

ATARI®

ATARI PROGRAMM
DXG 55012
Diskette

GLOBETROTTER
für ATARI Computer

(c)1984 Jegliche Rechte vorbehalten
ATARI ELEKTRONIK Vertriebsges. mbh

ATARINSIDE



ATARI PROGRAMM
DXG 55012
Diskette

GLOBETROTTER
für ATARI Computer

(c)1984 Jegliche Rechte vorbehalten
ATARI ELEKTRONIK Vertriebsges. mbH

ATARINSIDE

ERFORDERLICHE GERÄTE

ATARI Privat-Computer mit mindestens 48 K RAM

ATARI Diskettenstation

Joystick

LADEN DES PROGRAMMS

Schalten Sie Ihren Fernseher/Monitor ein.

Schalten Sie Ihre Diskettenstation ein.

Legen Sie die Programmdiskette in Ihre Diskettenstation und schalten Sie Ihren Computer ein.

Das Programm wird automatisch geladen und gestartet.

ATARI INSIDE

DAS SPIEL

Die Vorgeschichte:

Auf einer Party haben Sie gewettet, innerhalb von weniger als 60 Tagen mindestens 9 ausgewählte Städte in der Welt aufzusuchen. Als Reisekapital stehen Ihnen DM 10.000,— zur Verfügung.

Sie waren immer schon ein reiselustiger Zeitgenosse. Aber war Ihnen die Aufgabe wirklich bewusst, als Sie die Wette abgeschlossen haben?

Reisetips:

Unterwegs müssen Sie verschiedene Abenteuer bestehen. Meiden Sie Gefahren und Risiken. Wählen Sie den Reiseweg nach Ihren eigenen Kriterien aus.

Die Reise beginnt und endet in Hamburg.

Reisegeld:

Während der Reise können Sie Ihre Reisekasse aufbessern, indem Sie bei den folgenden Spielen gewinnen. Sie können natürlich auch verlieren!

Hanoi.....Geduldspiel
Zürich.....Börsenspiel
London.....Bingo
Fremantle.....Pferdewette
Miami.....Golfturnier
Las Vegas.....Glücksspiel
Nizza.....Roulette

Verkehrsmittel:

Sie können zwischen

FLUGZEUG
MIETWAGEN
EISENBAHN
SCHIFF

wählen. Beachten Sie, je schneller das Verkehrsmittel, um so höher sind die Reisekosten.

Das Programm und die einzelnen Unterprogramme erklären sich selbst. Alle notwendigen Informationen für die Reise um die Welt sind im Programm selbst enthalten.

Speichern/Laden:

Sollten Sie einen Spielstand speichern wollen, so nehmen Sie bitte eine DOS II formatierte Diskette und wählen die entsprechende Option auf dem Bildschirm mit dem Joystick an. Mit Drücken des Feuerknopfes beginnt der Speichervorgang.

Die Möglichkeit einen alten Spielstand wieder einzuladen, wird Ihnen im 2. Menü geboten.

VIEL SPASS UND VIEL VERGNÜGEN!

ATARINSIDE

ATARI®

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