

# ATARI®

ATARI PROGRAMM

TXG 9501  
Cassette

**BEEIL DICH / VERDREHT**

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

#### Hinweise zum Spiel BEEIL DICH

Dies sind zwei Spiele in einem. Vor Startbeginn muß die Rechenart (Subtraktion = Abziehen oder Division = Teilen) und der Schwierigkeitsgrad der Aufgaben (leicht oder schwer) ausgewählt werden.

Während des ersten Spiels müssen 20 Aufgaben gelöst werden, bevor ein Krokodil 10 Fische gefressen hat. Wenn ein Fisch übrig bleibt, kann für mindestens 20 Sekunden ein BONUS-Spiel gemacht werden. Dazu wird für jeden nicht gefressenen Fisch das Spiel verlängert und zwar um 10 Sekunden bei der leichten Stufe oder um 15 Sekunden bei der schwierigsten Stufe.

Im BONUS-Spiel bekommt man 100mal so viel Punkte, wie der Wert der berührten Ziffer. Das Ziel des Spieles ist, so viel Ziffern wie möglich zu fangen. Dabei sollte man vermeiden, mit den Kirschen oder den gemeinen Gesichtern zusammenzustößen. Das gelbe lachende Gesicht wird durch Drücken der Tasten mit den Pfeilen gesteuert.

Beim Fangen bitte vorsichtig sein, sonst gibt es einen Zusammenstoß!

## Tips für Eltern

Helfen Sie Ihrem Kind, indem Sie ihm verständlich machen, daß die Kenntnis der Ausdrücke das spätere Leben in ein paar Jahren positiv beeinflussen wird. Als Beispiel lassen Sie Ihr Kind bei der Kontrolle des Kassensbons im Supermarkt mitwirken. Beim Einkauf eines bestimmten Artikels fragen Sie Ihr Kind, welche Stückzahl des Artikels es für DM 1,-- oder DM 5,-- oder ähnlich erhalten würde. Oder lassen Sie Ihr Kind ausrechnen, wieviel ein Ei kostet, wenn 10 Stck. DM 2,50 kosten etc.

## Hinweise zu Verdreht

Du wirst bei Verdreht ausflippen!

Bei jeder Runde des Spiels werden Dir zwei Figuren gezeigt. Du mußt entscheiden, wie die linke Figur photographiert werden muß, damit sie genau wie die rechte aussieht. Eine Übereinstimmung ist erst erzielt, wenn die FORM und die FARBE übereinstimmen.

Es gibt drei Möglichkeiten die Figur abzubilden: gleich, als Spiegelbild oder auf dem Kopf. Wenn keine Möglichkeit besteht die erste Figur so zu photographieren, daß sie wie die zweite aussieht, muß F gedrückt werden für falsch.

Wenn die linke Figur gleich der rechten ist, muß G gedrückt werden. Wenn man eine Übereinstimmung durch Spiegelung erreicht, muß S gedrückt werden. Sollte die erste Figur der zweiten entsprechen, aber nur auf dem Kopf stehen, so drücke bitte K.

## Tips für die Eltern

Um den Kindern beim Verstehen symmetrischer Figuren behilflich zu sein, schneiden Sie bitte aus einem einmal gefalteten Papier eine Figur aus. Beim Auseinanderfalten werden die Kinder feststellen, daß beide Seiten genau gleich sind, nur spiegelverkehrt.

Lassen Sie Ihr Kind mit Hilfe eines Spiegels eine Nachricht schreiben, indem sie nur in den Spiegel sehen dürfen. Über das Resultat werden sie sich köstlich amüsieren. Probieren Sie es auch selbst einmal!

Schauen Sie in das Gesicht Ihres Kindes und abwechselnd wird dann eine Fratze gezogen, die der andere nachahmen muß. Veranlassen Sie Ihr Kind, dazu Freiluftübungen zu erfinden, welche Drehen, Verschieben oder Verrücken erfordern.

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.