

# ATARI®

ATARI PROGRAMM

TXG 9502  
Cassette

**SCHLUCK/RICHTUNGSPFEILE**

Unter Lizenz von  
Milliken Publishing Co.

© 1983 Jegliche Rechte vorbehalten  
ATARI ELEKTRONIK - Vertriebsges. mbH

ATARI INSIDE



ATARI PROGRAMM

TXG 9502  
Cassette

**SCHLUCK/RICHTUNGSPFEILE**

Unter Lizenz von  
Milliken Publishing Co.

© 1983 Jegliche Rechte vorbehalten  
ATARI ELEKTRONIK - Vertriebsges. mbH

ATARINSIDE

\*\*\* Für ATARI Privat-Computer mit BASIC.  
Beim ATARI 400 (800) wird das Basic-Steckmodul  
eingesetzt.  
Bei "XL"-Computern ist BASIC eingebaut.

#### Laden der Cassette

Wähle das Spiel aus, das Du benutzen möchtest. Lege die  
Cassette so in den Programm-Recorder ein, daß das Etikett  
mit dem Spieletitel oben ist.

Drücke die START-Taste auf dem Computer und schalte ihn an.  
Laß erst dann die START-Taste los. Drücke "PLAY" auf dem  
Programm-Recorder. Drücke dann die "RETURN"-Taste des  
Computers. Der Computer wird geladen und läßt das Programm  
ablaufen. (Du mußt etwas warten).

#### Laden der Diskette

Schalte die Diskettenstation ein. Lege die Diskette ein,  
mit dem Etikett nach oben. Schließe den Schacht der Disketten-  
station und schalte Deinen Computer ein. Nach einem kurzen  
Augenblick erscheint das Titelbild mit den beiden Spieles-  
namen. Mit der SELECT-Taste kannst Du das Spiel auswählen,  
mit der START-Taste kannst Du das gewählte Spiel starten.

#### Hinweise zum Spiel Schluck

°Additions-Übungen\*  
°Multiplikations-Übungen\*\*

Lasse den großen Fisch nicht den kleinen schlucken. Antwor-  
te auf 20 Fragen so schnell du kannst, sonst wird der  
große Fisch sich über Deinen Fehler freuen.

Der kleine Fisch zieht seinen Weg durchs Wasser, so lange  
Du richtig antwortest. Eine falsche oder zu langsame Ant-  
wort beschleunigt den großen Fisch. Schneller und immer  
schneller. Wenn Du den kleinen Fisch rettest, bekommst du  
ein Bonus-Spiel. Du mußt versuchen ein sehr guter Fischer  
zu sein und so viel zu angeln, wie Du kannst, bevor der  
große weiße Hai alles verschluckt.

\* addieren = zusammenzählen  
\*\* multiplizieren = malnehmen

Beim Bonus-Spiel kannst Du den Angelhaken durch die Tasten mit den Pfeilen steuern. Hast Du eine Nummer geangelt, mußt Du sie zur Oberfläche am oberen Bildschirmrand bringen. Du bekommst dann 100 mal den Wert der geangelten Nummer als Belohnung. Wenn du den höheren Schwierigkeitsgrad gewählt hast und die höhere Geschwindigkeit, ist Deine Punktezahl höher. Viel Glück und Petri heil!

#### Tips für die Eltern

Lassen Sie Ihr Kind beim Einkauf mitwirken, um die Addition und Multiplikation zu üben. Fragen Sie, für wieviel Geld Sie schon Waren im Einkaufskorb haben. Wie teuer 5 Milchdosen sind, wenn eine DM -,50 kostet und so fort.

Spendieren Sie Ihrem Kind ein Eis o. ä. und wenn es innerhalb einer kurzen Zeitspanne weiß, wieviel zwei oder drei davon kosten, bekommt es diese zur Belohnung.

#### Hinweis zum Spiel Richtungspfeile

° Problemlösung

° Richtungssinn

Der Computer zeichnet eine Figur, indem er eine Bewegung mit drei Schritten zeichnet und diese viermal wiederholt. Eine Bewegung besteht aus einer bestimmten Richtung und einer bestimmten Anzahl von Schritten.

Beispiel: R3 - nach rechts, drei Schritte

Versuche die 3 Züge herauszufinden, die der Computer für sein Muster verwandt hat. Gib die 3 Züge ein und drücke RETURN. Wenn es stimmt, bekommt man 100 Punkte. Drei richtige Muster nacheinander - und Du darfst selber ein Muster entwerfen.

#### Tips für die Eltern

Eine gute Übung ist es, wenn Sie z. B. bei einem Kindergeburtstag einen Preis verstecken und anschließend nur angeben, wieviel Schritte nach links, geradeaus oder rechts zu gehen sind, um den Schatz zu finden. Für größere Kinder kann man ähnliches mit einem Stadtplan veranstalten. Die Angaben wären dann: 100 m links, dann 500 m rechts etc. Vergessen Sie die Belohnung nicht!

Weitere Programme aus der "Spielend lernen mit ATARI" Service :

TXG 9501	Beeil Dich/Verdreht	Cassette
DXG 5701	Beeil Dich/Verdreht	Diskette
TXG 9510	Aufgepaßt/Streit der Käfer	Cassette
DXG 5710	Aufgepaßt/Streit der Käfer	Diskette
TXG 9506	Bonbonglas/Chaos	Cassette
DXG 5706	Bonbonglas/Chaos	Diskette
TXG 9503	Golf/Balkenrechnen	Cassette
DXG 5703	Golf/Balkenrechnen	Diskette
TXG 9511	Ufos/Blitzschnell	Cassette
DXG 5711	Ufos/Blitzschnell	Diskette
TXG 9502	Schluck/Richtungspfeile	Cassette
DXG 5702	Schluck/Richtungspfeile	Diskette
TXG 64110	Programmieren leicht gemacht	Cassette
TXG 9028	ATARI Music I	Cassette
DXG 2020	ATARI Music I	Diskette
TXG 9031	ATARI Music II	Cassette
DXG 2026	ATARI Music II	Diskette

Im guten Fachhandel erhältlich.

ATARINSIDE

# Wichtige Informationen

Lieber Computerfreund, lieber Kunde, lieber Händler!

Jeder, der sich einmal selbst damit beschäftigt hat, ein Computerprogramm zu fertigen, weiß, welche Arbeit und geistige Mühe aufgewendet werden muß, um eine Problemlösung zu finden und sie anwenderfreundlich zu programmieren. Die Erfüllung dieser Voraussetzungen erfordert viel Erfahrung und hohe finanzielle und zeitliche Investitionen. Das Ergebnis sind gute und erfolgreiche Computerprogramme, die von interessierten Anwendern nachgefragt werden und deshalb für den Händler verkäuflich sind.

Diese Tatsache machen sich einige dadurch zunutze, daß sie die mit hohen Voraufwendungen geschaffenen erfolgreichen Programme der Firma Atari kopieren oder ihren Kunden die Möglichkeit anbieten, die gewünschten Programme auf Diskette zu überspielen. Sie meinen, damit ihren Kunden ein gutes und billiges Angebot zu machen. Die Kunden wissen jedoch meist nicht, daß sie lediglich ein vermeintlich gutes und billiges Angebot erhalten.

Abgesehen davon, daß das Angebot zur Überspielung von Programmen und das Anbieten und Verkaufen illegal kopierter Programme strafrechtlich verboten ist, weil es sich dabei um Verletzungen des Urheberrechtes (COMPUTERPROGRAMM PIRATERIE) handelt, die von Atari gegenüber jedermann ohne Ansehen der Person gerichtlich verfolgt wird, so ist auch die Annahme falsch, das Angebot sei günstig oder billig:

- Gestohlene Ware ist immer billig. Der Dieb hat keine Voraufwendungen. Er eignet sich nur fremdes Eigentum an, für die der Käufer keine Gewährleistung erhält.
- Der Händler, der das Kopieren von Programmen anbietet, anstatt Originale zu verkaufen schmarotzt an fremder Leistung.
- Der interessierte Kunde wird bald keine guten Programme mehr kaufen können und illegale Programme wird der Handel bald auch nicht mehr anbieten können.

Letzteres deswegen, weil niemand mehr bereit und in der Lage sein wird, gute verkaufsfähige Programme zu entwickeln, wenn nicht die Möglichkeit besteht, die hohen Voraufwendungen durch Verkäufe wieder zu verdienen. Die Piraten sind geistig weder in der Lage noch überhaupt bereit, sich der Mühe zu unterziehen, Programme zu entwickeln. Sie können und wollen nur durch Diebstahl fremder guter Leistung eine schnelle bequeme Mark verdienen.

Wer also Interesse daran hat, daß das Angebot an guten Computerprogrammen wächst, sollte die illegalen „billigen“ Angebote meiden und mit dazu beitragen, daß den Totengräbern der Computer-Programmentwicklung und damit des Computerhandels das Handwerk gelegt wird.

Wir danken für Ihr Verständnis und freuen uns über jeden Hinweis von Ihnen.

Atari Elektronikvertriebsges. mbH

# ATARI®



A Warner Communications Company

ATARI-Elektronik Vertriebsgesellschaft mbH  
Postfach 60 01 69 · Bebelallee 10 · 2000 Hamburg 60

Jegliche Rechte vorbehalten.  
Vermietung, Verleih, Vervielfältigung  
und öffentliche Aufführung verboten.

ATARI INSIDE