

ATARI®

ATARI PROGRAMM

DXG 5727
Diskette

BIORHYTHMUS

c 1983 Jegliche Rechte vorbehalten
ATARI ELEKTRONIK - Vertriebsges. mbH

ATARINSIDE



ATARI PROGRAMM

DXG 5727
Diskette

BIORHYTHMUS

c 1983 Jegliche Rechte vorbehalten
ATARI ELEKTRONIK - Vertriebsges. mbH

ATARINSIDE

BIORHYTHMUS

*** Für ATARI Privat-Computer mit BASIC.
Beim ATARI 400/800 wird das BASIC-Steck-
modul eingesetzt.
Bei "XL"-Computern ist BASIC eingebaut.

LADEN DER CASSETTE

- Speicherkapazität mindestens 16K RAM -

1. Schalten Sie Ihren Computer ein.
Auf Ihrem Fernsehgerät erscheint das Wort READY.
2. Legen Sie die Programm-Cassette in den Programm-
Recorder ein, spulen Sie zum Bandanfang zurück
und dann drücken Sie bitte die PLAY-Taste.
3. Geben Sie über die Computer-Tastatur CLOAD ein
und drücken Sie RETURN.
4. Nachdem der Piepton ertönt, drücken Sie die RETURN-
Taste. Das Programm wird nun in den Speicherbereich
geladen. Nach Beendigung des Ladevorganges erscheint
READY auf dem Bildschirm.
5. Geben Sie über die Computer-Tastatur RUN ein und
drücken Sie RETURN. Das Programm wird automatisch
gestartet.

LADEN DER DISKETTE

- Speicherkapazität mindestens 32K RAM -

1. Schalten Sie Ihren Computer aus.
2. Schalten Sie die Diskettenstation ein.
3. Legen Sie die Programm-Diskette in das Laufwerk ein
und schließen Sie den Disketten-Schacht.
4. Schalten Sie Ihren Computer ein. Das Programm wird nun
in den Speicherbereich geladen und wird automatisch ge-
startet.

ATARI INSIDE

Wenn das Programm in den Computer eingeladen ist, müssen Sie erst einmal den Namen der Person eingeben, die einen Biorhythmus wünscht. Besteht dieser aus mehr als 15 Buchstaben, müssen Sie bitte entsprechend abkürzen. Eingabe mit RETURN abschließen.

Danach erscheint auf dem Bildschirm dieser Hinweis:

ATARI PERSONAL
COMPUTER SYSTEM
BIORHYTHMUS

- (1) OHNE DRUCKER
- (2) MIT DRUCKER

AUSWAHL (X)

Bitte nur die entsprechende Zahl eingeben.

Die weiteren Hinweise zum Programm können Sie den nachfolgenden Ausdrucken entnehmen, so wie diese auch auf dem Bildschirm erscheinen, wenn Sie Anweisungen wünschen.

Die Biorhythmus-Theorie sagt, daß das menschliche Leben wellenförmig in drei Zyklen abläuft:

- (A) Physisch 23 Tage
- (B) Emotional 28 Tage
- (C) Geistig 33 Tage

Innerhalb dieser Zyklen gibt es dann drei wichtige Punkte:

TIEF KRITISCH HOCH

** KRITISCH **

Der Tag, an dem der Zyklus wechselt, von Hoch nach Tief oder umgekehrt, ist ein kritischer Tag. Man ist weder hoch noch tief, sondern in einem neutralen Zustand.

(A) Physischer Zyklus:

Es besteht Neigung zu Unglücken.

(B) Emotionaler Zyklus:

Emotionale Ausbrüche sind möglich.

(C) Geistiger Zyklus:

Für sich allein nicht von Bedeutung. In Verbindung mit anderen jedoch wichtig.

** HOCH **

(A) Während der 11 2/2 Hoch-Tage sind ideale Voraussetzungen für sportliche Hochleistungen oder andere physische Aktivitäten gegeben.

(B) In den 14 Hoch-Tagen sind Frauen und Männer aufgeschlossen, glücklich und innerlich positiv eingestellt und zufrieden.

(C) Während der 16 1/2 Hoch-Tage fällt das Lernen leichter. Kreativität ist vorhanden und mathematische Zusammenhänge werden besser verstanden.

** TIEF **

(A) In den 11 1/2 Tief-Tagen lassen die Möglichkeiten nach. Hier sollten besser leichtere Übungen durchgeführt werden.

(B) Während der 14 Tief-Tage besteht Tendenz zum Negativen und zu Schwermut.

(C) Während der 16 1/2 Tief-Tage ist die Vitalität reduziert. Man baut auch geistig schnell ab und ist an diesen Tagen recht müde.

ATARI INSIDE

Der Biorhythmus kann auf dem Bildschirm, dem Drucker oder auf beiden gleichzeitig ausgegeben werden. Eingaben nur numerisch vornehmen.

- (1) Namen eingeben. Wenn mehr als 15 Zeichen, dann bitte entsprechend abkürzen.
- (2) Geburtstag eingeben.
TT/MM/JJ (Tag, Monat, Jahr)
- (3) Zeitraum für Biorhythmus eingeben.
Von TT/MM/JJ bis TT/MM/JJ
Immer in einem Jahr. - Früheres Datum zuerst eingeben.

Nach Daten-Eingabe wird das Ergebnis ausgedruckt.

Mit CONTROL 1 Stopp der Ausgabe:

20 Zeichen auf dem Bildschirm
40 Zeichen auf dem Drucker

*** Bitte bedenken Sie, daß die Aussagen der Biorhythmus-Theorie wissenschaftlich noch nicht gefestigt sind.

Wichtige Informationen

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®



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.

ATARI INSIDE