

ATARI®

ATARI PROGRAMM
DXG 55004
1 Diskette

OLYMPIA LEXIKON

(c)1984 - Jegliche Rechte vorbehalten
ATARI ELEKTRONIK Vertriebsges.mBH

ATARI INSIDE

ATARI PROGRAMM
DXB 55004
1 Diskette

OLYMPIA LEXIKON

(c)1984 - Jegliche Rechte vorbehalten
ATARI ELEKTRONIK Vertriebsges.mBH

ATARINSIDE

Inhalt

	Seite
I. Einführung	2
II. Notwendige Gerätekonfiguration	2
III. Inbetriebnahme	2
IV. Programmauswahl	3
V. Eingabe der Sportdaten	3
VI. Sportdaten / Medaillenspiegel	7
VII. Vorhandene Sportarten und Disziplinen	10

START PROGRAM
DES 2000
1. Ausgabe
OLYMPIA LEXIKON
Hilft - Jede Seite enthält
Start- und Endzeiten

ATARINSIDE

I. Einführung

Das ATARI Olympia-Lexikon verwaltet für Sie die Namen, Ergebnisse und Rekorde sämtlicher Medaillengewinner der Olympischen Sommerspiele. Dabei können Sie sich aus den Sportdaten vom Computer einen Medaillenspiegel errechnen lassen, der angibt, welches Land wieviele Medaillen bekommen hat. Eine andere Möglichkeit besteht darin, die vorhandenen Daten nach bestimmten Kriterien abzufragen, um z.B. zu erfahren, welche Sportler aus einem bestimmten Land Medaillen bekommen haben.

Zusammen mit dem ATARI Olympia Lexikon wird eine Datendiskette geliefert, die die Ergebnisse der Olympischen Sommerspiele 1980 in Moskau enthält. Das Programm ist aber auch dazu vorgesehen, dass Sie sich Ihr eigenes Olympia Lexikon zusammenstellen, zuerst natürlich das der Olympiade 1984 in Los Angeles.

II. Notwendige Gerätekonfiguration

Zur Inbetriebnahme des Programms ATARI Olympia Lexikon benötigen Sie:

- ATARI 800 48k bzw. ATARI 800XL bzw. ATARI 600 mit Erweiterungsmodul
- mindestens eine Diskettenstation. Das Programm unterstützt maximal zwei Diskettenstationen.

III. Inbetriebnahme

1. Diskettenstation(en) einschalten.

2. Diskette mit dem ATARI Olympia Lexikon in Laufwerk 1 einlegen.

3. Computer einschalten. Bei Verwendung eines ATARI 800 müssen Sie vorher das BASIC-Sprach-Modul in den linken Modulschacht einstecken.

Der erste Teil des Programms wird nun in den Computer geladen und automatisch gestartet.

IV. Programmauswahl

Auf dem Bildschirm erscheint nun das Olympia Emblem, der blaue und der rote Stern. Drücken Sie nun dreimal die START-Taste, um die Copyright-Anzeigen zu umgehen und zur Programmauswahl zu gelangen. Mit der SELECT-Taste können Sie nun eines der beiden Programme:

** Eingabe der Sportdaten **

und

** Sportdaten / Medaillenspiegel **

auswählen. Durch Drücken der START-Taste wird das entsprechende Programm geladen.

Das Programm 'Eingabe der Sportdaten' benötigen Sie, um ein eigenes Olympia Lexikon einer beliebigen Sommerolympiade anzulegen. Mit dem Programm 'Sportdaten / Medaillenspiegel' können Sie die Ergebnisse dann nach bestimmten Kriterien abfragen und auswerten.

V. Eingabe der Sportdaten

Nach Auswahl mit der SELECT-, und Drücken der START-Taste wird dieses Programm automatisch geladen und gestartet. Auf dem Bildschirm erscheint folgendes Programm-Menü:

Neueingabe

Loeschen von Daten und Neueingabe

Datendiskette anmelden/initialisieren

Ende

-- 'Datendiskette anmelden/initialisieren'

Um ein neues Lexikon für eine Olympiade anzulegen, müssen Sie zuerst eine Datendiskette initialisieren. Dazu geben Sie ein 'D' ein und drücken die RETURN-Taste. Durch Drücken der ESC-Taste kommen Sie aus diesem Programmteil wieder zurück zum Programm-Menü.

ATARI INSIDE

Das Programm fordert Sie nun dazu auf, eine Datendiskette einzulegen. Wenn Sie zwei Laufwerke angeschlossen und eingeschaltet haben, müssen Sie Ihre Datendiskette in Laufwerk 2 einlegen. Bei nur einem angeschlossenen Laufwerk muss die Programmdiskette aus Laufwerk 1 entfernt werden. An ihrer Stelle wird dann die Datendiskette eingelegt.

Das Programm fragt nun, ob auf der Datendiskette schon Daten des Olympia-Lexikons vorhanden sind. Wenn Sie eine vorhandene Datendiskette einer Olympiade ergänzen wollen, müssen Sie 'J' eingeben. Das Programm testet nun, ob auf der Datendiskette eine Olympiade vorhanden ist, und geht dann ins Menü zurück. Sollte auf der Datendiskette noch keine Olympiade gespeichert sein, so schreibt das Programm die entsprechende Meldung auf den Bildschirm. Sie müssen dann den Vorgang mit einer anderen Diskette wiederholen oder die Datendiskette für eine neue Olympiade initialisieren. Dazu geben Sie bei der Frage, ob auf der Diskette schon eine Olympiade gespeichert ist, ein 'N' ein. Danach müssen Sie mit 'J' bestätigen, die Datendiskette zu formatieren. Mit jeder anderen Eingabe kommen Sie zurück zur ersten Frage. Beachten Sie, dass beim Formatieren sämtliche Daten auf der Datendiskette gelöscht werden. Nach der Formatierung fragt das Programm noch nach drei Eingaben zu den Olympischen Spielen. Für die Spiele 1984 in Los Angeles können Sie z.B. folgendes eingeben.

Name : XXIII. Olympische Sommerspiele

Ort : Los Angeles

Jahr : 1984

Sie müssen nun noch mit 'J' bestätigen, dass die Daten richtig sind. Sollten Sie einen Fehler gemacht haben, so geben Sie 'N' ein. Sie können dann Ihre Eingabe wiederholen.

Nach der Bestätigung mit 'J', speichert das Programm die Daten auf der Datendiskette ab und geht zurück zum Programm-Menü.

Eingabe und Ändern von Daten:

Die beiden Programmteile 'Neueingabe' und 'Loeschen und Neueingabe' sind sehr ähnlich aufgebaut. Um Sportdaten einzugeben und auf einer Datendiskette abzuspeichern rufen Sie den Programmteil 'Neueingabe' auf. Dazu müssen Sie im Menü ein 'N' eingeben und die RETURN-Taste drücken.

-- 'Neueingabe'

Bevor Sie nun die ersten Medaillenplätze eingeben können, muss eine Sportart und eine Disziplin angegeben werden. Dazu müssen Sie zuerst die Frage beantworten, ob es sich um eine Damen-, Herren- oder gemischte Sportart handelt. Geben Sie dazu 'D', 'H' oder 'G' ein. Durch Drücken der ESC-Taste anstelle einer Eingabe kommen Sie zurück ins Programm-Menü.

Anschliessend müssen Sie eine der in Kapitel VII. aufgeführten Sportarten auswählen. Der Name der Sportart muss dabei nicht ganz ausgeschrieben werden. Für die Auswahl von z.B. 'Leichtathletik' reicht es aus 'Lei' einzugeben. Die Abkürzung muss nur unverwechselbar sein, so dass das Programm nicht eine Sportart aussucht, die die gleichen Anfangsbuchstaben hat, die Sie aber nicht auswählen wollten. So bekommt man mit der Eingabe 'Bo' die Sportart 'Bogenschiessen' und nicht 'Boxen'. Für 'Boxen' hätte man die Abkürzung 'Box' eingeben müssen. Andere Eingaben als die vorhandenen Sportarten akzeptiert das Programm nicht. Wenn das Programm Ihre Eingabe 'Wa' für 'Wasserball' nicht akzeptiert, so kann es z.B. daran liegen, dass Sie vorher 'D' für Damen eingegeben haben. Wasserball der Damen gibt es bei Olympischen Spielen nicht.

Das Drücken der ESC-Taste bei der Frage nach der Sportart hat wieder die Funktion, dass Sie zur vorherigen Eingabe zurückkommen. Bei fast allen Eingaben können Sie so immer einen Schritt zurückgehen, bis Sie dann wieder ins Programm-Menü kommen. Nur in wenigen Ausnahmefällen ist die ESC-Taste ohne Funktion.

Die dritte Eingabe im Programmteil 'Neueingabe' fragt nach der Disziplin. Die möglichen Disziplinen einer Sportart sind wiederum im Kapitel VII. aufgezählt. Genau wie bei der Eingabe der Sportart können Sie Ihre Eingabe wieder abkürzen. Benutzen Sie dabei aber genau die Schreibweise, die angegeben ist.

Der ausgeschriebene Name der Sportart und der Disziplin erscheint nach einer richtigen Eingabe in den oberen Bildschirmzeilen.

Nun können Sie nacheinander die Daten der verschiedenen Medaillenplätze eingeben. Beantworten Sie dazu die Frage nach dem Platz mit einer Zahl von 1 bis 3. Danach erscheinen auf dem Bildschirm die einzelnen Abfragen nach:

- dem Namen. Bei Mannschaftssportarten steht dort 'Mannschaft'.
- dem Land. Geben Sie hier die dreibuchstabige Abkürzung des Ländernamens ein.
- der Zeit, der Punktzahl oder den Metern. Bei Disziplinen ohne messbare Ergebnisse übergeht der Computer diese Eingabe.
- dem Rekord. Hier akzeptiert der Computer nur die Eingaben 'WR' für Weltrekord, 'OR' für olympischen Rekord, 'ER' für Europarekord, 'NR' für nationaler Rekord und 'DR' für deutscher Rekord. Durch Drücken der RETURN-Taste können Sie diese Eingabe übergehen.

Jetzt müssen Sie Ihre Eingaben noch durch 'J' bestätigen. Durch die Eingabe von 'N' können Sie Dateneingabe wiederholen, falls Sie einen Fehler gemacht haben.

Bitte achten Sie auf die Gross- und Kleinschreibung bei Ihren Eingaben, da das Programm bei Namen nur Gross- oder nur Kleinbuchstaben nicht akzeptiert.

Wenn Sie die Daten einer anderen Disziplin oder einer anderen Sportart eingeben wollen, so drücken Sie bei der Frage nach dem Platz die ESC-Taste. Das Programm speichert dann die eingegebenen Daten auf der Diskette ab und Sie können eine neue Disziplin bzw. Sportart aufrufen.

-- 'Löschen und Neueingabe'

Um die eingegebenen Daten zu korrigieren, benötigen Sie den Programmteil 'Löschen von Daten und Neueingabe'. Durch die Eingabe von 'L' im Menü wird dieser Teil aufgerufen.

Die Abfrage nach den Sportarten und den Disziplinen verläuft genauso wie im Programmteil 'Neueingabe'. Allerdings prüft das Programm nun nach der Eingabe einer Platzierung, ob bei diesem Platz schon Daten gespeichert sind. Evtl. vorhandene Daten werden dann auf dem Bildschirm dargestellt. Wenn Sie nun 'W' eingeben, sucht der Computer die nächste Eintragung dieser Platzierung. Durch die Eingabe von 'L' werden die gerade auf dem Bildschirm dargestellten Daten gelöscht und das Programm läuft in dem Programmteil 'Neueingabe' weiter. Damit können Sie dann die korrigierten Daten dieses Platzes eingeben. Wenn Sie die Daten nur löschen wollten, müssen Sie bei der Frage nach dem neuen Namen bzw. nach dem Land nur die ESC-Taste drücken. Sie können dann einen neuen Platz eingeben, bei dem Sie Daten korrigieren wollen, oder Sie gehen durch Drücken der ESC-Taste eine bestimmte Anzahl von Eingabeschritten zurück, um z.B. eine neue Disziplin oder Sportart auszuwählen.

-- 'Ende'

Wenn Sie das Programm beenden wollen können Sie, sobald das Programm das Menü zeigt, die Diskette(n) aus dem (den) Laufwerk(en) entfernen und den Computer ausschalten.

Um die Programmauswahl wieder zu laden, genügt es aber im Menü ein 'E' einzugeben. Sollten Sie nur eine Diskettenstation verwenden, so fordert Sie das Programm auf, die Programmdiskette wieder in Laufwerk 1 einzulegen. Bei Verwendung von zwei Laufwerken wird die Programmauswahl ohne Nachfrage geladen, da die Programmdiskette ja noch in Laufwerk 1 eingelegt ist.

VI. Sportdaten / Medaillenspiegel

Nachdem Sie dieses Programm ausgewählt und die START-Taste gedrückt haben, wird es in den Computer geladen und automatisch gestartet. Auf dem Bildschirm erscheint wiederum ein Menü:

Abfrage der Sportdaten

Medaillenspiegel

Datendiskette anmelden

Ende

Durch die Eingabe des jeweiligen Anfangsbuchstabens und Drücken der RETURN-Taste können Sie den jeweiligen Programmteil aufrufen.

-- 'Datendiskette anmelden'

Diesen Programmteil benötigen Sie, damit ein Teil der Sportdaten einer Datendiskette in den Speicher geladen wird. Jedesmal, wenn Sie die Datendiskette wechseln wollen, müssen Sie diesen Programmteil aufrufen. Wenn die Programmteile 'Abfrage der Sportdaten' oder 'Medaillenspiegel' aufgerufen werden und es wurden noch keine Daten einer Olympiade geladen, so wird automatisch zuerst dieser Programmteil aufgerufen, bevor die gewünschte Funktion ausgeführt wird.

Die Wahl des Laufwerkes für die Datendiskette verläuft genauso wie im Programm 'Eingabe der Sportdaten'. Sie müssen nach Einlegen der Datendiskette in das richtige Laufwerk allerdings nur die RETURN-Taste drücken.

-- 'Abfrage der Sportdaten'

Mit diesem Programmteil können Sie die auf einer Datendiskette gespeicherten Daten nach bestimmten Kriterien abfragen. Das Programm sucht die gewünschten Daten anhand von sieben Eingaben aus, die Sie vorher machen müssen. Jede Eingabe können Sie durch Drücken der RETURN-Taste übergehen. Das Programm sucht alle Sportdaten heraus, auf die die eingegebenen Kriterien zutreffen. Folgende sieben Eingaben sind möglich:

Damen/Herren/Gemischt: Es sind die Eingaben 'D', 'H' und 'G' möglich. Durch drücken der ESC-Taste kommen sie zurück zum Menü.

Sportart: Die Eingabe erfolgt hier wie im Kapitel 'Eingabe der Sportdaten' beschrieben. Die Sportarten könne also abgekürzt werden. Wenn Sie also 'Bo' eingeben, so sucht das Programm sowohl bei 'Bogenschiessen' als auch bei 'Boxen'.

Disziplin: Hier gilt das bei 'Sportart:' Genannte, bezogen auf die einzelnen Disziplinen.

Name: Hier erfolgt die Eingabe etwas anders. Sie können an dieser Stelle eine beliebige Buchstabenfolge eingeben, die in dem Namen, den Sie suchen, irgendwo auftritt. Wenn Sie also z.B. 'cz' eingeben, sucht das Programm alle Namen heraus, in denen diese Zeichenfolge vorhanden ist.

Land: Das Programm akzeptiert hier nur die dreibuchstabige Abkürzung der Ländernamen.

Platz: Sie können hier eine Zahl von 1 bis 3 eingeben.

Rekord: Das Programm erlaubt nur die Eingabe von 'WR', 'OR', 'ER' oder 'DR'.

Nun müssen Sie Ihre Eingaben noch mit 'J' bestätigen, bevor die Suche gestartet wird. Wenn Sie 'N' tippen, können Sie Ihre Eingabe wiederholen.

Den Suchvorgang können Sie an jeder Stelle durch Drücken der ESC-Taste unterbrechen.

-- 'Medaillenspiegel'

Nachdem Sie diesen Programmteil ausgewählt haben, testet das Programm ob auf der Datendiskette schon ein fertiger Medaillenspiegel gespeichert ist. Sollte dies der Fall sein, so lädt ihn das Programm und gibt ihn auf dem Bildschirm aus.

Ist noch kein Medaillenspiegel erstellt worden, so müssen Sie mit 'J' bestätigen, dass das Programm diesen erstellen soll. Bei der Eingabe von 'N' kommen Sie zurück zum Menü.

Das erstellen des Medaillenspiegels dauert allderdings einige Minuten. Zuerst müssen alle Sportergebnisse von der Diskette gelesen werden. Danach wird die Tabelle noch sortiert. Hierbei erfolgt auch schon eine Ausgabe auf dem Bildschirm, die sich aber nicht unterbrechen lässt. Der fertige Medaillenspiegel wird dann auf der Datendiskette abgespeichert.

Jedesmal wenn Sie mit dem Programm 'Eingabe der Sportdaten' Daten ändern, wird ein evtl. vorhandener Medaillenspiegel gelöscht. Sie müssen dann einen neuen erstellen.

-- 'Ende'

Der Programmteil 'Ende' hat die gleiche Funktionsweise wie der des Programms 'Eingabe der Sportdaten' aus Kapitel V.

ATARI INSIDE

VII. Vorhandene Sportarten und Disziplinen

Dieses Kapitel enthält die Aufstellung aller im ATARI Olympia-Lexikon enthaltenen Sportarten und Disziplinen. Beachten Sie, dass es bei einigen Sportarten keine extra Disziplinen gibt. In diesen Fällen erwartet das Programm dann auch keine Eingabe einer Disziplin. Dieser Eingabeschritt wird dann automatisch übersprungen.

Basketball Herren
Basketball

Basketball Damen
Basketball

Bogenschiessen Herren
Bogenschiessen

Bogenschiessen Damen
Bogenschiessen

Boxen Herren
Halbfliegengewicht
Fliegengewicht
Bantamgewicht
Federgewicht
Leichtgewicht
Halbweltergewicht
Weltergewicht
Halbmittelgewicht
Mittelgewicht
Halbschwergewicht
Schwergewicht
Superschwergewicht

Fechten Herren
Degen. Einzel
Degen. Mannschaft
Florett. Einzel
Florett. Mannschaft
Saebel. Einzel
Saebel. Mannschaft

Fechten Damen
Florett. Einzel
Florett. Mannschaft

Fuenfkampf Herren
Einzelwertung
Mannschaftswertung

Fussball Herren
Fussball

Gewichtheben Herren
Fliegengewicht
Bantamgewicht
Federgewicht
Leichtgewicht
Mittelgewicht
Leichtschwergewicht
Mittelschwergewicht
Erstes Schwergewicht
Zweites Schwergewicht
Superschwergewicht

Handball Herren
Handball

Handball Damen
Handball

Hockey Herren
Hockey

Hockey Damen
Hockey

Judo Herren
Superleichtgewicht
Halbleichtgewicht
Leichtgewicht
Halbmittelgewicht
Mittelgewicht
Halbschwergewicht
Schwergewicht
Offene Klasse

Kanu/Kanu-Slalom Herren
Einer-Kajak 500m
Einer-Kajak 1000m
Zweier-Kajak 500m
Zweier-Kajak 1000m
Vierer-Kajak 1000m
Einer-Kanadier 500m
Einer-Kanadier 1000m
Zweier-Kanadier 500m
Zweier-Kanadier 1000m

ATARI INSIDE

<u>Kanu/Kanu-Slalom</u>	<u>Damen</u>
Einer-Kajak 500m	
Zweier-Kajak 500m	
Vierer-Kajak 500m	
<u>Kunst und Turmspringen</u>	<u>Herren</u>
Kunstspringen	
Turmspringen	
<u>Kunst und Turmspringen</u>	<u>Damen</u>
Kunstspringen	
Turmspringen	
<u>Leichtathletik</u>	<u>Herren</u>
100-m-Lauf	
200-m-Lauf	
400-m-Lauf	
800-m-Lauf	
1500-m-Lauf	
5000-m-Lauf	
10000-m-Lauf	
Marathonlauf	
110-m-Huerdenlauf	
400-m-Huerdenlauf	
3000-m-Hindernislauf	
4 * 100-m-Staffel	
4 * 400-m-Staffel	
20-km-Strassengehen	
50-km-Strassengehen	
Weitsprung	
Dreisprung	
Hochsprung	
Stabhochsprung	
Speerwerfen	
Diskuswerfen	
Hammerwerfen	
Kugelstossen	
Zehnkampf	

<u>Leichtathletik</u>	<u>Damen</u>
100-m-Lauf	
200-m-Lauf	
400-m-Lauf	
800-m-Lauf	
1500-m-Lauf	
3000-m-Lauf	
Marathonlauf	
100-m-Huerdenlauf	
400-m-Huerdenlauf	
4 * 100-m-Staffel	
4 * 400-m-Staffel	
Weitsprung	
Hochsprung	
Speerwerfen	
Diskuswerfen	
Kugelstossen	
Mehrkampf	
<u>Radsport</u>	<u>Herren</u>
100-m-Sprint	
1000-m-Zeitfahren	
4000-m-Einzel-Verfolungsrennen	
4000-m-Mannschafts-Verfolungsrennen	
Strassenrennen. Einzel	
100-km-Mannschafts-Zeitfahren	
Punkterennen	
<u>Radsport</u>	<u>Damen</u>
70-km-Strassenfahren	
<u>Reiten</u>	<u>Gemischt</u>
Dressur. Einzelwertung	
Dressur. Mannschaftswertung	
Military. Einzelwertung	
Military. Mannschaftswertung	
Springpruefung. Einzelwertung	
Preis der Nationen	
<u>Ringern (Freistil)</u>	<u>Herren</u>
Papiergewicht	
Fliegengewicht	
Bantamgewicht	
Federgewicht	
Leichtgewicht	
Weltergewicht	
Mittelgewicht	
Halbschwergewicht	
Schwergewicht	
Superschwergewicht	

Ringen (Griechisch-Roemisch) Herren

Papiergewicht
Fliegengewicht
Bantamgewicht
Federgewicht
Leichtgewicht
Weltergewicht
Mittelgewicht
Halbschwergewicht
Schwergewicht
Superschwergewicht

Rudern Herren

Einer
Doppelzweier
Zweier ohne Steuermann
Zweier mit Steuermann
Doppelvierer
Vierer ohne Steuermann
Vierer mit Steuermann
Achter

Rudern Damen

Einer
Doppelzweier
Zweier ohne Steuermann
Doppelvierer
Vierer mit Steuermann
Achter

Schiessen Gemischt

Kleinkaliber. Dreistellungskampf
Kleinkaliber. liegend
Schnellfeuerpistole
Freie Scheibenpistole
Luftgewehr
Schiessen auf den laufenden Keiler
Wurftauben (Trap)
Wurftauben (Skeet)
Kleinkaliber (3)
Luftgewehr (2)
Schnellfeuerpistole (2)

Schwimmen Herren

100-m-Freistil
200-m-Freistil
400-m-Freistil
1500-m-Freistil
100-m-Brust
200-m-Brust
100-m-Ruecken
200-m-Ruecken
100-m-Delphin
200-m-Delphin
200-m-Lagen
400-m-Lagen
4 * 100-m-Freistil-Staffel
4 * 200-m-Freistil-Staffel
4 * 100-m-Lagen-Staffel

Schwimmen Damen

100-m-Freistil
200-m-Freistil
400-m-Freistil
800-m-Freistil
100-m-Brust
200-m-Brust
100-m-Ruecken
200-m-Ruecken
100-m-Delphin
200-m-Delphin
200-m-Lagen
400-m-Lagen
4 * 100-m-Freistil-Staffel
4 * 100-m-Lagen-Staffel
Synchronschwimmen

Segeln Herren

Finn-Dingi
470er Klasse
Flying Dutchman
Soling
Starboot
Tornado (Katamaran)
Windglider

Turnen Herren

Zwoelfkampf. Mannschaftswertung
Zwoelfkampf. Einzelwertung
Barren
Boden
Pferdsprung
Reck
Ringe
Seitpferd

ATARINSIDE

<u>Turnen</u>	<u>Damen</u>
Achtkampf. Mannschaftswertung	
Achtkampf. Einzelwertung	
Boden	
Pferdsprung	
Schwebebalken	
Stufenbarren	
Rhythmische Gymnastik	
<u>Volleyball</u>	<u>Herren</u>
Volleyball	
<u>Volleyball</u>	<u>Damen</u>
Volleyball	
<u>Wasserball</u>	<u>Herren</u>
Wasserball	
<u>Baseball</u>	<u>Herren</u>
Baseball	
<u>Tennis</u>	<u>Herren</u>
Einzel	
Doppel	
<u>Tennis</u>	<u>Damen</u>
Einzel	
Doppel	
<u>Tennis</u>	<u>Gemischt</u>
Tennis-Mixed	

ATARI

Wichtige Informationen

Die Atari Corporation ist eine der größten und erfolgreichsten Software-Firmen der Welt. Wir haben eine große Anzahl von Spielen für die Atari 2600, 5200, 7800 und PC-Systeme entwickelt. Unsere Spiele sind in über 20 Sprachen übersetzt und sind in über 100 Ländern erhältlich. Wir sind stolz darauf, dass unsere Spiele von Millionen von Menschen auf der ganzen Welt gespielt werden.

Jeder, der sich dieser Spiele bewusst wird, begreift, dass wir Atari-Spiele nicht nur als Unterhaltung, sondern auch als pädagogische Werkzeuge betrachten. Unsere Spiele sind so konzipiert, dass sie Kindern helfen, ihre motorischen Fähigkeiten zu verbessern und ihre kognitive Entwicklung zu fördern. Wir glauben, dass unsere Spiele eine wertvolle Ergänzung für die Bildung sind.

Diese Tatsache macht uns stolz darauf, dass wir die Atari-Spiele nicht nur als Unterhaltung, sondern auch als pädagogische Werkzeuge betrachten. Unsere Spiele sind so konzipiert, dass sie Kindern helfen, ihre motorischen Fähigkeiten zu verbessern und ihre kognitive Entwicklung zu fördern. Wir glauben, dass unsere Spiele eine wertvolle Ergänzung für die Bildung sind.

Abgesehen davon, dass wir unsere Spiele als Unterhaltung und als pädagogische Werkzeuge betrachten, sind wir auch stolz darauf, dass unsere Spiele in über 20 Sprachen übersetzt sind. Dies zeigt, dass unsere Spiele von Millionen von Menschen auf der ganzen Welt gespielt werden.

- Gewöhnlich wird ein Atari-Spiel für die Atari 2600, 5200, 7800 und PC-Systeme entwickelt.
- Der Hersteller der Atari-Spiele ist die Atari Corporation.
- Die Atari-Spiele sind in über 20 Sprachen übersetzt.

Letztendlich sind wir stolz darauf, dass unsere Spiele von Millionen von Menschen auf der ganzen Welt gespielt werden. Wir glauben, dass unsere Spiele eine wertvolle Ergänzung für die Bildung sind.

Wir sind stolz darauf, dass unsere Spiele von Millionen von Menschen auf der ganzen Welt gespielt werden. Wir glauben, dass unsere Spiele eine wertvolle Ergänzung für die Bildung sind.

Wir sind stolz darauf, dass unsere Spiele von Millionen von Menschen auf der ganzen Welt gespielt werden. Wir glauben, dass unsere Spiele eine wertvolle Ergänzung für die Bildung sind.

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