

ATARI®

ATARI PROGRAMM

TXG 9510
Cassette

AUFGEFASST/
STREIT DER KÄFER

Unter Lizenz von
Milliken Publishing Co.

© 1983 Jegliche Rechte vorbehalten
ATARI ELEKTRONIK - Vertriebsges. mbH

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

*** Für ATARI Privat-Computer mit BASIC.
Beim ATARI 400/800 wird das BASIC-Steckmodul eingesteckt.
Bei "XL"-Computern ist BASIC eingebaut.

Laden der Cassettenversion

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 die PLAY-Taste 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 Diskettenversion

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 Spielnamen. Mit der SELECT-Taste kannst Du das Spiel auswählen, mit der START-Taste kannst Du das gewählte Spiel starten.

Hinweise zum Streit der Käfer

° Positive und negative Zahlen

Herzlich willkommen zum Streit der Käfer! Eine Gruppe roter und eine Gruppe schwarzer Käfer marschieren aufeinander zu. Wenn sie aufeinandertreffen, verschwindet das jeweilige Paar Käfer, das zusammengestoßen ist. Die übrigen Käfer marschieren weiter.

Du mußt dann eine Gruppe neuer Käfer hinzufügen, die den überlebenden entgegenrennen. Die Anzahl der Käfer kannst du aus der Liste am oberen Bildschirmrand wählen. die Käfer, die Du wählst, müssen sich farblich von den überlebenden Käfern unterscheiden. Du erhältst rote Käfer, wenn Du eine negative Zahl wählst, und schwarze durch eine positive Zahl. du kannst Deine Auswahl vor oder nach dem Zusammenstoß der Käfer treffen.

Das Spiel läuft weiter, bis eine Gruppe Käfer die gegenüberliegende Markierung erreicht oder keine Käfer nach einem Zusammenstoß übrigbleiben.

Bei richtiger Wahl der Käfer-Reihen, und zwar jedes Mal zu dem Zeitpunkt, wenn sie zusammenstoßen, ist es immer möglich, alle Käfer zu vernichten und die Höchstpunktzahl von 100 zu erhalten.

Dein Punktestand wird bestimmt, indem die Anzahl der Käfer 10 x abgezogen wird. Je mehr Käfer Du zusammenstoßen läßt, desto höher ist Deine Punktzahl. Schaffst Du alle, so wirst Du 100 Punkte erzielen!

Schaffst Du dreimal 100 Punkte nacheinander, so erhältst Du die Warnung: ALARM! Alarm, die Käfer werden schneller!

Jedesmal, wenn Du das schaffst, werden die Käfer schneller marschieren.

Tips für die Eltern

Stellen Sie eine Zahlenreihe mit Ihren Kindern auf, so wie nachfolgende gezeigt:

-6 -5 -4 -3 -2 -1 0 +1 +2 +3 +4 +5 +6

Erklären Sie Ihnen, daß jede Zahl sowohl positiv als auch negativ nach rechts hin größer wird. Geben Sie ihnen Paare von Zahlen, damit sie die jeweils größeren bestimmen.

Beispiel: -3 -5

Machen Sie eine Liste von 10 wahllos zusammengestellten positiven und negativen Zahlen. Dann lassen Sie Ihr Kind diese Liste in die richtige Reihenfolge bringen.

Um die Verwendung von positiven und negativen Zahlen auf das tägliche Leben zu übertragen, zeigen Sie Ihrem Kind ein Thermometer. Lenken Sie die Aufmerksamkeit auf die Temperaturwerte unter Null und sprechen Sie darüber, was sie bedeuten.

Sie werden entdecken, daß sich die Motivation Ihrer Kinder dahingehend erhöhen wird, neue oder schwierigere Konzepte zu entwickeln!

Hinweise zum Spiel Aufgepaßt

- ° Gleichwertige Brüche
- ° Erinnerungsvermögen

20 Brüche sind hinter mit Symbolen versehenen Karten versteckt. Versucht werden soll, durch Aufdecken Paare gleichwertiger Brüche zu finden. Die Anzahl roter dunklerer Symbole steht für den Zähler, und der Nenner entspricht bei der Abbildung der Gesamtzahl der Symbole.

Wenn das erste und zweite Mal nach Deiner Kartenauswahl gefragt wird, wähle die Buchstaben von zwei Abbildungen, von denen Du annimmst, daß die Brüche gleichwertig sein könnten. Dann wirst Du gefragt, ob sie gleichwertig sind. Drücke J, wenn Du meinst, daß sie übereinstimmen, und N, wenn sie nicht gleichwertig sind. Bei zwei und mehr Mitspielern darf der Spieler noch einmal raten, der zwei gleichwertige Brüche gefunden hat.

Am Anfang des Spiels können mehr Punkte erzielt werden, da es schwieriger ist, gleichwertige Brüche zu finden. Wenn Du vor Spielende aufhören möchtest, drücke die ESC-Taste, wenn Du nach Deiner ersten und zweiten Karte gefragt wirst.

Konzentriere Dich, denn Dein Mitspieler sollte durch mehr als nur einen Bruch besiegt werden.

Tips für die Eltern

Einmal soll durch diese Übung das visuelle Gedächtnis geschult werden, zum anderen das Rechnen mit Brüchen. Dies ist eine Übung, die auch noch Spaß bringt. Mit zwei Kartenspielen kann man ebenfalls mit der ganzen Familie sein Gedächtnis schulen, indem man sie verdeckt ausbreitet und durch Umdrehen Paare sucht. Daran hat dann die ganze Familie Spaß. Wer die meisten Paare findet, hat das beste visuelle Gedächtnis. Um auch das Rechnen mit Brüchen zu üben, können Sie z.B. eine Pizza oder eine Torte aufteilen, um zu zeigen, daß eine Hälfte, nochmals durchgeteilt, immer noch eine Hälfte ist, nur bestehend aus zwei Teilen. Also $\frac{1}{2}$ nochmals durchgeschnitten sind $\frac{2}{4}$. Jedes $\frac{1}{4}$ geteilt durch zwei ergibt $\frac{1}{8}$ -Stücke; also $\frac{1}{2}$ durchgeteilt ergibt $\frac{2}{4}$, diese geteilt ergeben $\frac{4}{8}$ und so fort. Aber teilen Sie bitte nicht so lange, sonst ist die Pizza kalt oder die Torte zerlaufen.

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®



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.