

ATARI®

ATARI PROGRAMM

DXG 415
Diskette

KARTEIKARTEN

© 1983 Jegliche Rechte vorbehalten
ATARI ELEKTRONIK - Vertriebsges. mbH

ATARINSIDE



ATARI PROGRAMM

DXG 415
Diskette

KARTEIKARTEN

© 1983 Jegliche Rechte vorbehalten
ATARI ELEKTRONIK - Vertriebsges. mbH

ATARINSIDE

INHALT

1.) Beginn der Arbeit	4
2.) Vorbereiten einer Datendiskette	6
3.) Eingeben von Karteikarten	10
4.) Suchen nach Karteikarten	13
5.) Kopieren von Karteikarten	20
6.) Löschen von Karteikarten	22
7.) Editieren von Karteikarten	24
8.) Drucken von Karteikarten	27
9.) Wechseln von Datendisketten	29
10.) Beenden der Arbeit	31
Kopieren von Disketten	32
Die SYSTEM RESET Taste	32
11.) Fehlermeldungen	33

ANHANG

12.) Verwendbare Charakter	36
--------------------------------------	----

ATARINSIDE

Arbeit mit einer Diskettenstation

Wenn Sie nur eine Diskettenstation eingeschaltet haben, sehen Sie das Titelbild für ca. 20 Sekunden. Danach ist das Programm fertig geladen und es erscheint in der Titelanzeige:

ENTNEHMEN SIE LW 1 DIE PROGRAMMDISKETTE
LEGEN SIE EINE DATENDISKETTE IN LW 1
DANACH DRUECKEN SIE START.

Entnehmen Sie die Programmdiskette dem Laufwerk und legen Sie Ihre Datendiskette ein. Anschliessend drücken Sie die START-Taste.

Arbeit mit zwei Diskettenstationen

Wenn Sie zwei Diskettenstationen eingeschaltet haben, sehen Sie das Titelbild ebenfalls für ca. 20 Sekunden. Das Programm ist somit fertig eingeladen und in der Titelanzeige ist nun zu lesen:

LEGEN SIE EINE DATENDISKETTE IN LW 2
DANACH DRUECKEN SIE START.

Legen Sie Ihre Datendiskette in die Diskettenstation Nummer 2 ein und drücken Sie die START-Taste.

VORBEREITEN EINER DATENDISKETTE

```

*****
*                                     *
*           KARTEIKARTENPROGRAMM      *
*                                     *
*   Diskette INITIALISIEREN          *
*   Datendiskette WECHSELN           *
*   Programm BEENDEN                 *
*                                     *
*                                     *
*                                     *
*                                     *
*                                     *
*                                     *
*                                     *
*   SELECT: Wahl der Funktion         *
*   START : Ausführung der Funktion  *
*                                     *
*****
    
```

Jedes Mal, wenn Sie eine Diskette einlegen, die vorher noch nie mit dem KARTEIKARTENPROGRAMM verwendet wurde, werden Sie das Diskettenmenü sehen. Das Diskettenmenü besteht aus drei Befehlen, die Sie auswählen können: Diskette INITIALISIEREN ist in Negativschrift dargestellt; Datendiskette WECHSELN und Programm BEENDEN werden auf den Seiten 29 und 31 erklärt. Verfahren Sie nun wie folgt:

1. Drücken Sie die START-Taste. Ihr Bildschirm sieht nun so aus:

```

*****
*                                     *
*           KARTEIKARTENPROGRAMM      *
*                                     *
*   Diskette INITIALISIEREN          *
*   Datendiskette WECHSELN           *
*   Programm BEENDEN                 *
*                                     *
*                                     *
*                                     *
*                                     *
*                                     *
*   Dabei wird die Dek. gelöscht OK ? (J/N)
*                                     *
*                                     *
*   SELECT: Wahl der Funktion         *
*   START : Ausführung der Funktion  *
*                                     *
*****
    
```



3. Drücken Sie nun einmal die CAPS LOWR Taste. Sie können jetzt kleine Buchstaben eingeben. Um Großbuchstaben einzugeben, müssen Sie nun während der Eingabe des Buchstabens die SHIFT Taste gedrückt halten. Um wieder nur Großbuchstaben bei der Eingabe zu erhalten, drücken Sie die SHIFT und CAPS LOWR Tasten ein weiteres Mal.

4. Geben Sie die zweite und dritte Zeile, wie auf dem Beispielbildschirm dargestellt, ein.

5. Während NEU noch invertiert ist, drücken Sie die START Taste. Eine neue leere Karteikarte wird auf dem Bildschirm dargestellt. Der CURSOR befindet sich wieder in der Titelzeile der Karte. Die eben eingegebene Karte ist auf der Datendiskette gespeichert worden.

6. Geben Sie die WECHSELHAFT und HEITER Karten, wie auf den Beispielbildschirmen gezeigt, ein. Nach Eingabe jeder einzelnen Karte drücken Sie jeweils die START Taste. Die entsprechende Karte wird gespeichert und Sie haben eine neue Karte zur Verfügung, um die nächste Karte einzugeben.

```

*****
*
* WTR DRCK SUCH NEU KORR LSCHN KOPI MNUE *
* START: NEUE Karte einsortieren A->Z *
*
*
* WECHSELHAFT,_MARION_____
* Sachsenstrasse 7698_____
* 909990_Resetstadt,_GER_____
* ?_____
*
*
*
*
*
*
*
*
*
*
*****

```

```

*****
*
* WTR DRCK SUCH NEU KORR LSCHN KOPI MNUE *
* START: NEUE Karte einsortieren A->Z *
*
*
* HEITER,_OTTO_&_GUDRUN_____
* Schlafallee 7325_____
* 790989_Witzdorf,_GER_____
* ?_____
*
*
*
*
*
*
*
*
*
*
*****

```

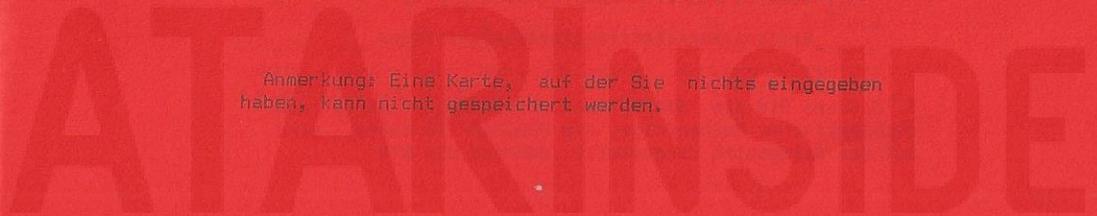
```

*****
*
* WTR DRCK SUCH NEU KORR LSCHN KOPI MNUE *
* START: NEUE Karte einsortieren A->Z *
*
*
* EINFAELTIG,_WOLFGANG_&_ELKE_____
* Sauerstrasse 3422_____
* 349823_Gewitterstadt,_GER_____
* ?_____
*
*
*
*
*
*
*
*
*
*
*****

```

7. Geben Sie die EINFAELTIG Karte ein. Wenn Sie sie fertig eingegeben haben, drücken Sie nicht die START Taste, sondern die SELECT Taste, bis die Option MNUE in Negativschrift erscheint. Jetzt drücken Sie die START Taste. Es wird wieder das Hauptmenü auf dem Bildschirm dargestellt und die Option ERSTE KARTE ist invertiert.

Anmerkung: Eine Karte, auf der Sie nichts eingegeben haben, kann nicht gespeichert werden.



SUCHEN NACH KARTEIKARTEN

Um eine bestimmte Karte auf Ihrer Datendiskette zu finden, stehen Ihnen drei Möglichkeiten zur Verfügung:

- durch Betrachten jeder Karte der Reihe nach
- durch Suchen nach dem Titel einer Karte, also den Informationen in der ersten Zeile einer Karte
- durch Suchen nach einem bestimmten Satz bzw. Ausdruck auf einer Karte.

Suchen der Reihe nach

1. Der Befehl ERSTE KARTE sollte invertiert dargestellt sein. Ist dies nicht der Fall, drücken Sie entsprechend die SELECT Taste, bis er invertiert erscheint. Drücken Sie anschliessend die START Taste.
2. Die EINFAELTIG Karte erscheint auf dem Bildschirm. Obwohl es nicht die erste Karte war, die Sie eingegeben haben, erscheint sie als erste Karte Ihres Datensatzes. Das KARTEIKARTENPROGRAMM hat automatisch erkannt, dass es sich nach alphabetischer Reihenfolge um die erste Karte handeln muss.

Dieses Mal erscheint beim Erreichen des Anzeigenmenüs die Option WTR in Negativschrift, da Sie bereits einige Karten eingegeben haben.

```

*****
*                                     *
* WTR DRCK SUCH NEU KORR LSCHN KOPI MNUE *
* START: WEITERBLAETTERN           A->Z *
*                                     *
* EINFAELTIG, WOLFGANG & ELKE _____ *
* Sauerstrasse 3422 _____          *
* 349823_Gewitterstadt,_GER _____ *
* _____                          *
* _____                          *
* _____                          *
* _____                          *
* _____                          *
* _____                          *
* _____                          *
* _____                          *
* _____                          *
* _____                          *
*                                     *
*****
    
```

3. Drücken Sie die START Taste. Die nächste Karte nach alphabetischer Reihenfolge, die BESCHAEFTIG Karte, wird auf dem Bildschirm dargestellt. Während die WTR

Option noch invertiert dargestellt ist, drücken Sie noch zweimal die START Taste, um alle Karten zu sehen. Der WTR Befehl zeigt uns also alle Karten eine nach der anderen.

Die letzte Karte ist die von WECHSELHAFT. Wenn Sie jetzt die START Taste ein weiteres Mal drücken wird wieder die erste Karte Ihres Datensatzes dargestellt.

4. Drücken Sie die OPTION Taste. Dies ändert A->Z in der zweiten Zeile des Anzeigenmenüs in A<-Z. Drücken Sie erneut die START Taste einige Male. Ihre Karten werden nun in umgekehrter Reihenfolge aufgerufen, das heisst in umgekehrter alphabetischer Reihenfolge.

5. Drücken Sie wieder die OPTION Taste, um die Richtungsanzeige von A<-Z wieder in A->Z umzuwandeln.

Suchen nach dem Karteikartentitel

Sie können eine Karte auch durch ihren Titel finden. Hierzu müssen Sie zuerst zurück in das Hauptmenü gelangen.

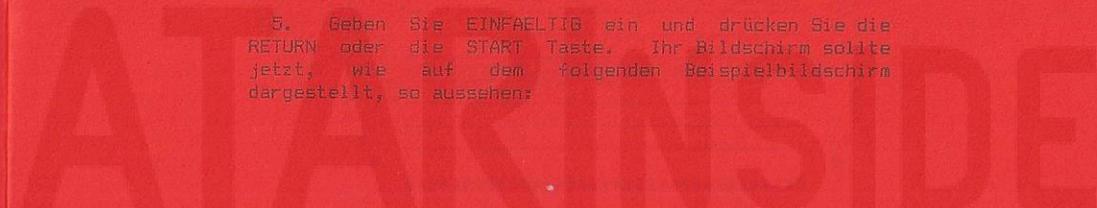
1. Halten Sie die SHIFT Taste gedrückt, während Sie die SELECT Taste einmal drücken. Der Befehl MNUE wird invertiert dargestellt.

2. Drücken Sie die START Taste. Auf dem Bildschirm wird wieder das Hauptmenü dargestellt.

3. Drücken Sie einmal die SELECT Taste, um den Befehl UEBERSCHRIFT zu invertieren. Anschliessend drücken Sie wieder die START Taste.

4. Es erscheint die Meldung: 'Geben Sie die Ueberschrift ein;'. Sie können jetzt den gesuchten Titel eingeben, also bis zu maximal 38 Zeichen.

5. Geben Sie EINFAELTIG ein und drücken Sie die RETURN oder die START Taste. Ihr Bildschirm sollte jetzt, wie auf dem folgenden Beispielbildschirm dargestellt, so aussehen:




```

*****
*                                     *
* WTR DRCK SUCH NEU KORR LSCHN KOPI MNUE *
* START: Markierte Karten SUCHEN   A->Z *
*                                     *
*                                     *
* GESCHAEFTIG, DIETMAR             + + *
* Computerweg_4533                 + + *
* 909990_Resetstadt,_GER           +  *
*                                     *
* ----- *
* ----- *
* ----- *
* ----- *
* ----- *
* ----- *
* ----- *
* ----- *
* ----- *
* ----- *
*                                     *
*****

```

Die Büroklammer in der rechten oberen Ecke der Karte zeigt Ihnen an, dass diese Karte markiert wurde. Beachten Sie, dass der Befehl SUCH in Negativschrift dargestellt ist.

5. Drücken Sie die START Taste. Die nächste Karte mit den Worten RESESTADT wird auf dem Bildschirm dargestellt. Es ist die WECHSELHAFT Karte.

Wenn der SUCH Befehl invertiert ist, wird er nach jedem Drücken der START Taste ausgeführt. Wenn die letzte der markierten Karten angezeigt worden ist, wird nach einem eventuell erneuten Drücken der START Taste wieder die erste der markierten Karten aufgerufen.

Auch bei Benutzung des SUCH Befehles können Sie die Richtung, in der die Karten angezeigt werden sollen, ändern. Drücken Sie hierzu die OPTION Taste. Die Anzeige A->Z wechselt in AK-Z. Wenn Sie jetzt mit der START Taste die einzelnen Karten aufrufen, geschieht dies in umgekehrter alphabetischer Reihenfolge.

Jedesmal, wenn der MARKIEREN Befehl durchgeführt wird, werden alle eventuell bereits vorhandenen Markierungen entfernt. Dies ist nötig, damit die neuen Markierungen gesetzt werden können. Nehmen wir zum Beispiel an, Sie wollen eine neue Markierung vornehmen, bei der die Karten mit dem Ausdruck SCHLAFALLEE gesucht werden sollen. Die Büroklammern würden von den RESESTADT Karten entfernt. Die einzige Karte mit einer Markierung wäre die HEITER Karte, da nur auf ihr der Ausdruck SCHLAFALLEE vorkommt.

Findet das KARTEIKARTENPROGRAMM einen eingegebenen Ausdruck auf keiner Karte des Datensatzes, so wird nach Beendigung der Suche die erste Karte des Datensatzes dargestellt, und der Befehl WTR ist invertiert.

Sie können eine einzelne Markierung auch per Hand entfernen, wenn die entsprechende Karte auf dem Bildschirm dargestellt ist. Halten Sie hierzu die CTRL Taste gedrückt, während Sie die CLR SET TAB Taste drücken. Versuchen Sie dies nun mit der Karte, die sich gerade auf Ihrem Bildschirm befindet. Die Büroklammer wird verschwinden.

Wollen Sie eine Karte per Hand markieren, so halten Sie die SHIFT Taste gedrückt, während Sie die CLR SET TAB Taste drücken. Die Büroklammer wird wieder erscheinen.

Mehr über das Suchen

Während der Suche werden Leerzeichen zwischen den einzelnen Zeichen als Zeichen erkannt. Da man sich jedoch die Anzahl von Leerstellen nur schlecht merken kann, ist es eine gute Idee, den Titel einer Karte direkt am linken Rand der Karte zu schreiben. Das Programm erkennt nicht den Unterschied zwischen grossen und kleinen Buchstaben. Dies hat jedoch auch seinen Vorteil, denn sonst müsste man bei der Eingabe eines Suchbegriffes nicht nur auf die Leerstellen achten, sondern auch noch auf Gross- und Kleinbuchstaben. Beginnen jedoch die ersten Zeichen eines Suchbegriffes am Ende einer Zeile einer Karte und der Rest steht in der nächsten Zeile, so kann dieser Ausdruck nicht gefunden werden.

Sie werden bald mehrere Datendisketten, beschrieben mit Karten, angelegt haben. Da Sie vergessen könnten, welche Karten sich auf welcher Diskette befinden, ist es nützlich, auf jeder Datendiskette eine Indexkarte zu erstellen. Die Indexkarte kann zum Beispiel eine Liste der Titelzeilen jeder Karte einer Diskette enthalten.

Die Indexkarte kann leicht gefunden werden, wenn sie die erste Karte Ihres Datensatzes ist. Auf diese Art können Sie sie immer sofort durch den ERSTE KARTE Befehl finden. Um sicherzustellen, dass sie immer die erste Karte Ihres Datensatzes sein wird, geben Sie als erstes Zeichen in der Titelzeile ein Ausrufungszeichen (!) ein. Das Ausrufungszeichen befindet sich in der Rangordnung der Zeichen, nach der das KARTEIKARTENPROGRAMM sortiert, an zweiter Stelle. Im Anhang auf Seite 41 können Sie die Sortierreihenfolge für jedes Zeichen auf der Tastatur ansehen.

Nehmen wir nun zum Beispiel an, Sie wollen für die eben gemeinsam angelegte Datendiskette mit Namen ADRESSEN eine Indexkarte anfertigen. In der Titelzeile der Karte geben Sie !ADRESSEN ein. Dann könnten Sie die einzelnen Kartentitel aufführen:

```

- EINFÄLTIG, WOLFGANG & ELKE
- GESCHAEFTIG, DIETMAR
- HEITER, OTTO & GUDRUN
- WECHSELHAFT, MARION

```

```

*****
*
* WTR DROCK SUCH NEU KORR LSCHN KOPI MNUE *
* START: NEUE Karte einsortieren A->Z *
*
*
* ADRESSEN
* EINFAELTIG, WOLFGANG & ELKE
* GESCHAFTIG, DIETMAR
* HEITER, OTTO & GUDRUN
* WECHSELHAFT, MARION
* ?
*
*
*
*
*
*
*
*
*
*
*
*****
    
```

Wenn Sie Ihre Eingaben abgeschlossen haben, sollte Ihr Bildschirm wie der oben gezeigte aussehen.

Abbruch der Suche

Es kommt vielleicht einmal vor, dass Sie den Suchvorgang, der durch den MARKIEREN Befehl begonnen wurde, abbrechen wollen, bevor er komplett ausgeführt worden ist. Hierzu brauchen Sie nur während des Suchvorganges, also während das Hauptmenü noch auf dem Bildschirm dargestellt ist, die OPTION Taste zu drücken. Beachten Sie, dass trotz dieses Abbruches die bis dahin gefundenen Karten auch markiert werden mind. Diese Markierung bleibt, wie bereits beschrieben, solange bestehen, bis Sie sie per Hand entfernen oder sie durch die Durchführung eines neuen MARKIEREN Befehles automatisch gelöscht wird.

KOPIEREN VON KARTEIKARTEN

Um eine Karte zu kopieren, müssen Sie sie im Anzeigenmenü auf den Bildschirm bringen. Dazu stehen Ihnen entweder der WTR Befehl oder der SUCH Befehl zur Verfügung. Sie können sowohl eine exakte Kopie der aufgerufenen Karte machen, oder sie vorher verändern und anschließend kopieren.

Innerhalb der folgenden Schritte wollen wir die HEITER Karte kopieren. Die WECHSELHAFT Karte sollte sich noch auf Ihrem Bildschirm befinden, und der Befehl SUCH invertiert sein.

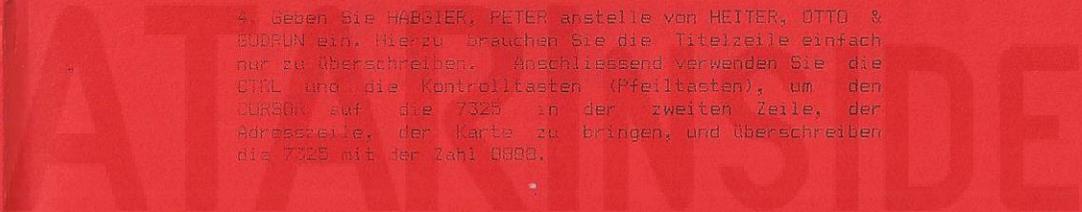
1. Halten Sie die SHIFT Taste gedrückt, während Sie die SELECT Taste zweimal drücken, um den WTR Befehl zu invertieren, also auszuwählen.
2. Drücken Sie dreimal die START Taste, um die HEITER Karte auf dem Bildschirm dargestellt zu bekommen.
3. Halten Sie die SHIFT Taste gedrückt, während Sie die SELECT Taste zweimal drücken, um den KOPI Befehl zu invertieren. Drücken Sie jetzt die START Taste.

Der CURSOR erscheint in der Titelzeile, wie in der folgenden Darstellung gezeigt. Jetzt können Sie über jede Information dieser Karte neue Eingaben schreiben, um sie so zu verändern.

```

*****
*
* WTR DROCK SUCH NEU KORR LSCHN KOPI MNUE *
* START: Karte KOPIEREN      A->Z *
*
*
* HEITER, OTTO & GUDRUN
* Schlatallee_7325
* 790989_Witzdorf,_GER
*
*
*
*
*
*
*
*
*
*
*
*****
    
```

4. Geben Sie HABBIER, PETER anstelle von HEITER, OTTO & GUDRUN ein. Hierzu brauchen Sie die Titelzeile einfach nur zu überschreiben. Anschliessend verwenden Sie die CTRL und die Kontrolltasten (Pfeiltasten), um den CURSOR auf die 7325 in der zweiten Zeile, der Adresszeile, der Karte zu bringen, und überschreiben die 7325 mit der Zahl 8690.



4. Sie können eine Karte auch aus Ihrem Datensatz entfernen, indem Sie alle Zeichen auf der Karte löschen.

HINWEIS

Haben Sie eine Karte einmal gelöscht, so gibt es keine Möglichkeit mehr, sie wieder aufzurufen. Sie können dann nur noch die Informationen der gelöschten Karte neu eingeben, also sie neu in Ihren Datensatz aufnehmen.

EDITIEREN VON KARTEIKARTEN

Um Informationen auf einer Karte zu ändern oder weitere Informationen hinzuzufügen, verwenden Sie den KORR Befehl.

1. Suchen Sie die Karte, die Sie editieren wollen.

2. Drücken Sie die SELECT Taste, um den Befehl KORR zu invertieren. Drücken Sie dann die START Taste. Auf dem folgenden Bildschirm, erscheint der CURSOR in der zweiten Zeile der Karte. Jetzt können Sie jede der nachfolgend beschriebenen Editiertasten verwenden. Diese Tasten können auch während des NEU und KOPI Befehles angewendet werden.

```

*****
*                                     *
* WTR DRCK SUCH NEU KORR LSCHN KOPI MNUE *
* START: Karte KORRIGIEREN           A->Z *
*                                     *
*                                     *
* WECHSELHAFT, MARION _____ *
* Sachsenstrasse 7698 _____ *
* 980099_Hessensstadt, GER _____ *
* _____ *
* _____ *
* _____ *
* _____ *
* _____ *
* _____ *
* _____ *
* _____ *
* _____ *
*                                     *
*****

```

Wenn Sie bereits mit den Editierfunktionen Ihres ATARI PERSONAL COMPUTER vertraut sind, brauchen Sie erst ab "Zurückbringen einer Zeile" auf Seite 28 weiterzulesen.

Bewegen des CURSORS

Halten Sie die CTRL Taste gedrückt, während Sie eine der Pfeiltasten drücken. Dies bewirkt eine Bewegung des CURSORS ohne ein Überschreiben des unter dem CURSOR befindlichen Zeichens.

" CTRL -> " Der CURSOR bewegt sich um eine Stelle nach rechts.

" CTRL <- " Der CURSOR bewegt sich um eine Stelle nach links.

" CTRL ^ " Der CURSOR bewegt sich um eine Zeile nach oben.

" CTRL v " Der CURSOR bewegt sich um eine Zeile nach unten.

Wenn Sie die Tasten länger als eine halbe Sekunde gedrückt halten, bewegt sich der CURSOR ständig weiter, bis Sie die Tasten wieder loslassen.

Einfügen einer Leerzeile

" CTRL INSERT " Halten Sie die CTRL Taste gedrückt, während Sie die INSERT Taste drücken. Auf der linken Seite des CURSORS wird eine Leerstelle eingefügt.

" SHIFT INSERT " Um eine Zeile einzufügen, halten Sie die SHIFT Taste gedrückt, während Sie die INSERT Taste drücken. Die neue Zeile wird über der Zeile eingefügt, in der sich der CURSOR befindet.

Löschen eines Leerzeichens oder einer Zeile

" CTRL DELETE BACK S " Halten Sie die CTRL Taste gedrückt, während Sie die DELETE BACK S Taste drücken. Das Zeichen unter dem CURSOR wird gelöscht. Um das Zeichen auf der linken Seite des CURSOR zu löschen, drücken Sie die DELETE BACK S Taste alleine.

" SHIFT DELETE BACK S " Um eine Zeile zu löschen, halten Sie die SHIFT Taste gedrückt, während Sie die DELETE BACK S Taste drücken. Versichern Sie sich, dass sich der CURSOR auch wirklich in der Zeile befindet, die Sie löschen wollen.

Zurückbringen einer Zeile

" ESC " Wenn Sie irrtümlich eine Zeile gelöscht haben, so können Sie diese ganz einfach wieder zurückbringen. Bewegen Sie hierzu den CURSOR an die Stelle, an der die Zeile wieder erscheinen soll und drücken Sie die ESC Taste. Die Zeile wird an der gewünschten Stelle erscheinen.

Zurückbringen des Originaltextes

" SHIFT CLEAR " Um alle Änderungen, die Sie auf einer gerade in Bearbeitung befindlichen Karte durchgeführt haben, rückgängig zu machen, halten Sie

die SHIFT Taste gedrückt, während Sie die CLEAR Taste drücken. Der ursprüngliche Zustand der Karte wird wieder hergestellt.

Tabellierung

" CLR SET TAB " Das KARTEIKARTENPROGRAMM hat über jede Karte verteilt auf allen fünf Leerfeldern fest eingestellte Tabelliermarkierungen. Um zu einer solchen Markierung zu gelangen, drücken Sie die CLR SET TAB Taste. Der CURSOR bewegt sich, ohne den Text zu verändern, zum nächsten Tabellenpunkt.

Mehr über das Editieren

Wenn Sie Karten eingeben und editieren, bedenken Sie folgendes:

- Wenn Sie in eine Zeile, in der bereits 38 Zeichen stehen, ein Leerzeichen einfügen, geht das Zeichen am Ende der Zeile verloren.

- Wenn Sie auf einer Karte, auf der bereits 18 Zeilen beschrieben sind, eine neue Zeile einfügen, geht die letzte Zeile dieser Karte verloren.

- Wenn Sie über das Ende einer Zeile hinaus noch Text eingeben, so springt der CURSOR in die nächste Zeile, und die folgenden Zeichen werden am Anfang dieser Zeile erscheinen.

ATARINSIDE

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

ATARI[®]

ATARI-Elektronik Vertriebsgesellschaft mbH
Postfach 60 01 69 · Bebelallee 10 · 2000 Hamburg 60

Jegliche Rechte vorbehalten.
Vermietung, Verleih, Vervielfältigung
und öffentliche Aufführung verboten.

ATARI INSIDE