décent	Anständig	Decente	Decente
Defect	Défaut	Mangel	Difetto	Defecto
Defend	Défendre	Verteidigen	Difendere	Defender
Defile	Souiller	Defilieren	Insozzare	Manchar
Define	Définir	Definieren	Definire	Definir
Delay	Retard	Verzögern	Ritardo	Demora

ENGLISH	FRANÇAIS	DEUTSCH	ITALIANO	ESPAÑOL
Deluge	Déluge	Sintflut	Diluvio	Diluvio
Depose	Déposer	Absetzen	Deporre	Deponer
Detect	Détecter	Entdecken	Scoprire	Detectar
Dinghy	Dinghy	Beiboot	Pattino	Bote
Doctor	Docteur	Arzt	Dottore	Doctor
Doll	Poupée	Puppe	Bambola	Muñeca
Drama	Drame	Drama	Dramma	Drama
Drift	Dériver	Treiben	Spinta	Deriva
Drowsy	Somnolent	Schläfrig	Sonnolento	Amodorrado
Early	Tôt	Früh	Presto	Temprano
Easily	Facilement	Leicht	Facilmente	Fácilmente
Echo	Echo	Echo	Eco	Eco
Edible	Comestible	Essbar	Commestibile	Comestible
Effect	Effet	Wirkung	Effetto	Efecto
Effort	Effort	Anstrengung	Sforzo	Esfuerzo
Elixir	Elixir	Elixir	Elisir	Elíxir
Endear	Rendre cher	Lieb Kind machen	Affezionare	Encariñar
Engulf	Engouffrer	Verschlingen	Ingolfare	Sumergir
Enjoy	Jouir	Freuen	Godere	Gozar
Enough	Assez	Genug	Abbastanza	Bastante
Entice	Attirer	Verlocken	Attirare	Seducir
Escape	Evasion	Entkommen	Fuga	Escapar
Escort	Escorter	Begleiten	Accompagnare	Acompañar
Every	Chaque	Jeder	Ogni	Cada
Exam	Examen	Prüfung	Esame	Examen

ENGLISH	FRANÇAIS	DEUTSCH	ITALIANO	ESPAÑOL
Excel	Exceller	Übertreffen	Primeggiare	Sobresalir
Excess	Excès	Überfluß	Eccesso	Exceso
Exotic	Exotique	Exotisch	Esotico	Exótico
Expand	Dilater	Erweitern	Espandere	Expandir
False	Faux	Falsch	Falso	Falso
Falter	Vaciller	Straucheln	Barcollare	Tartamudear
Feudal	Féodal	Feudal	Feudale	Feudal
Fickle	Inconstant	Launisch	Incostante	Veleidoso
Fierce	Féroce	Wild	Feroce	Fiero
Fiery	Enflammé	Feurig	Fuocoso	Apasionado
Figure	Figure	Figur	Figura	Figura
Finite	Fini	Endlich	Finito	Finito
Fluffy	Moelleux	Flaumig	Soffice	Esponjoso
Focus	Focus	Brennpunkt	Foco	Foco
Forget	Oublier	Vergessen	Dimenticare	Olvidar
Forty	Quarante	Vierzig	Quaranta	Cuarenta
Fossil	Fossile	Versteinerung	Fossile	Fósil
Fracas	Fracas	Aufruhr	Fracasso	Tumulto
Frenzy	Frénésie	Wahnsinn	Frenesia	Frenesí
Friend	Ami	Freund	Amico	Amigo
Frown	Se renfrogner	Finster ansehen	Cipiglio	Fruncir
Fungus	Moissure	Pilz	Fungo	Hongo
Galaxy	Galaxie	Milchstraße	Galassia	Galaxia
Gauge	Compteur	Maß	Misurare	Medidor
Gaunt	Emacié	Hager	Magro	Enjuto

ENGLISH	FRANÇAIS	DEUTSCH	ITALIANO	ESPAÑOL
Genius	Génie	Genie	Genio	Genio
Geyser	Geyser	Geiser	Scaldabagno	Géiser
Gift	Cadeau	Geschenk	Regalo	Regalo
Glad	Heureux	Froh	Contento	Contento
Glass	Verre	Glas	Vetro	Vidrio
Gossip	Ragots	Klatsch	Pettegolezzo	Chisme
Grant	Subvention	Bewilligen	Concedere	Otorgar
Graze	Brouter	Grasen	Pascare	Pastar
Greedy	Avide	Gierig	Avaro	Codicioso
Green	Vert	Grün	Verde	Verde
Grief	Chagrin	Schmerz	Dolore	Pena
Grotto	Grotte	Grotte	Caverna	Gruta
Grudge	Rancune	Groll	Rancore	Rencor
Guess	Deviner	Abschätzen	Indovinare	Adivinar
Guide	Guide	Reisebegleiter	Guida	Guía
Gyrate	Pivoter	Kreisen	Girare	Girar
Habit	Habitude	Gewohnheit	Abitudine	Costumbre
Half	Moitié	Halb	Metà	Mitad
Have	Avoir	Haben	Avere	Tener
Haven	Refuge	Hafen	Asilio	Puerto
Hazard	Risque	Gefahr	Pericolo	Peligro
Hear	Entendre	Hören	Udire	Oír
Hectic	Trépissant	Hektisch	Frenetico	Agitado
Height	Hauteur	Höhe	Altezza	Altura
Heresy	Hérésie	Ketzerei	Eresia	Herejía

ENGLISH	FRANÇAIS	DEUTSCH	ITALIANO	ESPAÑOL
Hike	Marche	Wandern	Vagabondare	Marchar
Hoarse	Enroué	Heiser	Rauco	Ronco
Hoax	Canular	Fopperei	Burla	Fraude
Hook	Crochet	Haken	Gancio	Gancho
Hour	Heure	Stunde	Ora	Hora
Humble	Humble	Bescheiden	Umile	Humilde
Humid	Humide	Feucht	Umido	Húmedo
Hybrid	Hybride	Mischling	Ibrido	Híbrido
Ignite	Allumer	Entzünden	Infiammare	Encender
Iguana	Iguane	Leguan	Iguana	Iguana
Impala	Gazelle	Antilope	Impala	Impala
Impel	Forcer	Antreiben	Costringere	Impulsar
Impish	Espiègle	Schelmisch	Birichino	Travieso
Impure	Impur	Unrein	Impuro	Impuro
Income	Revenu	Einkommen	Rendita	Ingresos
Indict	Inculper	Anklagen	Accusare	Acusar
Indigo	Indigo	Indigo	Indaco	Indigo
Induce	Inciter	Veranlassen	Indurre	Inducir
Influx	Afflux	Einströmung	Influsso	Afluencia
Injury	Blessure	Verletzung	Danno	Lesión
Insect	Insecte	Insekt	Insetto	Insecto
Intent	Intention	Absicht	Scopo	Intentar
Invent	Inventer	Erfinden	Inventare	Inventar
Invite	Inviter	Einladen	Invitare	Invitar
Itself	Lui-même	Es selbst	Sè stesso	Mismo

ENGLISH	FRANÇAIS	DEUTSCH	ITALIANO	ESPAÑOL
Jagged	Tailladé	Zackig	Dentellato	Mellado
Jaguar	Jaguar	Jaguar	Giaguaro	Jaguar
Jester	Bouffon	Spaßmacher	Buffone	Bufón
Jewel	Joyau	Juwel	Gioiello	Joya
Jockey	Jockey	Jockey	Fantino	Jockey
Jovial	Jovial	Jovial	Cordiale	Jovial
Jumble	Enchevêtrement	Wirrwar	Mescolare	Revoltillo
Jump	Sauter	Springen	Saltare	Salto
Just	Seulement	Jetzt	Giusto	Sólo
Keep	Garder	Behalten	Tenere	Guardar
Khaki	Kaki	Khaki	Cachi	Caqui
Kidney	Rein	Niere	Rene	Riñón
Kimono	Kimono	Kimono	Chimono	Quimono
Kind	Bon	Gütig	Gentile	Amable
Kindle	Aviver	Entzünden	Accendere	Encender
Know	Savoir	Wissen	Sapere	Saber
Lair	Tanière	Lager	Tanna	Guarda
Land	Terre	Land	Terra	Tierra
Larder	Garde-manger	Speisekammer	Dispensa	Despensa
Laugh	Rire	Lachen	Ridere	Reír
Laxity	Relâchement	Schlaffheit	Negligenza	Laxitud
Leader	Chef	Führer	Capo	Líder
Leap	Bond	Springen	Saltare	Saltar
Legal	Légal	Legal	Giuridico	Legal
Legion	Légion	Legion	Legione	Legión

ENGLISH	FRANÇAIS	DEUTSCH	ITALIANO	ESPAÑOL
Length	Longueur	Länge	Lunghezza	Longitud
Liabile	Responsable	Verantwortlich	Responsabile	Responsable
Light	Lumière	Licht	Luce	Luz
Like	Comme	Wie	Come	Como
Linear	Linéaire	Linear	Lineare	Lineal
Linger	S'attarder	Verweilen	Restare	Rezagarse
Little	Petit	Klein	Piccolo	Pequeño
Live	Vivre	Leben	Vivere	Vivir
Lizard	Lézard	Eidechse	Lucertola	Lagarto
Loathe	Exécrer	Verabscheuen	Odiare	Abominar
Locate	Situer	Lokalisieren	Trovare	Localizar
Lock	Verrou	Schloß	Serratura	Cerradura
Look	Regarder	Blicken	Guardare	Mirar
Lower	Plus bas	Tiefer	Più basso	Inferior
Loyal	Loyal	Treu	Fedele	Leal
Lumber	Bois	Bauholz	Legname	Madera
Lurk	S'embusquer	Lauern	Nascondersi	Acechar
Luxury	Luxe	Luxus	Lusso	Lujo
Magic	Magie	Zauberei	Magia	Mágico
Magnet	Aimant	Magnet	Calamita	Imán
Make	Faire	Machen	Fare	Hacer
Mangy	Galeux	Räudig	Rognoso	Sarnoso
Mania	Manie	Manie	Pazzia	Manía
Many	Plusieurs	Viele	Molti	Muchos
Marine	Marine	Marina	Marina	Marina

ENGLISH	FRANÇAIS	DEUTSCH	ITALIANO	ESPAÑOL
Martyr	Martyr	Märtyrer	Martiro	Mártir
Mash	Ecraser	Zerquetschen	Mescolare	Machacar
Meant	Signifiait	Beabsichtigt	Significava	Significaba
Meddle	Se mêler	Einmischen	Immischiarsi	Entrometerse
Melon	Melon	Melone	Melone	Melón
Merry	Joyeux	Fröhlich	Allegro	Feliz
Milk	Lait	Milch	Latte	Leche
Miller	Meunier	Müller	Mulinaio	Molinero
Miner	Mineur	Bergmann	Minatore	Minero
Minor	Mineur	Kleiner	Minorenne	Menor
Minute	Minute	Minute	Minuto	Minuto
Misfit	Inadapté	Eigenbrötler	Pesce fuor d'acqua	Inadaptado
Mishap	Mésaventure	Unglück	Disgrazia	Accidente
Modern	Moderne	Modern	Moderno	Moderno
Molten	Fondu	Geschmolzen	Fuso	Fundido
Morale	Moral	Moral	Spirito	Moral
Mother	Mère	Mutter	Madre	Madre
Motto	Devise	Motto	Motto	Lema
Mourn	Déplorer	Trauern	Piangere	Añorar
Much	Beaucoup	Viel	Molto	Mucho
Murmur	Murmure	Rauschen	Mormorare	Murmullo
Muscle	Muscle	Muskel	Muscolo	Músculo
Museum	Musée	Museum	Museo	Museo
Must	Doit	Muß	Deve	Debe
Mutiny	Mutinerie	Meuterei	Rivolta	Motín

ENGLISH	FRANÇAIS	DEUTSCH	ITALIANO	ESPAÑOL
Mystic	Mystique	Mystisch	Mistico	Místico
Naive	Naïf	Naiv	Ingenuo	Ingenuo
Name	Nom	Name	Nome	Nombre
Nasty	Méchant	Widerlich	Sgradevole	Detestable
Nausea	Nausée	Übelkeit	Nausea	Náusea
Nebula	Nébuleuse	Nebelfleck	Nebulosa	Nebulosa
Never	Jamais	Nie	Mai	Nunca
Nickel	Nickel	Nickel	Nichel	Níquel
Night	Nuit	Nacht	Notte	Noche
Nomad	Nomade	Nomade	Vagabondo	Nómada
Normal	Normal	Normal	Normale	Normal
Note	Remarque	Note	Nota	Nota
Notice	Avis	Bemerken	Avvertimento	Aviso
Novel	Roman	Roman	Romanzo	Novela
Nozzle	Bec	Düse	Becco	Tobera
Nurse	Infirmière	Krankenschwester	Infermiera	Enfermera
Oasis	Oasis	Oase	Oasi	Oasis
Object	Objet	Objekt	Oggetto	Objeto
Oblige	Rendre service	Verpflichten	Obbligare	Obligar
Ocelot	Ocelot	Ozelot	Ocelot	Ocelote
Oddity	Bizarrie	Seltsamkeit	Stranezza	Rareza
Offend	Offenser	Beleidigen	Offendere	Ofender
Often	Souvent	Oft	Spesso	A menudo
Omit	Omettre	Auslassen	Escludere	Omitir
Once	Une fois	Einmal	Una volta	Una vez

ENGLISH	FRANÇAIS	DEUTSCH	ITALIANO	ESPAÑOL
Opaque	Opaque	Undurchsichtig	Opaco	Opaco
Open	Ouvert	Offen	Aperto	Abierto
Ordain	Ordonner	Ordinieren	Ordinare	Ordenar
Orient	Orient	Orient	Levante	Oriente
Ornate	Orné	Geziert	Elaborato	Ornamentado
Over	Au-dessus	Über	Sopra	Encima
Pacify	Pacifier	Beruhigen	Pacificare	Apaciguar
Pack	Paquet	Packen	Pacco	Empacar
Palm	Paume	Palme	Palma	Palma
Paltry	Mesquin	Wertlos	Meschino	Insignificante
Panic	Panique	Panik	Panico	Pánico
Parade	Parade	Parade	Corteo	Desfile
Parcel	Colis	Päckchen	Pachetto	Paquete
Pathos	Pathétique	Pathos	Commozione	Pathos
Peril	Péril	Gefahr	Pericolo	Peligro
Petite	Petite	Klein	Piccina	Pequeña
Phase	Phase	Phase	Fase	Fase
Pick	Piocher	Auswählen	Scegliere	Escoger
Pickle	Cornichon	Saure Gurke	Sottaceto	Encurtido
Piece	Morceau	Stück	Pezzo	Trozo
Pirate	Pirate	Pirat	Pirata	Pirata
Pitch	Timbre	Werfen	Lanciare	Lanzar
Plain	Plaine	Deutlich	Semplice	Meseta
Plane	Avion	Flugzeug	Aereo	Avión
Plasma	Plasma	Plasma	Plasma	Plasma

ENGLISH	FRANÇAIS	DEUTSCH	ITALIANO	ESPAÑOL
Play	Jouer	Spielen	Giocare	Jugar
Please	S'il vous plait	Bitte	Per favore	Por Favor
Pledge	Promesse	Pfand	Promettere	Prenda
Power	Pouvoir	Macht	Potere	Potencia
Prefer	Préférer	Bevorzugen	Preferire	Preferir
Pretty	Joli	Hübsch	Bello	Bonito
Pride	Orgueil	Stolz	Orgoglio	Orgullo
Pull	Tirer	Ziehen	Tirare	Tirar
Purify	Purifier	Reinigen	Purificare	Purificar
Pursue	Poursuivre	Verfolgen	Seguire	Perseguir
Quake	Tremblement	Beben	Tremare	Temblor
Quartz	Quartz	Quarz	Quarzo	Cuarzo
Quench	Eteindre	Auslöschen	Spegnere	Extinguir
Query	Question	Frage	Domanda	Pregunta
Quest	Quête	Suche	Ricerca	Búsqueda
Quorum	Quorum	Quorum	Quorum	Quórum
Radar	Radar	Radar	Radar	Radar
Rage	Rage	Wut	Ira	Ira
Raider	Maraudeur	Plünderer	Invasore	Incursor
Raise	Elever	Aufrichten	Aumentare	Elevar
Ramble	Error	Umherwandern	Gironzolare	Vagar
Rancid	Rance	Ranzig	Rancido	Rancio
Random	Au hasard	Blindlings	A caso	Al azar
Ratio	Rapport	Verhältnis	Proporzione	Razón
Ration	Ration	Zuteilung	Razione	Ración

ENGLISH	FRANÇAIS	DEUTSCH	ITALIANO	ESPAÑOL
React	Réagir	Reagieren	Reagire	Reaccionar
Read	Lire	Lesen	Leggere	Leer
Ready	Prêt	Bereit	Pronto	Listo
Realm	Royaume	Reich	Reame	Reino
Reason	Raison	Grund	Ragione	Razón
Recent	Récent	Kürzlich	Recente	Reciente
Redeem	Honorer	Zurückgewinnen	Riscattare	Redimir
Relic	Relique	Reliquie	Reliquia	Reliquia
Relief	Soulagement	Erleichterung	Rilievo	Alivo
Repay	Rembourser	Zurückzahlen	Rimborsare	Repagar
Repel	Repousser	Abstoßen	Ripulsare	Repeler
Result	Résultat	Resultat	Risultato	Resultado
Retire	Se retirer	Zurückziehen	Ritirarsi	Retirar
Revert	Revenir	Zurückfallen	Ritornare	Volver
Revise	Réviser	Revidieren	Riesaminare	Revisar
Revolt	Revolte	Revoltieren	Ribellare	Revuelta
Rhythm	Rythme	Rhythmus	Ritmo	Ritmo
Ride	Monter	Reiten	Giostra	Viajar
Right	Droite	Rechts	Destra	Derecho
Rotary	Rotatif	Kreisend	Rotante	Rotatorio
Round	Rond	Rund	Rotondo	Redondo
Royal	Royal	Königlich	Reale	Real
Ruffle	Ebourrifer	Kräuseln	Increspare	Arrugar
Ruling	Ordonnance	Verfügung	Ordinanza	Resolución
Rumble	Grondement	Durchschauen	Rombo	Retumbar

ENGLISH	FRANÇAIS	DEUTSCH	ITALIANO	ESPAÑOL
Rustle	Bruissement	Rascheln	Fruscio	Susurrar
Safety	Sécurité	Sicherheit	Sicurezza	Seguridad
Said	Dit	Sagte	Detto	Dijo
Salary	Salaire	Gehalt	Stipendio	Salario
Sane	Sain d'esprit	Geistig gesund	Sano	Sano
School	Ecole	Schule	Scuola	Escuela
Scoff	Se moquer	Hohn	Disprezzare	Burlarse
Seance	Séance de spiritisme	Seance	Seduta spiritica	Sesión
Secret	Secret	Geheimnis	Segreto	Secreto
Seize	Saisir	Bemächtigen	Afferrare	Agarrar
Serene	Serein	Ruhig	Sereno	Sereno
Severe	Sévère	Streng	Severo	Severo
Shame	Honte	Scham	Vergogna	Vergüenza
Sheep	Mouton	Schaf	Pecore	Oveja
Shoe	Chaussure	Schuh	Scarpa	Zapato
Shrewd	Malin	Scharfsinnig	Sagace	Astuto
Siege	Siège	Belagerung	Assedio	Asedio
Sight	Visée	Anblick	Vista	Vista
Silent	Silencieux	Still	Silenzioso	Silencioso
Simile	Comparaison	Vergleich	Similitudine	Símil
Simple	Simple	einfach	Semplice	Sencillo
Since	Depuis	Seit	Da quando	Desde
Slant	Pente	Schräg	Inclinare	Oblicuo
Sleep	Sommeil	Schlaf	Sonno	Sueño
Slogan	Slogan	Wahlspruch	Motto	Consigna

ENGLISH	FRANÇAIS	DEUTSCH	ITALIANO	ESPAÑOL
Small	Petit	Klein	Piccolo	Pequeño
Smear	Etaler	Schmierern	Macchiare	Untar
Sober	Sobre	Nüchtern	Sobrio	Sobrio
Solar	Solaire	Solar	Solare	Solar
Solemn	Solennel	Feierlich	Solenne	Solemne
Solve	Résoudre	Lösen	Risolvere	Solucionar
Some	Quelques	Einige	Un po'	Algún
Sonic	Sonique	Schall	Sonico	Sónico
Soon	Bientôt	Bald	Fra poco	Pronto
Sorrow	Chagrin	Kummer	Dispiacere	Pesar
Sphere	Sphère	Sphäre	Sfera	Esfera
Stop	Arrêt	Halten	Fermata	Paro
Strict	Strict	Strikt	Rigoroso	Estricto
Stupid	Stupide	Dumm	Stupido	Estúpido
Suffer	Souffrir	Leiden	Soffrire	Sufrir
Sugar	Sucre	Zucker	Zucchero	Azúcar
Supple	Souple	Biegsam	Agile	Flexible
Survey	Etude	Besichtigen	Ispezionare	Estudio
Symbol	Symbole	Symbol	Simbolo	Símbolo
Take	Prendre	Nehmen	Prendere	Tomar
Talent	Talent	Talent	Talento	Talento
Tamper	Altérer	Hineinpfuschen	Alterare	Perturbar
Tariff	Tarif	Tarif	Tassa	Tarifa
Tell	Dire	Nennen	Raccontare	Decir
Temper	Tempérament	Laune	Temperamento	Temperamento

ENGLISH	FRANÇAIS	DEUTSCH	ITALIANO	ESPAÑOL
Tempo	Rythme	Tempo	Velocità	Ritmo
Tempt	Tenter	Verlocken	Tentare	Tentar
Thank	Remercier	Danken	Ringraziare	Agradecer
Theft	Vol	Diebstahl	Furto	Robo
Their	Leur	Ihr	Il loro	Su
Theory	Théorie	Theorie	Teoria	Teoría
There	Là	Da	Lì	Allí
They	Ils	Sie	Loro	Ellos
Thief	Voleur	Dieb	Ladro	Ladrón
Thigh	Cuisse	Schenkel	Coscia	Muslo
Think	Penser	Denken	Pensare	Pensar
Those	Ces	Jene	Quelli	Aquellos
Thought	Bien que	Wenn auch	Benché	Aunque
Threat	Menace	Drohung	Minaccia	Amenaza
Three	Trois	Drei	Tre	Tres
Thump	Coup	Schlag	Colpo	Porrazo
Thwart	Contrecarrer	Durchkreuzen	Ostacolare	Frustrar
Time	Temps	Zeit	Tempo	Tiempo
Timely	Opportun	Rechtzeitig	Opportuno	Oportuno
Timid	Timide	Ängstlich	Timido	Tímido
Today	Aujourd'hui	Heute	Oggi	Hoy
Torque	Couple	Drehkraft	Torsione	Par torsor
Toxic	Toxique	Toxisch	Velenoso	Tóxico
Tree	Arbre	Baum	Albero	Arbol
Trip	Voyage	Reise	Gita	Viaje

ENGLISH	FRANÇAIS	DEUTSCH	ITALIANO	ESPAÑOL
Truth	Vérité	Wahrheit	Verità	Verdad
Tyrant	Tyran	Tyrann	Tiranno	Tirano
Unique	Unique	Einmalig	Unico	Singular
Unkind	Dur	Unfreundlich	Sgarbato	Desagradable
Unruly	Indiscipliné	Widerspenstig	Sregolato	Indócil
Unsafe	Dangereux	Unsicher	Pericoloso	Inseguro
Uphold	Soutenir	Stützen	Reggere	Sostener
Urgent	Urgent	Dringend	Urgente	Urgente
Vacate	Quitter	Leermachen	Sgomberare	Deshabitar
Vacuum	Vide	Vakuum	Vuoto	Vacío
Vain	Vaniteux	Vergeblich	Vano	Vano
Vanish	Disparaître	Verschwinden	Svanire	Desvanecer
Vanity	Vanité	Eitelkeit	Vanità	Vanidad
Vary	Variar	Abändern	Variare	Variar
Verse	Vers	Vers	Verso	Verso
Very	Très	Sehr	Molto	Muy
Veto	Veto	Veto	Disapprovazione	Veto
Victor	Vainqueur	Sieger	Vincitore	Vencedor
Violet	Violet	Veilchen	Violetta	Violeta
Visual	Visuel	Sichtbar	Visivo	Visual
Vivid	Vif	Lebhaft	Vivido	Vívido
Vogue	Vogue	Beliebtheit	Moda	Boga
Volume	Volume	Volumen	Volume	Volumen
Vouch	Garantir	Bezeugen	Attestare	Atestiguar
Voyage	Voyage	Reise	Viaggio	Viaje

ENGLISH	FRANÇAIS	DEUTSCH	ITALIANO	ESPAÑOL
Wagon	Chariot	Wagen	Carro	Vagón
Walk	Marcher	Gehen	Camminare	Caminar
Weak	Faible	Schwach	Debole	Débil
Weapon	Arme	Waffe	Arme	Arma
Wear	Porter	Tragen	Portare	LLevar
Week	Semaine	Woche	Settimana	Semana
Weird	Bizarre	Eigenartig	Strano	Extraño
Weld	Souder	Schweißen	Saldare	Soldar
What	Quoi	Was	Che	Qué
Where	Où	Wo	Dove	Donde
Which	Quel	Welcher	Quale	Cuál
Whim	Caprice	Laune	Capriccio	Capricho
White	Blanc	Weiß	Bianco	Blanco
Whole	Entier	Ganz	Intero	Completo
Wink	Cligner	Blinzeln	Strizzare	Parpadear
Wisdom	Sagesse	Weisheit	Sagezza	Sabiduría
Witch	Sorcière	Hexe	Strega	Bruja
Woman	Femme	Frau	Donna	Mujer
Would	Ferait	Würde	Ci starebbe	Quisiera
Wrench	Clé	Schrauben- schlüssel	Chiave	Llave

ENGLISH	FRANÇAIS	DEUTSCH	ITALIANO	ESPAÑOL
Wretch	Malheureux	Unglücklicher Mensch	Disgraziato	Desgraciado
Write	Ecrire	Schreiben	Scrivere	Escribir
Yacht	Yacht	Yacht	Panfilo	Yacht
Yearn	Aspirer à	Schmachten	Languire	Anhelar
Yellow	Jaune	Gelb	Giallo	Amarillo
Yield	Céder	Hervorbringen	Cedere	Ceder
Yolk	Jaune d'oeuf	Eidotter	Rosso d'uovo	Yema
Zany	Bête	Diener	Bizzaro	Estrafalarío
Zenith	Zénith	Zenith	Culmine	Cenit
Zither	Cithare	Zither	Cetra	Cítara
Zone	Zone	Zone	Zona	Zona



Manual, Program and Audiovisual © 1978 Atari, Inc.

PRINTED IN U.S.A.

ATARI, INC., Consumer Division, P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.

C016973-62 REV. 1