

# ATARI®

ATARI PROGRAMM  
DXGS705  
1DISKETTE

BUCHSTABENLOTTERIE

(c) 1983 EduFun Inc.  
Für die deutsche Übersetzung  
(c)1984 Jegliche Rechte vorbehalten  
ATARI ELEKTRONIK - Vertriebsges.mbH

# ATARINSIDE

ERFORDERLICHE GERÄTE

ATARI Privat-Computer mit mindestens 32 K RAM.

ATARI Diskettenstation

ATARI BASIC

ATARI INSIDE

### LADEN DER DISKETTE

-Speicherkapazität mindestens 32 K RAM-

1. Schalte Deinen Computer aus.
2. Schalte Deine Diskettenstation ein.
3. Lege die Programm-Diskette in das Laufwerk der Diskettenstation, mit dem Titel nach oben und schliesse den Laufwerkschacht.
4. Schalte Deinen Computer nun ein.

Das Programm wird nun in den Speicherbereich geladen und automatisch gestartet.

# ATARINSIDE

## DAS SPIEL

Die Buchstabenlotterie ist ein Buchstabenspiel für 1 bis 4 Teilnehmer.

Oben auf dem Bildschirm erscheint ein geheimes Wort, verborgen hinter Popkorn, wobei je ein Popkorn einen Buchstaben bedeutet.

Der Spieler muss das Popkorn durch die entsprechenden Buchstaben ersetzen und so das Wort buchstabieren.

## MISCHEN

Wenn Du die Taste "M" (M für Mischen) drückst, erscheinen drei Buchstaben und ihre entsprechende Punktzahl auf dem Bildschirm, unter dem zu erratenden Wort.

Mindestens ein Buchstabe davon kommt in dem geheimen Wort vor. Es kann natürlich auch sein, dass Du diesen Buchstaben bereits erraten hast, und somit alle drei für Dich nicht mehr zu gebrauchen sind.

Du musst entweder einen dieser gezeigten drei Buchstaben auswählen oder aber passen. Passen heisst, dass Du die LEER-Taste drückst.

Wenn Du die LEER-Taste drückst bekommst Du zwar keine Strafpunkte, aber Du bist auch nicht mehr an der Reihe und der nächste Spieler kann versuchen das geheime Wort zu erraten.

Jeder richtig ausgesuchte Buchstabe erscheint in dem geheimen Wort dort, wo er hingehört, also evtl. mehr als einmal. Die Punkte, die Du pro richtigen Buchstaben bekommst, werden zu Deiner Punktezahl dazugezählt und Du darfst weiterspielen.

Hast Du Dich geirrt, werden die Punkte für den falschen Buchstaben von Deiner Punktezahl abgezogen und der nächste Spieler darf weitermachen.

# ATARINSIDE

### RATEN

Wenn Du meinst, das richtige Wort zu kennen, kannst Du es auch gleich erraten.

Du drückst dann die Taste "R" (R für Raten), um das Wort zu buchstabieren.

Du kannst jetzt jeden fehlenden Buchstaben aintippen und zwar in der richtigen Reihenfolge.

Für jeden Buchstaben erhältst Du, gemäss seinem Wert Deine Punkte und einen zusätzlichen Bonus von 5 Punkten pro Buchstabe.

Wenn das Wort falsch war, behälst Du Deine vorherige Punktezahl, bekommst jedoch 5 Strafpunkte abgezogen. Du bist dann auch nicht mehr an der Reihe und der nächste Spieler kann versuchen das Wort zu erraten.

Wenn Du ein Wort richtig herausgefunden hast, erscheint das nächste geheime Wort und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Der Spieler, der zuerst 100 Punkte erreicht hat, ist der Gewinner!

Man kann das Spiel jederzeit mit der ESC-Taste abbrechen!

### DIE PUNKTE

Du bekommst die folgende Punkte für richtig geratene Buchstaben oder Abzug von diesen Punkten, wenn Du falsch geraten hast:

Je 1 Punkt:

A, E, I, L, N, O, R, S, T und U

Je 2 Punkte:

D und G

Je 3 Punkte:

B, C, M und P

Je 4 Punkte:

F, H, V, W und Y

5 Punkte:

K

Je 8 Punkte:

J und X

Je 9 Punkte:

Q und Z

Du bekommst 5 Strafpunkte, wenn Du das ganze Wort falsch geraten hast.

Du bekommst einen zusätzlichen Bonus von je 5 Punkten pro Buchstabe, wenn Du das ganze Wort richtig geraten hast.

Der Spieler, der zuerst 100 Punkte hat, hat gewonnen!

# ATARI INSIDE

TIPPS FÜR DIE ELTERN:

NOCH MEHR LOTTERIESPASS!

Fordern Sie Ihre Familie auf, sich gegenseitig mit neuen Wörtern zu überraschen.

Lassen Sie Wörter aus dem Lexikon heraussuchen, die schwer zu erraten sind, wie z.B. blitzschnell, weil es wenig Vokale hat. Das wird den Wortschatz Ihrer Familie verbessern und die Kinder haben Spass dabei.

Kinder verblüffen gern ihre Eltern.

ATARI

# Wichtige Informationen

## Lesen Sie diese Hinweise aufmerksam durch, bevor Sie spielen.

Jeder, der sich dieses Lexikon zum ersten Mal öffnet, wird ein Kurzanleitungspapier erhalten, das Ihnen erklärt, wie Sie das Spiel spielen können. Die Kurzanleitung enthält auch Informationen über die Spielregeln und die Spielmechanik. Diese Informationen sind für das Spiel sehr wichtig und sollten sorgfältig gelesen werden.

Bitte beachten Sie, dass das Spiel nur für Kinder ab 10 Jahren geeignet ist. Das Spiel enthält einige Wörter, die für Kinder unter 10 Jahren nicht geeignet sind. Bitte lesen Sie die Kurzanleitung sorgfältig durch, bevor Sie spielen.

Das Spiel ist ein Programm, das auf dem Atari-System läuft. Es ist ein Programm, das auf dem Atari-System läuft. Es ist ein Programm, das auf dem Atari-System läuft.

Das Spiel ist ein Programm, das auf dem Atari-System läuft. Es ist ein Programm, das auf dem Atari-System läuft.

Das Spiel ist ein Programm, das auf dem Atari-System läuft. Es ist ein Programm, das auf dem Atari-System läuft.

Das Spiel ist ein Programm, das auf dem Atari-System läuft. Es ist ein Programm, das auf dem Atari-System läuft.

Das Spiel ist ein Programm, das auf dem Atari-System läuft. Es ist ein Programm, das auf dem Atari-System läuft.

Das Spiel ist ein Programm, das auf dem Atari-System läuft. Es ist ein Programm, das auf dem Atari-System läuft.

Das Spiel ist ein Programm, das auf dem Atari-System läuft. Es ist ein Programm, das auf dem Atari-System läuft.

# ATARI INSIDE

# Wichtige Informationen

Lieber Computerfreund, lieber Kunde, lieber Händler!

Jeder, der sich einmal selbst damit beschäftigt hat, ein Computerprogramm zu fertigen, wozu welche Arbeit und geistige Mühe aufgewendet werden muß, um eine Problemlösung zu finden, weiß, wie anwenderfreundlich zu programmieren. Die Erfüllung dieser Voraussetzungen erfordert Erfahrung und hohe finanzielle und zeitliche Investitionen. Das Ergebnis sind gute und erfolgreiche Computerprogramme, die von interessierten Anwendern nachgefragt werden und deshalb für 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 von Kopien illegal kopierter Programme strafrechtlich verboten ist, weil es sich dabei um Verletzungen des Urheberrechtes (COMPUTERPROGRAMM PIRATERIE) handelt, die von Atari gegen jedermann ohne Ansehen der Person gerichtlich verfolgt wird, so ist auch die Annahme falsch, daß das Angebot sei günstig oder billig:

- Gestohlene Ware ist immer billig. Der Dieb hat keine Voraufwendungen. Er eignet sich 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 illegal kopierte 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 illegale „billige“ Angebote meiden und mit dazu beitragen, daß den Totengräbern der Computerprogrammentwicklung und damit des Computerhandels das Handwerk gelegt wird.

Wir danken für Ihr Verständnis und freuen uns über jeden Hinweis von Ihnen.

Atari Elektronikvertriebsges. m

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.

# ATARINSIDE