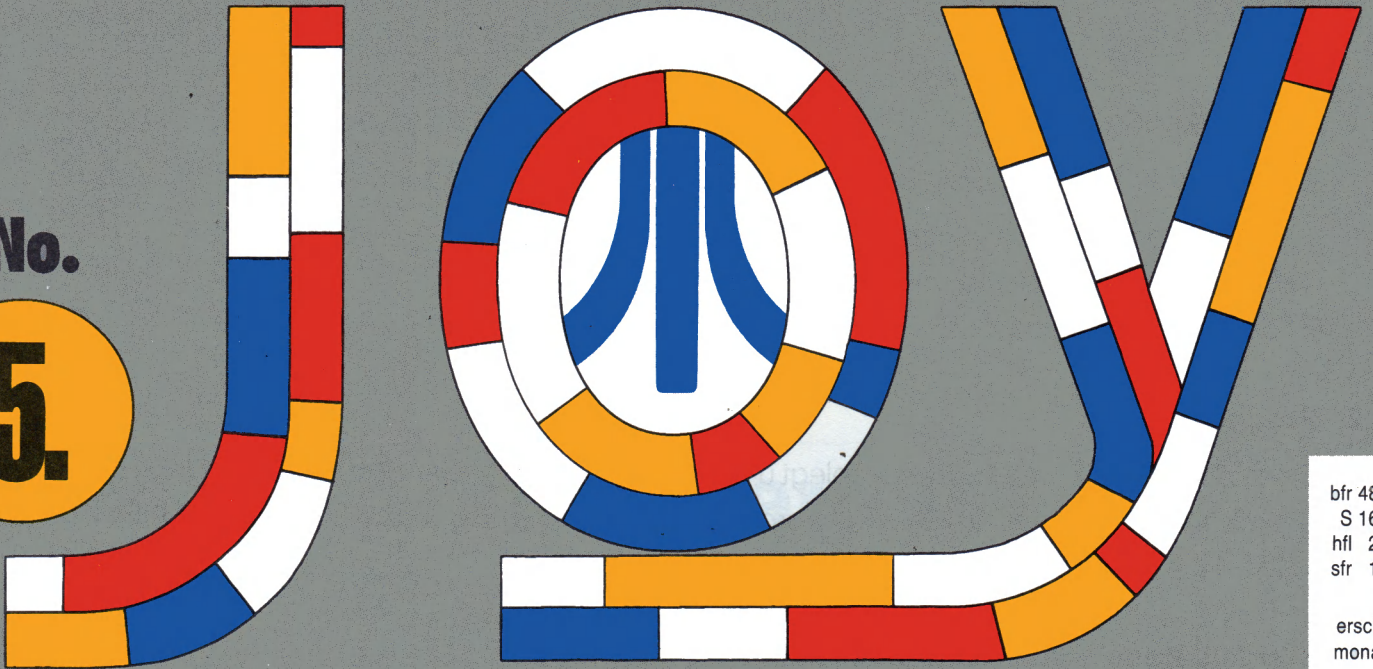


No.

5.



bfr 482,00
S 160,00
hfl 26,20
sfr 19,80

erscheint
monatlich

STRATEGIE - TAKTIK - DENKSPASS AM ST

Majority

Circular

Relief

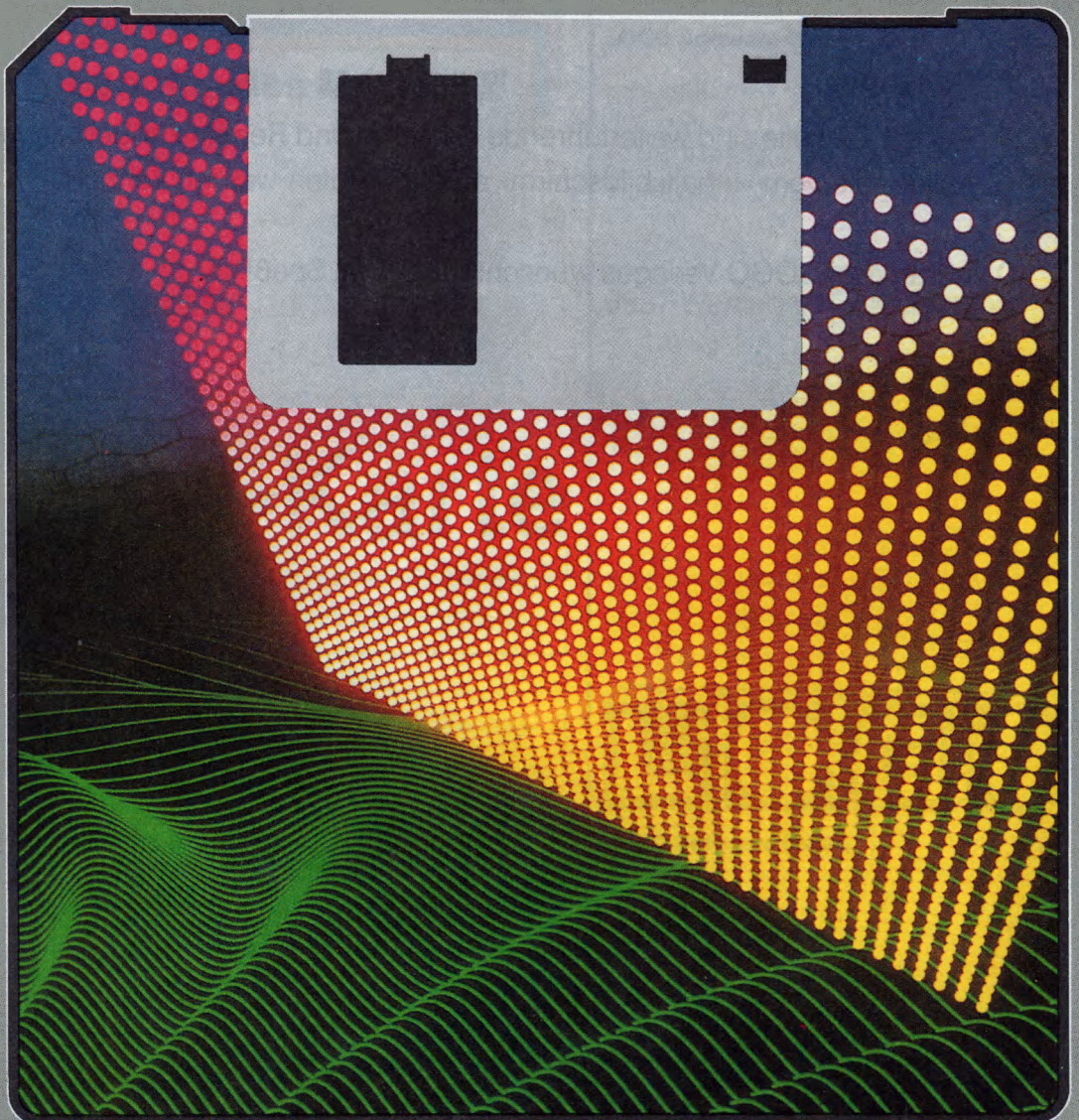
Umschichten

Hills

Wurm

Springer

Adimath



JOY BEDIENUNGSANLEITUNG

1. Mindestkonfiguration:

Die Anwendung dieser Diskette erfordert folgende Mindestkonfigurationen:

- Atari ST-Computer mit mindestens 512 kB Speicherkapazität;
- Mindestens ein Laufwerk mit 720 kB Speicherkapazität;
- Farb- oder s/w-Monitor.

2. Programmstart:

Die Diskette wird in das Laufwerk gelegt und danach der Computer eingeschaltet. Nach Anwahl der Diskettenstation »A« oder »B« wird durch Doppelklick mit der linken Maustaste auf das Symbol »JOY.PRГ« das Programm geladen und gestartet.

3. Stammdateneingabe und Hauptmenü:

Nach dem Programmstart erscheint der Begrüßungsschirm, der durch beliebigen Maustastendruck verlassen werden kann. Anschließend gelangen Sie zum »Inhaltsbildschirm«. Von diesem aus können Sie die gewünschten Unterpunkte durch Mausklick anwählen.

4. Sonstiges:

Auf der Diskette sind weiterführende Hinweise und Regeln zur Bedienung der einzelnen Spiele enthalten, die vom »Inhaltsbildschirm« aus abgerufen werden können.

Das Team des LOGO-Verlages wünscht Ihnen viel Spaß!

Impressum:

ATARI JOY

Verlag + Software:LOGO-Software GmbH
Amanweg 3, 8857 Wertingen
0 82 72 -40 28**Hotline (Anrufbeantworter):**

0 82 72 -40 33

Chefredaktion:

I. Bäumer

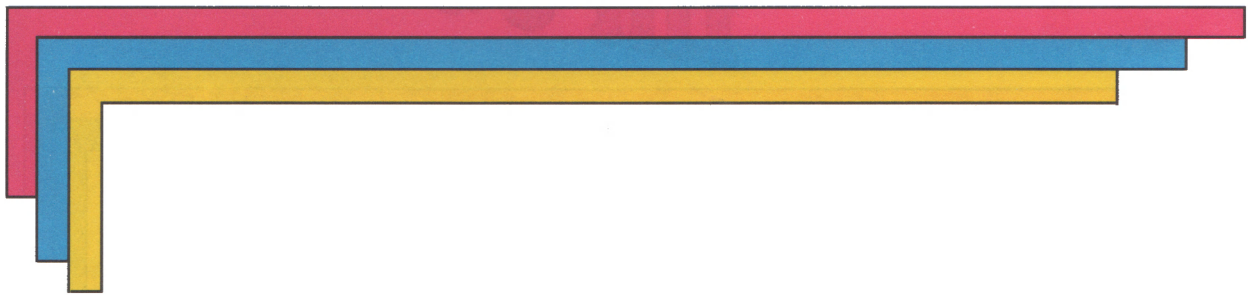
Duplizierung:SCS-Soft-Copy Service
8901 Waltershofen**Druck:** print-decor GmbH

Bahnhofstraße 52 · 8854 Bäumenheim

Vertrieb:VPM Nationalvertrieb
Friedrich-Bergius-Str. 20, 6200 Wiesbaden**Bankverbindungen:**Genossenschaftsbank Wertingen (BLZ 722 629 01)
Kto.-Nr. 41 785

Kopien oder gewerbliche Nutzung nur nach schriftlicher Einwilligung des Verlages zulässig.

Eine Gewährleistung für die Lauffähigkeit kann nicht übernommen werden.



Antwortkarte

Name: _____
Vorname: _____
Straße: _____
Ort: _____
Telefon: _____ / _____

Programm des Monats

- | | |
|--|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> 1 MAJORITY | <input type="checkbox"/> 5 HILLS |
| <input type="checkbox"/> 2 CIRCULAR | <input type="checkbox"/> 6 WURM |
| <input type="checkbox"/> 3 RELIEF | <input type="checkbox"/> 7 SPRINGER |
| <input type="checkbox"/> 4 UMSCHICHTEN | <input type="checkbox"/> 8 ADIMATH |



Bitte freimachen



LOGO Software GmbH

Amannweg 3
Postfach 1169

8857 Wertingen-Gottmannshfn.



Abo-Karte

Name: _____
Vorname: _____
Straße: _____
Ort: _____
Telefon: _____ / _____
Computer: _____

Bitte ankreuzen

Ich erhalte ATARI JOY ab der nächsterreichbaren Ausgabe für 1 Jahr zum Preis von DM 15,- (statt DM 19,80 Einzelpreis) pro Ausgabe, zzgl. Gebühr.
(Für Jahresabo bfr 3546.- / hfl 206.- / S 1296.- / sfr 160.- / zzgl. Gebühr).
Wird das Abo 6 Wochen vor Ablauf nicht gekündigt, so verlängert es sich um ein weiteres Jahr.

Bitte freimachen



LOGO Software GmbH

Amannweg 3
Postfach 1169

8857 Wertingen-Gottmannshfn.

Gewünschte Zahlungsart

Nachnahme Bankeinzug

PLZ u. Ort der Bank _____

Name der Bank _____

Kto.-Nr. _____ BLZ _____

ATARI JOY

im Überblick

1

MAJORITY

Durch geschicktes Einpassen Ihrer Spielsteine sollen Sie möglichst viele Felder der Spielfläche besetzen. Der Computer versucht dies zu verhindern.

2

CIRCULAR

Einerseits möglichst viele, andererseits möglichst große Kreise bzw. Ellipsen sollen so aufgezeichnet werden, daß sie entweder vollständig in einer bereits vorhandenen größeren Figur liegen oder diese überhaupt nicht berühren.

3

RELIEF

In unebenem Gelände sollen Sie durch den Aufbau eines Verkehrsnetzes mit möglichst wenigen Teilstücken fünf Städte miteinander verbinden.

4

UMSCHICHTEN

Ein Spiel bei dem Ihr Gedächtnis und Planungsvermögen gefragt ist.

5

HILLS

Ob Sie eine Kugel nehmen oder alle ist egal, aber nur wer die letzte Kugel nimmt gewinnt.

6

WURM

Ein Wurm bewegt sich verdeckt von seiner Startseite über eine Zwischenseite zur Zielseite. Halten Sie ihn auf.

7

SPRINGER

Bringen Sie alle Pferde vom Start ins Ziel. Vorsicht, Sie könnten zu Ihrem eigenen Hindernis werden.

8

ADIMATH

Eine mathematische Knobelei um Summen, Zeilen und Spalten.