

ATARI®

ATARI PROGRAMM

TXG 9506
Cassette

BONBONGLAS / CHAOS

Unter Lizenz von
Milliken Publishing Co.

© 1983 Jegliche Rechte vorbehalten
ATARI ELEKTRONIK - Vertriebsges. mbH

ATARINSIDE



ATARI PROGRAMM

TXG 9506

Cassette

BONBONGLAS / CHAOS

Unter Lizenz von
Milliken Publishing Co.

© 1983 Jegliche Rechte vorbehalten
ATARI ELEKTRONIK - Vertriebsges. mbH

ATARINSIDE

*** Für ATARI Privatcomputer mit BASIC.
Beim ATARI 400 und 800 wird das BASIC-Steck-
modul eingesteckt. 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 Com-
puters. 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 Dis-
kettenstation und schalte Deinen Computer ein. Nach einem
kurzen Augenblick erscheint das Titelbild mit den beiden
Spielenamen. Mit der SELECT-Taste kannst Du das Spiel auswählen.
Mit der START-Taste kannst Du das gewählte Spiel starten.

Hinweise zum Spiel Bonbonglas

° Wahrscheinlichkeitsrechnung

Der goldene Zucker ist für Dich und die grünen Bonbons für
den Computer. Wähle das Glas, in dem die Fliege landen soll,
möglichst oft auf den goldenen Zuckerstücken. Wenn das rich-
tige Glas herausgefunden wurde, gibt es zwei Bonuspunkte.

Beim Druck auf die RETURN-Taste landet die wilde Fliege.
Ist es ein goldenes Zuckerstück, bekommst Du einen Punkt;
ist es ein grünes Bonbon, erhält der Computer einen Punkt.

Eine Spielrunde endet nach 10 Landungen der Fliege. Drücke
danach W und zwei neue Gläser werden erscheinen. Nach 50
Punkten ist das Spiel entweder für Dich oder für den Computer
entschieden. Hast Du zwischendurch einmal keine Lust mehr,
drücke S, um das Spiel zu beenden.

Tips für die Eltern

Spielen Sie mit Ihrem Kind mit einem Würfel und mit mehreren und lassen Sie sich den Unterschied erklären in Bezug auf jeweilige Wahrscheinlichkeit des Erscheinens einer bestimmten Zahl.

Spielen Sie mit Ihrem Kind Münzenwerfen und fragen Sie Kopf oder Zahl. Diskutieren Sie, welche Möglichkeiten es gibt und wie hoch die jeweilige Wahrscheinlichkeit ist.

Hinweise zum Spiel Chaos

- ° Orientierungssinn
- ° Unterscheiden von Formen und Farben

Dein Raumschiff muß fremde Sterne besuchen, die in Form und/oder Farbe dem Stern in der Mitte entsprechen. Jeder erfolgreiche Besuch wird mit einem Punkt belohnt. Vorher erhältst Du einen Auftrag, welche Sterne besucht werden sollen, die mit der gleichen Farbe oder die mit der gleichen Form oder vielleicht die, die in Form und Farbe dem Stern in der Mitte entsprechen.

Dein Raumschiff wird durch Tasten mit den Pfeilen drauf gesteuert. Bei Berührung eines falschen Sterns ist der Auftrag beendet. Wenn Dein Raumschiff keinen Stern erreichen kann oder wenn nicht genügend Sterne zur Auswahl auf dem Bildschirm sind, kannst Du durch Drücken der Leertaste neue Sterne sehen.

Der Stern in der Mitte und Dein Auftrag wechseln alle 50 Sekunden. Du hast 5 x so viel, also 250 Sekunden Zeit, so viel Sterne zu besuchen, wie möglich.

Tips für die Eltern

Nehmen Sie eine schöne inhaltsreiche Zeichnung und lassen Sie Ihr Kind dort alle Dinge einkreisen oder mit einem Rechteck versehen, die zusammengehören. Benutzen Sie verschiedene Farben.

Dann haben Sie noch die Möglichkeit, die Kreativität Ihres Kindes zu schulen, indem Sie einfach eine oder mehrere Linien auf ein Papier zeichnen und das Kind soll dann versuchen, daraus ein Bild zu entwerfen. Zeichnet man die Linien vorher mit Kohlepapier auf mehrere Bögen, können aus den gleichen Linien mehrere Bilder entstehen. Spornen Sie Ihr Kind durch Lob an weitere Möglichkeiten zu finden

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.

ATARI INSIDE

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, schmachtet 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