

# ATARI®

ATARI PROGRAMM

TXG 9511  
Cassette

**UFOS/BLITZSCHNELL**

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 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®



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.