

# ATARI®

ATARI PROGRAMM

DXG 5711  
Diskette

UFOS/BLITZSCHNELL

Unter Lizenz von  
Milliken Publishing Co.

© 1983 Jegliche Rechte vorbehalten  
ATARI ELEKTRONIK - Vertriebsges.mBH

ATARI INSIDE

\*\*\* Für ATARI Privat-Computer mit BASIC.  
Beim ATARI 400/800 wird das BASIC-Steckmodul 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 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 Diskettenstation und schalte Deinen Computer ein. Nach einem kurzen Augenblick erscheint das Titelbild mit den beiden Spielnamen. Mit der SELECT-Taste kannst Du das Spiel auswählen, mit der START-Taste kannst Du das gewählte Spiel starten.

## Hinweise zum Spiel Ufos

- Zählen
- Vorstellung von Zahlen

Zunächst kannst Du die Schwierigkeit selbst bestimmen, indem Du eine Zahl zwischen 3 (leicht) und 10 (schwer) eingibst, die angibt, wieviel Fremdlinge Du höchstens absetzen willst. Eine fliegende Untertasse wird auf dem Bildschirm erscheinen und über der Erde schweben. Dann erscheint eine Zahl am Himmel. Du mußt genau so viel Fremdlinge landen lassen, wie die Zahl anzeigt.

Um die Fremdlinge auf der Erde abzusetzen, drücke die "+"-Taste und die "-"-Taste um einen wieder an Bord zu nehmen. Wenn Du meinst die richtige Anzahl Fremdlinge auf der Erde abgesetzt zu haben, drücke die RETURN-Taste.

10 mal richtig gelandet bei 10 Versuchen.... Feuerwerk!  
Je höher die Anzahl ist, desto größer ist das Feuerwerk.  
Wir wünschen eine angenehme Landung!

Beachte: Um vor 10 Landungen abzubrechen, S-Taste drücken.

### Tips für die Eltern

Um Ihrem Kind das Zählen schmackhaft zu machen, ernennen Sie es zum Kapitän der Untertasse. Dann nennen Sie ihm eine Zahl von 1 bis 10 oder mehr. Ihr Kind soll dann "landen" und so viel Dinge (z. B.: Teelöffel o. ä.) einsammeln, wie Sie gesagt haben.

Auf einer Reise können Sie Ihr Kind entgegenkommende Wagen zählen lassen, Kühe auf einer Weide oder Anhänger eines Zuges. Hat Ihr Kind einmal keine Lust, lassen Sie es ruhig und versuchen Sie es später noch einmal. Loben Sie Ihr Kind, dann macht es erst richtig Spaß.

## Hinweise zum Spiel Blitzschnell

- Zählen
- Erinnerungsvermögen
- Verständnis des Zehner-Systems

Zähle die lachenden Gesichter, die aber nur für kurze Zeit auf dem Bildschirm zu sehen sind. Dann fragt Dich der Computer, wieviel Gesichter es waren. Eine richtige Antwort wird mit einem neuen Spiel belohnt. Leider wird nach jeder richtigen Antwort die Zeit zum Zählen kürzer. Bei einer falschen Antwort ist das Spiel zu Ende. Möchtest Du das Spiel abbrechen, drücke die S-Taste für Stopp.

Du kannst die höchstmögliche Zahl vorher selbst wählen:

- A für Zahlen von 0 - 5
- B für Zahlen von 0 - 9
- C für Zahlen von 0 - 19
- D für Zahlen von 0 - 49

Achtung! Fertig! Los!

Tip: Die Gesichter sind in 10er Gruppen rechtwinklig angeordnet, um das Zählen zu erleichtern.

### Tips für die Eltern

Um das Gedächtnis zu schulen, kann man ganz einfache Übungen machen, wenn man zum Beispiel im Wartezimmer einige Zeit mit dem Kind zubringen muß oder auf eine Bahn wartet. Nehmen Sie eine Zeitschrift und lassen Sie Ihr Kind kurze Zeit auf eine inhaltsreiche Abbildung blicken. Anschließend lassen Sie sich erklären, was und vor allem welche Stückzahl auf dem Bild zu sehen war. Sie können dabei auch einige Tips geben, indem Sie Gegenstände aufzählen und sich von Ihrem Kind dann die Stückzahl nennen lassen.

Bei Regenwetter können die lieben Kleinen sich auch gegenseitig abfragen, indem einer mehrere Sachen auf einem leeren Tisch ausbreitet, dann dürfen die anderen kurz gucken und sich wieder umdrehen und aufzählen, was und wieviel sie gesehen haben. Dies sit auch mit verschiedenen Geldstücken durchführbar oder mit Nudeln. bitte achten Sie darauf, daß die Gegenstände in 10er Blocks gelegt werden und rechtwinklig liegen, damit es nicht zu schwer wird.

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

## Wichtige Informationen

Leserfreundliche Informationen zum Service

Wenn Sie sich einen Service aus dem "Spielend lernen mit Atari" Service bestellen, werden Ihnen die genaue Beschreibung des Produktes und die genaue Beschreibung des Produktes mit den technischen Daten und den technischen Zeichnungen zur Verfügung gestellt. Diese Informationen sind für die Installation und die Bedienung des Produktes erforderlich. Bitte lesen Sie diese Informationen sorgfältig durch, bevor Sie das Produkt in Betrieb nehmen.

Diese Produkte werden nur für den Heimgebrauch bestimmt. Sie sind nicht für den gewerblichen Gebrauch geeignet. Die Firma Atari übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch den Gebrauch dieser Produkte entstehen. Die Firma Atari ist nicht für die Installation und die Bedienung dieser Produkte verantwortlich. Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung sorgfältig durch, bevor Sie das Produkt in Betrieb nehmen.

Die Firma Atari ist nicht für die Installation und die Bedienung dieser Produkte verantwortlich. Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung sorgfältig durch, bevor Sie das Produkt in Betrieb nehmen. Die Firma Atari ist nicht für die Installation und die Bedienung dieser Produkte verantwortlich. Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung sorgfältig durch, bevor Sie das Produkt in Betrieb nehmen.

- Die Firma Atari ist nicht für die Installation und die Bedienung dieser Produkte verantwortlich. Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung sorgfältig durch, bevor Sie das Produkt in Betrieb nehmen.
- Die Firma Atari ist nicht für die Installation und die Bedienung dieser Produkte verantwortlich. Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung sorgfältig durch, bevor Sie das Produkt in Betrieb nehmen.
- Die Firma Atari ist nicht für die Installation und die Bedienung dieser Produkte verantwortlich. Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung sorgfältig durch, bevor Sie das Produkt in Betrieb nehmen.

Die Firma Atari ist nicht für die Installation und die Bedienung dieser Produkte verantwortlich. Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung sorgfältig durch, bevor Sie das Produkt in Betrieb nehmen. Die Firma Atari ist nicht für die Installation und die Bedienung dieser Produkte verantwortlich. Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung sorgfältig durch, bevor Sie das Produkt in Betrieb nehmen.

Die Firma Atari ist nicht für die Installation und die Bedienung dieser Produkte verantwortlich. Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung sorgfältig durch, bevor Sie das Produkt in Betrieb nehmen. Die Firma Atari ist nicht für die Installation und die Bedienung dieser Produkte verantwortlich. Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung sorgfältig durch, bevor Sie das Produkt in Betrieb nehmen.

Die Firma Atari ist nicht für die Installation und die Bedienung dieser Produkte verantwortlich. Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung sorgfältig durch, bevor Sie das Produkt in Betrieb nehmen. Die Firma Atari ist nicht für die Installation und die Bedienung dieser Produkte verantwortlich. Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung sorgfältig durch, bevor Sie das Produkt in Betrieb nehmen.

Atari-Produktionsgesellschaft

ATARI INSIDE

# 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