

ATARI 600 XL/800 XL
Computer-Systeme.

Damit beim
Ernst des Lebens
auch der Spaß
nicht zu kurz kommt.



ATARI®
A Warner Communications Company
Mehr als Spaß.

ATARI INSIDE

Mit dem ATARI 600 XL und dem ATARI 800 XL wird selbst die Arbeit zum Vergnügen.



Was wollen Sie eigentlich mit einem Computer? Vielleicht möchten Sie ihn professionell nutzen. Also zum Speichern von Geschäftsdaten, als Textverarbeitungssystem oder zur Überwachung des Budgets. Oder er soll Ihnen und Ihrem Nachwuchs etwas beibringen. Zum Beispiel Fremdsprachen oder sogar Programmieren. Möglicherweise sind Sie auch auf die vielen faszinierenden Spiele versessen, die es für Computer gibt. Wie auch immer. Die Computer ATARI 600 XL und ATARI 800 XL, die wir Ihnen hier vorstellen, bieten alle diese Möglichkeiten und weit mehr. Es ist schwer, von ihnen nicht fasziniert zu sein.

Thema Nummer eins bei allen Computern ist die Speicherkapazität. Hier fällt die erste Entscheidung, wie talentiert ein Computer ist. Die Speicherkapazität wird in ROM und RAM unterteilt. Mit ROM bezeichnet man den Speicher, aus dem der Computer liest, was er zu tun hat. Man spricht hier von dem Betriebssystem. Schon beim ATARI 600 XL, dem Einsteigermodell, ist es mit 24 K besonders umfangreich. Dazu ein wenig Computer-Einmaleins. Die kleinste Einheit, mit der jeder Computer arbeitet, ist ein elektronischer Impuls, Bit genannt. 8 solcher Bits nennt man Byte. Das Ganze mal tausend

heißt Kilo-Byte – kurz K. 24 K sind also 196.608 Bit, etwa so viel wie 10 vollgeschriebene DIN-A 4-Seiten.

Die Programmiersprache, über die Sie dem ATARI 600 XL und dem ATARI 800 XL sagen, was Sie machen sollen, heißt ATARI BASIC, ist im Computer schon eingebaut und mit 8 K sehr leistungsfähig. Wie komfortabel das ATARI BASIC im Vergleich zu vielen anderen BASIC-Sprachen ist, werden Sie schnell merken, wenn Sie mit wenigen einfachen Befehlen komplexe Resultate erzielen. Der RAM-Speicher ist derjenige, der Ihnen zur freien Verfügung

steht. Hier werden z. B. selbstgeschriebene Programme abgelegt – deshalb heißt er auch Arbeitsspeicher. Der ATARI 600 XL bietet stolze 16 K*, die auf 64 K ausgebaut werden können. Bei Bedarf können Sie sowohl das ATARI BASIC als auch das Betriebssystem ausschalten und so den gesamten Speicherplatz für sich nutzen, wenn Sie z. B. Ihre eigenen Programmiersprachen entwickeln wollen. Damit nicht genug. Der ATARI 600 XL hat noch mehr Talente. So zaubert er Ihnen

*) je nach Programmiersprache.

ATARINSIDE



Der ATARI 800 XL ist für Sie richtig, wenn Sie von Anfang an höhere Ansprüche an Ihren Computer stellen. Er hat bereits die 64 K von Haus aus. Mit dem ATARI 800 XL steigen Sie direkt in eine größere Dimension der Welt der Computer ein. Wie beim ATARI 600 XL kann auch beim ATARI 800 XL das Betriebssystem und das integrierte ATARI BASIC ausgeschaltet werden, und Sie können effektiv 64 K nutzen. Natürlich hat auch er alle guten Eigenschaften, die Sie beim ATARI 600 XL schon kennengelernt haben. Ein 24 K ROM-Betriebssystem mit ein-

gebautem ATARI BASIC, Schreibmaschinentastatur, 256 verschiedene Farben, 4 unabhängige Tonkanäle über je 3½ Oktaven und die ergonomisch sinnvolle Gestaltung. Aber es gibt noch mehr Gemeinsamkeiten. Und da sind wir auch schon bei einem weiteren wichtigen Kapitel angelangt. Stichwort: Peripherie. So nennt man alle Zusatzgeräte, die aus einem Computer erst ein System machen. Was Sie alles anschließen, hängt ganz von Ihrer Aufgabenstellung und Ihren persönlichen Interessen ab. Beim ATARI 800 XL und beim ATARI 600 XL haben Sie zahlreiche Möglichkeiten. Vom Cas-

settenrecorder über Diskettenstation, unterschiedliche Drucker und Steuerknüppel, bis hin zur Maltafel.

Ein umfassendes Programm an Zusatzgeräten steht Ihnen zur Verfügung. Doch davon später mehr.

Wie vielseitig ein Computer ist, entscheidet sich letztendlich bei der Software. Das sind Programme, die für Computer geschrieben sind, und mit denen Sie gezielt Aufgaben lösen können. Je mehr Software-Programme für einen Computer verfügbar sind, desto besser können Sie ihn einsetzen. Bei ATARI stehen Ihnen weltweit über 3 000 Titel zur Verfügung. Alle wichtigen Programme auch in Deutsch. Software-Programme voller Kreativität, Fantasie und Spaß, die wir Ihnen auf den folgenden Seiten vorstellen.

256 verschiedene Farben auf den Bildschirm.

Musikalisch überzeugt er mit vier voneinander unabhängigen Tonkanälen über je 3½ Oktaven. Wie Sie sehen, hat der ATARI 600 XL eine ergonomisch sinnvolle Gestaltung, so daß auch die Dateneingabe über die Tastatur nicht anstrengend wird.

ATARI INSIDE

Lernen und Programmieren.

Was können Sie mit ATARI Computern alles lernen? Ob der Nachwuchs spielend Rechnen und Schreiben lernt oder der Computer selbst für den nötigen Durchblick beim Programmieren sorgt. Mit dem ATARI Computer macht Lernen Spaß. Denn die Programme sind so geschrieben, daß auch komplexe Inhalte verständlich werden und die Unterhaltung nicht zu kurz kommt.

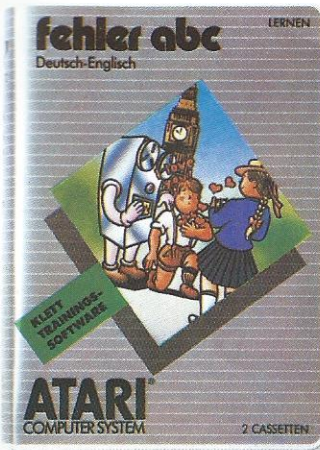


Programmieren leichtgemacht.

In 6 Einzelkursen lernen Sie die Grundbegriffe der Programmiersprache ATARI BASIC, erfahren die logischen Grundprinzipien beim Programmieren und können an praktischen Anwendungsbeispielen verfolgen, welche tollen Effekte man zum Beispiel mit Grafik- und Sound-Befehlen erzielen kann. Und das gibt's nur bei ATARI: Das Programm hat neben der Digitalspur eine separate Tonspur. Auf der führt Sie Dagmar Berghoff Schritt für Schritt durch das Programm.

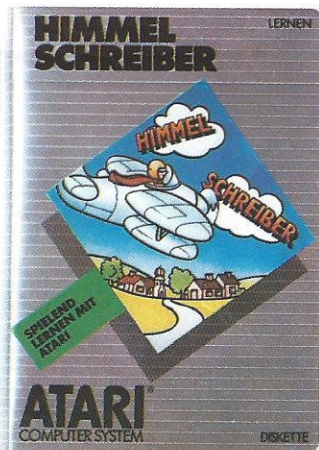


ATAKINSIDE



Fehler-ABC.

Wer auch im schriftlichen Englisch meisterlich glänzen will, ist bei diesem Programm, das wir zusammen mit dem renommierten Schulbuch-Verlag Klett entwickelt haben, richtig. Vom Klett-Verlag, mit dessen Büchern heute Millionen von Schulkindern ihr Wissen vermittelt bekommen, stammt auch das Begleitbuch zu diesem Programm. Ebenfalls über Digital- und Tonspur, kann hier die englische Rechtschreibung eingehend studiert werden. Und zum Schluß gibt's sogar noch einen Leistungsnachweis. Weitere Sprachkursprogramme wie Geschäftsendgisch, Spanisch und Französisch sind in Vorbereitung.



Himmelschreiber.

So lernen Kinder zusammengesetzte Begriffe wie im Flug. Als Flugzeugkapitän geht's auf in die Wolken. Der Computer stellt Fragen zu Begriffen, die in den Wolken erscheinen. Aus zwei Begriffen ist ein neues Wort zu bilden. Mit lustigen Grafiken wird auch hier das Lernen zum reinen Vergnügen.

Golf.

Champion wird, wer am besten Richtungen und Entfernungen schätzen kann. Der Nachwuchs unter den Golf-Cracks entscheidet auf dem Golfplatz, in welche Richtung und wie weit der Golfball geschlagen wird. Das Ganze über 18 Löcher mit unterschiedlichen Handicaps. Eine echte Herausforderung.

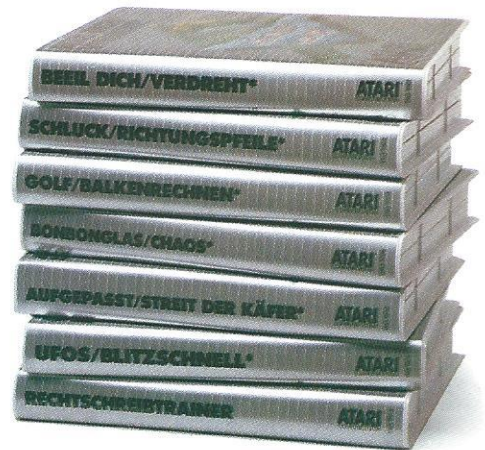
Rechtschreibtrainer.

Mit dem ATARI Computer als Lehrer wird die deutsche Grammatik für ABC-Schützen zur einfachen Übung. In 24 Kursen mit 3 Schwierigkeitsgraden werden die Grammatik-Regeln leicht verständlich erklärt und geübt. Nach jedem Kurs folgt die unbestechliche Beurteilung durch den Computer.

Programmiersprachen.

Für Computer gibt es eine Vielzahl unterschiedlicher Dialekte, mit denen man mit dem Computer kommuniziert. Je nachdem, welche Aufgaben Sie lösen wollen. Die ATARI Computer sind in dieser Hinsicht wahre Sprachgenies. Neben dem ATARI BASIC, das eingebaut ist, stehen noch weitere Programmiersprachen wie ATARI LOGO, PASCAL, ASSEMBLER, PILOT MACRO ASSEMBLER, und MICROSOFT BASIC II zur Verfügung.

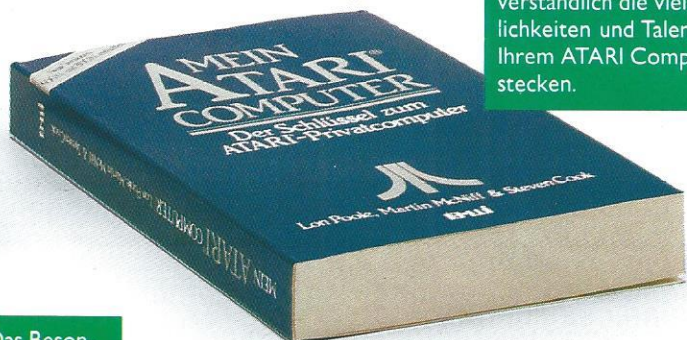
Insgesamt ein Sprachschatz, der von der leicht verständlichen Computersprache LOGO für Kinder bis hin zur professionellen Anwendung für ausgefuchste Programmierer allen Aufgaben gerecht wird.



Der ATARI 1010 Programm-Recorder.

Hier ein Beispiel für einen Datenspeicher, den man sich leisten kann, ohne tief in die Tasche zu greifen. Mit dem ATARI Programm-Recorder speichern Sie auf ganz normale

Musikkassetten. Das Besondere ist die Möglichkeit der Ton- und Datenaufzeichnung und Wiedergabe. Außerdem bietet ATARI eine Vielzahl fertiger Programme – von Spielen bis zu Ausbildungsprogrammen.



„Mein ATARI Computer“.

Dieses Buch wird sich kaum einer entgehen lassen, der einen ATARI Computer sein eigen nennt. Denn je mehr Sie über Ihren Computer wissen, desto mehr können Sie mit ihm anfangen. Das Buch zeigt auf ca. 440 Seiten leicht verständlich die vielen Möglichkeiten und Talente, die in Ihrem ATARI Computer stecken.

ATARI INSIDE

Weiterbildung.

Sie tippen richtig, wenn Sie vermuten, daß auch das Thema Weiterbildung mit dem Computer eine unterhaltsame Sache ist. Auch hier zeigt sich Ihr ATARI Computer als kreativer Partner im besten Sinne.

„Sonntagsmaler“ werden ihre Freude haben, wenn sie die tollsten Gemälde und Grafiken auf den Bildschirm zaubern. Mit der ATARI Maltafel kann jeder nach Herzenslust seine künstlerischen Ambitionen verwirklichen. Und wenn Sie Ihrem ATARI Computer dann auch noch das Sprechen beigebracht haben, sind Ihrer Kreativität keine Grenzen gesetzt.



ATARI Maltafel.

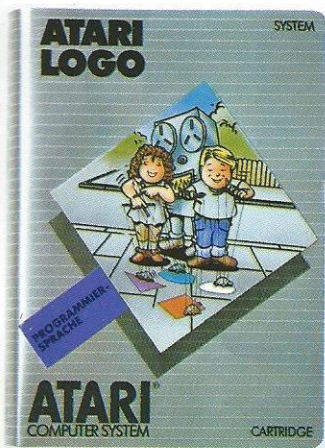
Die Grafik-Talente Ihres ATARI Computers können Sie mit diesem Programm voll auskosten. Sie malen mit dem Zeichenstift, wählen die Farbtöne und bestimmen die Strichstärken. Bei Unklarheiten können Sie sich auch hier über eine Hilfsfunktion den nötigen Einblick verschaffen.

ATARI 64-Modul.

Mit diesem Modul, das einfach an der Rückseite des ATARI 600 XL eingesteckt wird, können Sie die Speicherkapazität Ihres ATARI 600 XL ausbauen. Statt 16 K stehen dann 64 K zu Ihrer Verfügung.

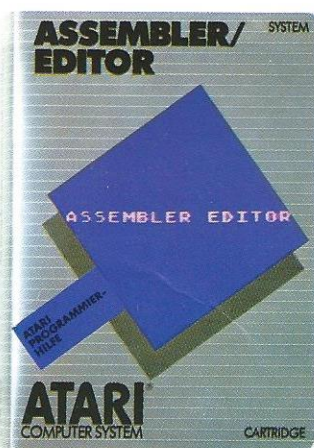


ATAKINSIDE



ATARI LOGO.

Eigentlich eine Programmiersprache. Aber noch mehr. Ihre besondere Struktur macht ATARI LOGO zu einem hervorragenden Lernkonzept für Kinder. Denn ATARI LOGO fördert in idealer Weise das logische Denken und gibt Einblicke in den Aufbau von mathematischen Strukturen. Vier Schildkröten visualisieren die mathematischen Befehle auf dem Bildschirm. ATARI LOGO wurde in pädagogischen Hochschulen getestet. Die Resultate waren so überzeugend, daß ATARI LOGO auf dem besten Weg ist, in den Mathematik-Unterricht aufgenommen zu werden.

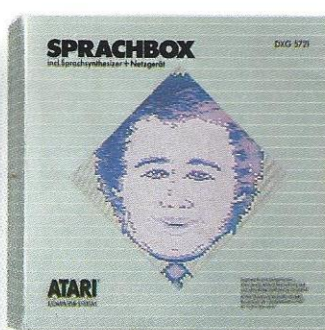


ASSEMBLER/EDITOR

Dieses ROM-Modul ist ein nützliches Instrument, um Maschinensprach-Programme schnell erstellen und testen zu können. Es enthält die folgenden wichtigen Hilfsprogramme:

EDITOR	Zum Erstellen von Quell-Programmen.
ASSEMBLER	Übersetzen des Quell-Codes in 6502 Maschinencode.
DEBUGGER	Zum Aufspüren und Beheben von Maschinencodefehlern.

Das Modul empfiehlt sich besonders bei der Entwicklung von Maschinensprach-Programmen, die man als Unterprogramme in BASIC-Programme einbinden kann.



Sprachbox.

Da wird Ihnen Ihr ATARI Computer aber was erzählen. Wenn Sie wollen, sogar in allen Sprachen. Wort für Wort bauen Sie einen Sprachschatz auf und bringen so Ihrem Computer das Sprechen bei. Dazu können Sie auf dem Bildschirm sogar noch ein Gesicht erscheinen lassen, das die Lippen synchron bewegt. Und wenn Sie wollen, singt Ihnen Ihr Computer auch was vor. Zehn solcher Musikstücke sind schon im Programm enthalten.



Die ATARI 1050 Diskettenstation.

Ein externer Speicher wie der ATARI Programm-Recorder, allerdings speichern und laden Sie in Sekundenschnelle und mit höherer Kapazität auf 5 1/4"-Disketten. Die Diskettenstation hat ein eigenes deutsches Betriebssystem

(DOS III). Damit können Sie bis zu 127 K speichern. Wie Sie wissen, immerhin mehr als 50 DIN-A 4-Seiten. Und sollten Sie mal mit Ihrem Computer-Latein am Ende sein – ein Druck auf die HELP-Taste, und der Computer sagt Ihnen in deutscher Sprache, wie's weitergeht.



ATARI INSIDE

Heim und Beruf.

So vielseitig sich Ihr ATARI Computer als Lehrer zeigt, so zuverlässig ist er, wenn es um professionelle Anwendung im Beruf und zu Hause geht. Ganz nach Wunsch profiliert er sich bei der Textverarbeitung, jongliert mit Zahlen und Tabellen und hat alle wichtigen Daten parat, die man sich früher mühsam zusammensuchen mußte. Denn er behält alles Wichtige für Sie im Kopf, so daß Ihre persönliche Speicherkapazität für andere Dinge frei bleibt.

Mit dem ATARI Computer und seinen Programmen können Sie schneller, präziser und einfacher arbeiten als je zuvor. Da ist es natürlich kein Wunder, daß die Arbeit auch mehr Spaß macht.



ATARI SCHREIBER.

Textverarbeitung für Sekretärinnen, Hobbyschriftsteller, Studenten und alle, die viel zu schreiben haben.

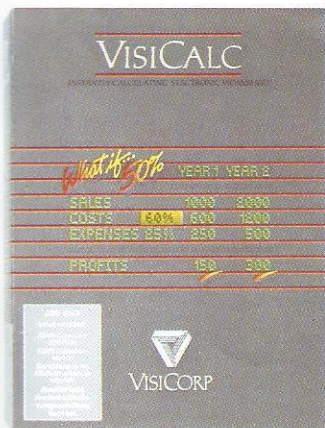
Das Programm wandelt die Tastatur in eine deutsche Schreibmaschinentastatur um,

und schon können Sie munter los tippen. Mit einem Unterschied: ermüdendes Nachschreiben können Sie vergessen. Mit ATARI SCHREIBER redigieren, korrigieren und reorganisieren Sie Ihre Texte, bis Sie das gewünschte Ergebnis haben.

Dann tritt der Drucker in Aktion. Fertig. Mit ATARI SCHREIBER können Sie dann sogar vorformulierte und auf Disketten archivierte Standardbriefe automatisch mit persönlicher Anrede und Adressen versehen.



ATAKINSIDE



VisiCalc.

Das ist die wohl bekannteste Planungs-Software überhaupt. VisiCalc ist ein Kalkulationsprogramm, das fürs Geschäftsleben konzipiert wurde. Der Clou des Programms: die Lösung von Problemen nach dem Schema „was wäre, wenn?“. Mit VisiCalc bilanzieren Sie blitzschnell. Ganz gleich, ob es um Einzelergebnisse, Zwischensummen oder Gesamtergebnisse geht. Bei diesem Programm ist die ATARI Zahlentastatur als Peripherie besonders hilfreich. Bei schnellen Zahleneingaben geht's leicht von der Hand.

Vereinsverwaltung.

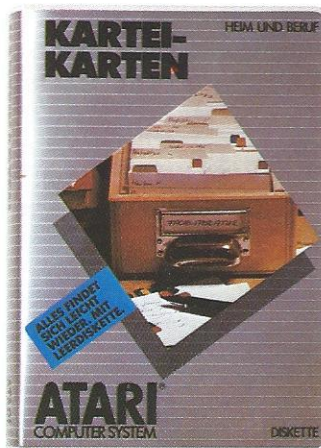
Bringen Sie Ihren Verein auf Vordermann. Das Programm führt die Mitgliederliste, druckt Mitgliedskarten und verrät, wer mit seinen Mitgliedsbeiträgen im Rückstand ist. Die gesetzlich vorgegebenen Buchhaltungsaufgaben haben Sie mit diesem Programm übrigens auch schon im Kasten.

Artikelverwaltung.

Das ist was für den Klein- und Einzelhandel. Damit Sie immer wissen, wie es um Ihr Lager steht. Denn schlecht organisierte Lagerbestände können bekanntlich ganz schön ins Geld gehen. Mit diesem Programm buchen Sie die Zu- und Abgänge aller Artikel, lassen sich statistische Gesamtübersichten mit Wert errechnen und die Lagerbestände nach Kriterien wie Mindest- oder Bestellbestand auswerten. Außerdem übernimmt der Computer die Rechnungsschreibung bei Abbuchung. Und das Ganze sogar in fremder Währung und mit wählbaren Steuersätzen.

Haushaltsbuch.

Wissen Sie genau, wieviel Sie im Monat wofür ausgeben? Mit diesem Programm behalten Sie den Überblick über Ihr privates Budget. Damit am Ersten nicht der Letzte ist. Alle Ausgaben für Miete, Kleidung, Heizung, Fahrtkosten und so weiter können Sie im Soll/Ist-Vergleich analysieren. Sie können geplante Ausgaben mit aktuellen, oder bestimmte Zeiträume miteinander vergleichen. Mit dem Haushaltsbuch entgeht Ihnen nichts mehr.



Karteikarten.

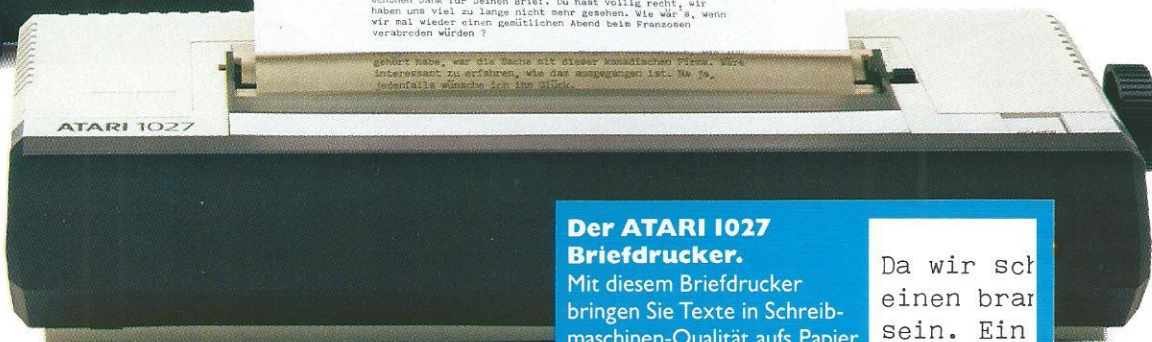
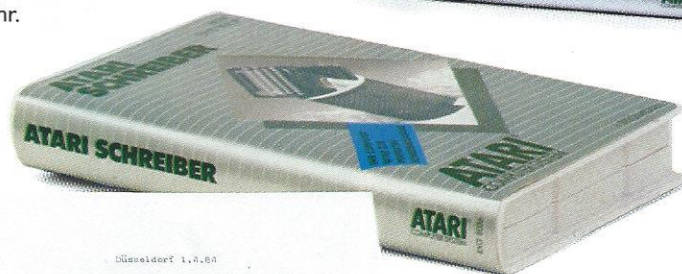
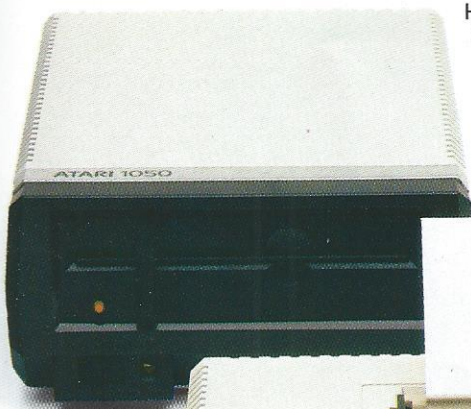
Mit diesem Programm können Sie von der Schallplattensammlung über Geschäftsdaten bis zum Literaturverzeichnis alles mühelos archivieren. Stichwort genügt, und der Computer sucht, sortiert oder legt das Archiv neu an. Die Suchkriterien können Sie frei bestimmen. Der Computer findet's bestimmt.

Apropos Drucken: ATARI hat für fast jede denkbare Aufgabe den richtigen Drucker. Außer dem ATARI 1027 Briefdrucker, den Sie im Bild sehen, haben wir noch zwei weitere Spezialisten, die Sie auch kennenlernen sollen.

Der ATARI 1025 Matrixdrucker. Der schafft blitzschnelle 40 Zeichen in der Sekunde und hat drei unterschiedliche Schriftgrößen zum Hervorheben von Textpassagen und zur übersichtlichen Gestaltung von Tabellen.

Der ATARI 1020 Farbdrucker. Er ist der Spezialist für Farbgrafiken, Tabellen und Schaubilder. In vier Farben und beliebig wählbaren Schriftgrößen, in vier verschiedene Richtungen und mit brillanter Auflösung.

Damit das alles am Schnürchen klappt, zeigt eine Anwendungskassette mit Demonstrationsprogrammen, wie's funktioniert.



Der ATARI 1027 Briefdrucker.

Mit diesem Briefdrucker bringen Sie Texte in Schreibmaschinen-Qualität aufs Papier. Inklusive Umlaute. In einer Sekunde 20 Zeichen, in 2 1/2 Minuten eine DIN-A 4-Seite, wie gedruckt. Zum Beispiel auf Ihren persönlichen Briefbogen.

Da wir schon einen braven sein. Ein Textil-Kor gewöhnlich da und such bleibe am

SIDE

Spiele.

Noch eine sympathische Seite an Ihrem ATARI Computer: Er ist jederzeit für ein Spielchen zu haben. Das bedeutet für Sie, daß Sie brandaktuelle Hits aus den Arkaden – so der amerikanische Ausdruck für die großen Spielhallen – ganz gemütlich bei sich zu Hause spielen können. Das Ganze mit tollem Sound, fantastischer Grafik und natürlich jeder Menge Nervenkitzel.

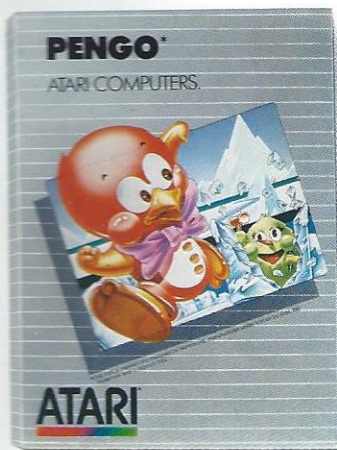


Pole Position.

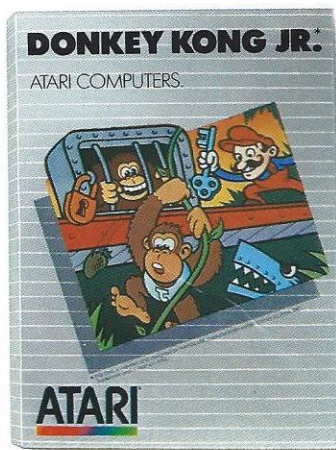
Mit 280 Sachen durchs Wohnzimmer. Erleben Sie die prickelnde Spannung eines großen Rennens. Erst mal auf den Übungskurs, um Gasgeben und Steuern zu lernen. Dann die Qualifikationsrunde um den Startplatz. Und schließlich das große Rennen. Drei unterschiedliche Rennkurse sind zu meistern.



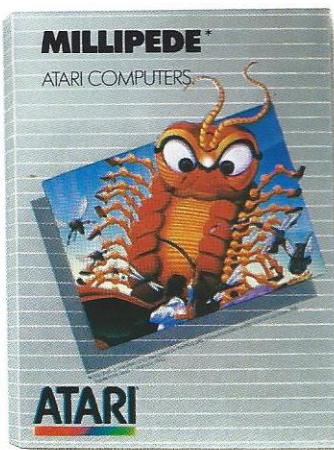
ATAKINSIDE



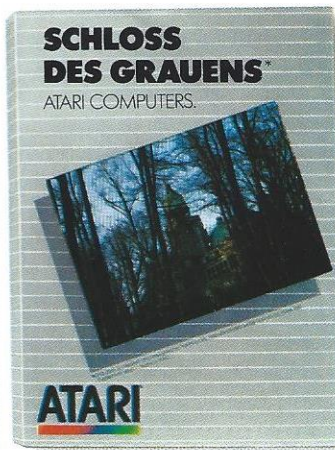
Pengo.
Das haut den dicksten Eskimo vom Schlitten.



Donkey Kong Jr.
So ein Affentheater.



Millipede.
„Ich glaub', ich spinne.“

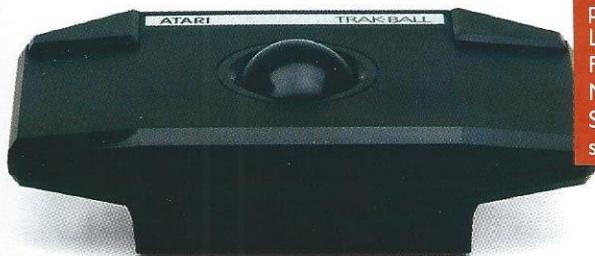


Schloß des Grauens.
Eine unendliche Geschichte. Das erste ATARI Textspiel in deutscher Sprache!



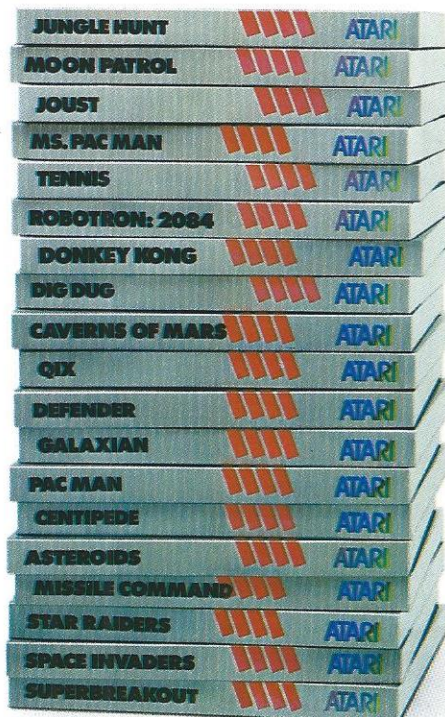
Steuerknüppel.

Mit dem Steuerknüppel bewegen Sie Ihre Spielfiguren zielgenau und schnell in alle Richtungen. Mit dem Feuerknopf bringen Sie Action ins Spiel. Der Steuerknüppel läßt sich auch bei anderen Peripherie-Geräten, zum Beispiel beim ATARI Farbdrucker, einsetzen.



Trak-Ball.

Die absolute Supersteuerung. Mit der Kugel, die sich in alle Richtungen bewegen läßt, steuern Sie einfach und schnell sämtliche Aktionen und Bewegungen. Rasanter und präziser geht's nicht. Für Linkshänder mit zwei Feuerknöpfen. Auch zur Menüsteuerung zukünftiger Software-Programme einsetzbar.



Super-Steuerknüppel.

Die Steuerung für Profis. Liegt perfekt in der Hand und reagiert blitzschnell. Für Linkshänder ist der zweite Feuerknopf besonders hilfreich.



MILLIPEDE: © Williams 1982
PENGO: © 1983 Sega Enterprises Inc.
SCHLOSS DES GRAUENS: © ATARI Inc. 1984
DONKEY KONG JR.: © Nintendo of America Inc. 1981, 1983

Mit Ihrem neuen ATARI Computer sind Sie in bester Gesellschaft. Überall in Deutschland haben sich mittlerweile sogenannte User Clubs gebildet. Hier sind die Computer-Fans unter sich. Da wird gefachsimpelt, ausprobiert, gespielt und natürlich werden jede Menge Erfahrungen ausgetauscht. Alle User Clubs haben einen heißen Draht – die Hot Line (Telefon: 040/518941) – zu ATARI und sind so immer auf dem neuesten Stand.

Außerdem gibt's den ATARI Club. Für DM 13,- pro Jahr können Sie Mitglied werden. Dafür gibt es das ATARI Club-Magazin mit Tips, Tricks und viel Unterhaltung, einen Club-Ausweis, eine Anstecknadel und die Möglichkeit, an Wettbewerben und anderen Aktivitäten teilzunehmen. Außerdem hat ATARI für seine Club-Mitglieder immer exklusive Sonderangebote parat. Wenn Sie Mitglied im ATARI Club werden möchten, überweisen Sie bitte DM 13,- auf das Postgirokonto Nr. 687800-200 in Hamburg.

Und damit Ihr Spaß auch ungetrübt bleibt, haben wir alle ATARI-Produkte auf Herz und Nieren geprüft und getestet. Und wenn trotzdem mal ein Teilchen ausfällt? Keine Sorge. Für diesen Fall haben wir über Deutschland ein Service-Netz gespannt, damit Sie so schnell wie möglich wieder Ihren Spaß haben.

Übrigens: Auch bei den berühmtesten Spielen der Welt ist ATARI mit von der Partie. ATARI ist offizieller Lieferant für Video-Spiele und Privat-Computer der deutschen Olympiamannschaften 1984. Schon im Vorfeld haben einzelne Sportverbände mit ATARI Computern gearbeitet. Mit Video-Spielen haben unsere Sportler Konzentration und Reaktionsvermögen trainiert. Während der Olympiade ist es dank ATARI möglich, die einzelnen Wettkampfsdaten auszuwerten. Und nach einem anstrengenden Wettkampf entspannen sich unsere Athleten mit ATARI.

Händlerstempel.

ATARI®
A Warner Communications Company
Mehr als Spaß.

Offizieller Lieferant
für Videospiele und
Privat-Computer
der Olympiamannschaften der
Bundesrepublik
Deutschland 1984.



© 1984 Atari, Inc. All rights reserved. Änderungen vorbehalten.

