

ATARI®

ATARI PROGRAMM

DXG 5703
Diskette

GOLF / BALKENRECHNEN

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 Privatcomputer mit BASIC**
Beim ATARI 400 und 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 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
Spielnamen. Mit der SELECT-Taste kannst Du das Spiel
auswählen, mit der START-Taste kannst Du das gewählte
Spiel starten.

Hinweise zum Spiel Golf

- ° Abschätzen von Winkeln und Entfernungen
- ° Geometrie

Golf kann bis zu vier Personen gespielt werden. Nach dem
ersten Loch ist der Spieler mit den wenigsten Schlägen
als erster an der Reihe das nächste Loch zu spielen.

WINKEL

Der Spieler dessen Ball blinkt darf den Ball schlagen. Der
Computer fragt, welchen Winkel man benutzen will. Antworte
mit einer Winkelangabe zwischen 0 und 360 Grad und drücke
die RETURN-Taste.

Das Diagramm an der rechten unteren Bildschirmkante dient
zum Aussuchen des richtigen Winkels. Wird ein H (wie Hilfe)
gedrückt, erscheint ein Fadenkreuz auf dem Bildschirm, um
die Wahl des richtigen Winkels zu erleichtern.

Anmerkung

Wenn der Winkel geändert werden soll, obwohl der Computer schon fragt, wieviele Einheiten weit geschlagen werden soll, drücke eine 0 und die RETURN-Taste. Der Computer fragt dann, ob man weitermachen will. Drücke J für ja - ein neuer Winkel kann eingegeben werden.

LÄNGE DES SCHLAGES

Nachdem der Winkel gewählt wurde, fragt der Computer, wieviel Einheiten weit geschlagen werden soll. Bitte gib die entsprechende Zahl an und drücke die RETURN-Taste. In der linken unteren Ecke auf dem Bildschirm ist die Längeneinheit angegeben. Bei jedem Schuß kann diese Angabe verschieden sein.

Beachte: Um die Länge zu bestimmen, können nur ganze Zahlen gewählt werden.

EINLOCHEN

Landet der Ball auf dem Grünen, wird der Computer den Ball ins Loch befördern und anzeigen, wieviel Schüsse dazu erforderlich waren. Je näher man an ein Loch herangeschlagen hat, desto weniger Schüsse benötigt der Computer noch.

Tips für die Eltern

Veranlassen Sie Ihre Kinder dazu, Winkel und Abstände im Kopf zu behalten. Sie können dafür Karten benutzen. Zeigen Sie Ihrem Kind dann zwei Punkte auf der Karte und lassen Sie Ihr Kind den Abstand dazwischen abschätzen. Benutzen Sie zur Berechnung die km-Angabe am Rande der Karte, lassen Sie aber auch eine kürzere Strecke suchen.

Dann gibt es noch die Möglichkeit, einen Kreis auf eine Landkarte zu zeichnen und einen Punkt darauf zu markieren. Nun soll das Kind den Winkel abschätzen.

Halten Sie Ihr Kind dazu an, bei jeder sich bietenden Gelegenheit, Entfernungen zu schätzen und den kürzesten und günstigsten Weg herauszufinden.

Hinweise zum Spiel Balkenrechnen

- ° Bilden von Formeln
- ° Addition und Subtraktion im Kopf

Kombiniere drei oder mehr Balken von den blauen Balken, um einen roten Balken der gleichen Länge zu bilden, wie den auf der Graphik vorgegebenen grünen. Jeder blaue Balken darf nur einmal verwendet werden.

Drücke ein "+" um einen Balken anzufügen und ein "-" um einen Balken zu entfernen. Drücke ein S, wenn Du der Meinung bist Dein Werk vollbracht zu haben. Wenn der rote Balken, den Du erstellt hast, die gleiche Länge hat, wie der grüne vorgegebene, hast Du gewonnen. Ist die Lösung richtig, wirst Du am Ende mit einem schönen Feuerwerk belohnt.

Beachte: Es gibt immer nur eine Möglichkeit. Der rote Balken, den Du erzeugst, darf niemals unter 0 oder über 15 Einheiten lang sein.

Tips für die Eltern

Um einen Spaziergang zu beleben, können zwischendurch wunder-
bar Kettenaufgaben gelöst werden. Z.B.: 5 Schritte vor, einen
zurück, dann 7 Schritte vor und zwei zurück und so fort. Man
kann bei Regenwetter auch den gleichen Effekt mit Hilfe von
Münzen erzielen, indem man aus gleichwertigen Münzen eine Kette
legen läßt und sie beliebig verlängert oder verkürzt.

Man kann das Kind auch dazu anhalten eine Aufstellung
zu machen, die beinhaltet, wieviel Familienmitglieder da
sind und welche Anzahl Schuhe o. ä. jeder hat.

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.