

ATARI®

ATARI PROGRAMM

TXG 4114
Cassette

EUROPAEISCHE LAENDER UND
HAUPTSTAEDTE

© 1983 Jegliche Rechte vorbehalten
ATARI ELEKTRONIK-Vertriebsges. mbH

ATARINSIDE



ATARI PROGRAMM

TXG 4114
Cassette

EUROPAEISCHE LAENDER UND
HAUPTSTAEDTE

© 1983 Jegliche Rechte vorbehalten
ATARI ELEKTRONIK-Vertriebsges. mbH

ATARI INSIDE

Europäische Länder und Hauptstädte

Gerätevoraussetzung

- ATARI Privat-Computer System
- ATARI BASIC
- ATARI Programmrecorder

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

Programm laden (Cassette)

- Speicherkapazität mindestens 16K RAM -
1. Schalten Sie Ihren Computer aus.
 2. Stecken Sie das BASIC-Cartridge in den Modulschacht (entfällt bei "XL"-Computern).
 3. Schalten Sie Ihren Computer ein.
Wenn alles richtig gemacht wurde, müßte jetzt auf Ihrem Bildschirm READY zu lesen sein.
 4. Legen Sie die Programm-Cassette in den Programm-Recorder ein, spulen zum Bandanfang zurück und drücken anschließend die PLAY-Taste.
 5. Geben Sie über die Computer-Tastatur CLOAD ein und drücken Sie RETURN.
 6. Nachdem der Piepton ertönt ist, drücken Sie die RETURN-Taste. Das Programm wird nun in den Speicherbereich geladen. Nach Beendigung des Ladevorgangs erscheint READY auf dem Bildschirm.
 7. Geben Sie über die Computer-Tastatur RUN ein und drücken Sie RETURN. Das Programm wird automatisch gestartet.

Das Spiel

Auf dem Bildschirm erscheint nun das Fragespiel. Sie sehen, wie als erstes die Umrisse Europas gezeichnet werden. Dann wird ein bestimmtes Land eingegrenzt und anschließend per Computer nach dessen Namen gefragt. Diesen geben Sie bitte über die Tastatur ein und drücken danach die RETURN-Taste. Jetzt blinkt in dem Land ein kleiner Punkt an der Stelle, wo die Hauptstadt liegt, und es wird auch gleich nach dem Namen der Hauptstadt gefragt. Wenn Sie den Namen wissen, tippen Sie ihn über die Tastatur ein und drücken RETURN.

Können Sie eine der Fragen nicht beantworten, so genügt es, einfach die Taste RETURN zu drücken. Dieses Vorgehen wird zwar vom Computer als falsche Antwort gewertet, aber er sagt Ihnen zumindest den richtigen Namen.

Während des gesamten Spiels zählt der Computer die richtigen Antworten nach Ländern und Städten getrennt.

Über die START-Taste kann das Fragespiel jederzeit abgebrochen bzw. neu begonnen werden.

Das ist alles, was Sie wissen müssen. ATARI wünscht Ihnen viel Spaß und gute Unterhaltung!

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