

ATARI®

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 COMPUTER SYSTEME SOFTWARE-KATALOG

für Lernen
Weiterbildung
Heim und Beruf
System

ATARI 600 XL, 800 XL, 1450 XLD



e. mulhosis
alpha
Computers g.m.b.h.
tel. 030/691 10 82
Kunürstendamm 121a · 1000 Berlin 31

**ATARI COMPUTER SYSTEME
SOFTWARE-KATALOG**

für Lernen
Weiterbildung
Heim und Beruf
System

ATARI 600 XL, 800 XL, 1450 XLD

SCRAM

Inhalt erfordert:
ATARI Computer,
16 K RAM,
ATARI Programm-Recorder,
Joystick,
400/800-Computer:
ATARI BASIC Modul

Auch als Diskette erhältlich.
Bestell-Nr.: DXG 4124

SCRAM

Scram zeigt bis ins letzte Detail die Funktionen eines Kernkraftwerkes. Der Anwender lernt alles über die Betriebsvorgänge und vertieft so sein Wissen über eines der aktuellsten Themen unserer Zeit. Hinzu kommt eine Spiel-Option, in der das gesamte Wissen angewendet werden kann.

Es veranschaulicht deutlich, welche Reaktion und Bedienung bei Störfällen nötig sind, um den Betrieb ohne Umweltbelastung aufrechterhalten zu können. Es zeigt aber auch, welche Belastung bis hin zum Kernschmelzvorgang entstehen, wenn eine falsche Bedienung erfolgt.

© ATARI, Inc. 1981.

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

ATARI Elektronik Vertriebs GmbH
Bebelallee 10 · 2000 Hamburg 60

TXG 4123

ZINSEN UND TILGUNG

Inhalt erfordert:
ATARI Computer,
16 K RAM,
ATARI Programm-Recorder.
Möglich ist die Benutzung
eines ATARI Druckers.
ATARI BASIC Modul.

In dem Analyse-Programm werden Darlehen, Zinssätze und Laufzeiten mit den daraus resultierenden Tilgungsraten untereinander verglichen. Z.B. werden die zwei Darlehenssummen DM 10.000,- und DM 100.000,- bei Zinssätzen von 15,5% und 16% mit Laufzeiten von 25 und 30 Jahren in den Computer eingegeben. Danach erfolgt Berechnung und komplette Ausgabe der Eingabedaten mit den entsprechenden monatlichen Tilgungsraten auf dem Bildschirm und/oder Drucker.

© ATARI, Inc. 1981

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

ATARI Elektronik Vertriebs GmbH
Bebelallee 10 · 2000 Hamburg 60

TXG 4115

ZINSEN UND TILGUNG

BIORHYTHMUS

Inhalt erfordert:
ATARI Computer,
16 K RAM,
ATARI Programm-Recorder.
Möglich ist die Benutzung eines
ATARI Druckers,
400/800-Computer:
ATARI-BASIC Modul

BIORHYTHMUS

Wie fühlen Sie sich? Wenn Sie wissen möchten, wie in den nächsten Wochen Ihr persönlicher Biorhythmus verläuft – dieses Programm sagt es Ihnen. Ausgehend von Ihrem Geburtsdatum, werden die physischen, seelischen und geistigen Höhen und Tiefen errechnet und wahlweise auf dem Bildschirm dargestellt oder mit einem Drucker ausgedruckt. Der Voraussagezeitraum kann frei gewählt werden. Das Programm bietet Ihnen viel Spaß und Unterhaltung. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Voraussagen kann natürlich nicht übernommen werden.

© ATARI, Inc. 1980
Jegliche Rechte vorbehalten.
Vermietung, Verleih, Vervielfältigung
und öffentliche Aufführung verboten.
ATARI Elektronik Vertriebs GmbH
Bebelallee 10 · 2000 Hamburg 60

TXG 4107

EUROPÄISCHE STÄDTE UND LÄNDER

Inhalt erfordert:
ATARI Computer,
16 K RAM,
ATARI Programm-Recorder,
400/800-Computer:
ATARI BASIC Modul

EUROPÄISCHE STÄDTE UND LÄNDER

Der Computer zeichnet die Konturen eines Landes innerhalb Europas auf dem Bildschirm. Italien? Albanien? Jugoslawien? Sie geben Ihre Antwort ein. „Richtig! Griechenland.“ „Wie heißt die Hauptstadt von Griechenland fragt der Computer?“ Pyräus? Saloniki? Falsch! Athen.
Mit diesem Lernprogramm können Jung und Alt ihre Geographischen Kenntnisse erweitern und erneuern.


ATARI  A Warner Communications Company

© ATARI, Inc. 1980
Jegliche Rechte vorbehalten.
Vermietung, Verleih, Vervielfältigung
und öffentliche Aufführung verboten.
ATARI Elektronik Vertriebs GmbH
Bebelallee 10 · 2000 Hamburg 60

ATARI
COMPUTER SYSTEM

TXG 4114

AUFGEPASST/ STREIT DER KÄFER*

Inhalt erfordert:
ATARI Computer,
16 K RAM,
ATARI Programm-Recorder,
400/800-Computer:
ATARI BASIC Modul

Mit diesem Programm aus der „Spielend lernen mit ATARI“-Serie wird Ihrem Kind das Lernen Spaß machen. Entwickelt von erfahrenen Pädagogen, wird dieses Programm Ihrem Kind die Möglichkeit geben, Lehrinhalte aufzunehmen und weiter zu entwickeln. Und das alles ganz spielerisch. Zwei Mathematik-Spiele für Kinder ab 6 Jahre sind in diesem Programm enthalten.

AUFGEPASST

20 Brüche sind hinter mit Buchstaben versehenen Karten versteckt. Versuche durch Aufdecken von Kartenpaaren gleichwertige Brüche zu finden, wähle zwei Karten aus. Der Computer fragt Dich, ob diese Brüche gleich sind. Weißt Du es, erhältst Du eine Punktzahl. Am Anfang ist die Punktzahl höher.

Logisch... aller Anfang ist schwer.

STREIT DER KÄFER

Eine Gruppe roter und schwarzer Käfer marschiert aufeinander zu. Treffen Sie zusammen, verbleibt ein Rest. Schicke aus einer Auswahl, die Dir der Computer vorgibt, so viel Käfer neu ins Rennen, daß nach dem Zusammentreffen keine mehr übrig bleiben.



 A Warner Communications Company

* created and designed by Milliken and
manufactured under license by ATARI, Inc.

© 1983 ATARI, Inc.

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

ATARI Elektronik Vertriebs GmbH
Bebelallee 10 · 2000 Hamburg 60

ATARI
COMPUTER SYSTEM
TXG 9510

SCHLUCK/ RICHTUNGS- PFEILE*

Inhalt erfordert:
ATARI Computer,
16 K RAM,
ATARI Programm-Recorder,
400/800-Computer:
ATARI BASIC Modul

Mit diesem Programm aus der „Spielend lernen mit ATARI“-Serie wird Ihrem Kind das Lernen Spaß machen. Entwickelt von erfahrenen Pädagogen wird dieses Programm Ihrem Kind die Möglichkeit geben, Lehrinhalte aufzunehmen und weiter zu entwickeln. Und das alles ganz spielerisch. Zwei Mathematik-Spiele für Kinder ab 4 Jahre.

SCHLUCK

Der große Fisch versucht den kleinen zu fangen. Du rettst den kleinen Fisch nur, wenn Du 20 Rechenaufgaben löst, bevor dieser vom großen gefressen wird. Gelingt Dir das, so darfst Du zur Belohnung mit dem Angelhaken Zahlen fischen. Aber passe auf, der weiße Hai versucht Dir die Zahlen vom Haken zu fressen.

RICHTUNGSPFEILE

Auf dem Bildschirm erscheinen Pfeile, die ihre Richtung nach links oder rechts ändern. Tippe in den Computer, wieviele Schritte die Pfeile nach rechts oder links gehen. Gibst Du die richtige Antwort, darfst Du Dir selbst ein Bild aus Pfeilen malen lassen.



 A Warner Communications Company

* created and designed by
Milliken and manufactured under license by
ATARI, Inc.

© 1983 ATARI, Inc.
all rights reserved, printed in Germany.

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

ATARI Elektronik Vertriebs GmbH
Bebelallee 10 · 2000 Hamburg 60

ATARI
COMPUTER SYSTEM
TXG 9502

SCHLUCK/RICHTUNGSPFEILE*

GOLF/BALKEN-RECHNEN*

Inhalt erfordert:
ATARI Computer,
16 K RAM,
ATARI Programm-Recorder.
400/800-Computer:
ATARI BASIC Modul

Mit diesem Programm aus der „Spielend lernen mit ATARI“-Serie wird Ihrem Kind das Lernen Spaß machen. Entwickelt von erfahrenen Pädagogen wird dieses Programm Ihrem Kind die Möglichkeit geben, Lehrinhalte aufzunehmen und weiter zu entwickeln. Und das alles ganz spielerisch. Zwei Mathematik-Spiele für Kinder ab 7 Jahre sind auf dieser Cassette enthalten.

GOLF

Du stehst auf einem Golfplatz mit insgesamt 18 Löchern. Sandkuhlen und Teiche machen es Dir schwer den Ball zum Loch zu schlagen. Du mußt die Richtung und die Entfernung bestimmen, die der Ball zurücklegen soll. Spiele GOLF gegen Deine Eltern, Geschwister oder Freunde. Der Computer sagt Dir am Ende, wer die wenigsten Schläge gebraucht hat.

BALKENRECHNEN

Der Computer zeigt Dir einen langen Balken und gibt Dir verschiedene Teilstücke vor. Entscheide Dich, ob Du diese Balkenstücke aneinander hängst oder einzelne Stücke von Deinem zusammengefügt Balken abziehst. Es gibt je Spiel nur eine Möglichkeit, Deinen Balken so zu bauen, daß dieser genau so lang wie der vorgegebene Balken ist.



A Warner Communications Company

* created and designed by
Miliken and manufactured under license by
ATARI, Inc.

© 1983 ATARI, Inc.
all rights reserved, printed in Germany.

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

ATARI Elektronik Vertriebs GmbH
Bebelallee 10 · 2000 Hamburg 60

ATARI
COMPUTER SYSTEM

TXG 9503

BEEIL DICH/ VERDREHT*

Inhalt erfordert:
ATARI Computer,
16 K RAM,
ATARI Programm-Recorder 1010 (410),
400/800-Computer:
ATARI BASIC Modul

Mit diesem Programm aus der „Spielend lernen mit ATARI“-Serie wird Ihrem Kind das Lernen Spaß machen. Entwickelt von erfahrenen Pädagogen wird dieses Programm Ihrem Kind die Möglichkeit geben, Lehrinhalte aufzunehmen und weiter zu entwickeln. Und das alles ganz spielerisch. Zwei Mathematik-Spiele für Kinder ab 4 Jahre sind in diesem Programm enthalten.

BEEIL DICH (Subtraktions- und Divisionsübungen)

Der hungrige Alligator ... er wird immer schneller ... abziehen ... schnell teilen ... rette die Fische. Hast Du alles richtig gelöst, bekommst Du ein Extraspiel. Je mehr Fische Du rettetest, je länger kannst Du spielen!

VERDREHT (Spiegelungen und Drehung)

Schau auf die zwei Figuren. Muß die eine auf den Kopf gestellt werden? Steht sie verkehrtherum? Sind die Farben gleich? Bei diesem Spiel mußt Du Deinen Kopf ganz schön verdrehen.



A Warner Communications Company

* created and designed by
Miliken and manufactured under license by
ATARI, Inc.

© 1983 ATARI, Inc.
all rights reserved printed in Germany.

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

ATARI Elektronik Vertriebs GmbH
Bebelallee 10 · 2000 Hamburg 60

ATARI
COMPUTER SYSTEM

TXG 9501

GOLF/BALKENRECHNEN*

BEEIL DICH/VERDREHT*

UFOS/BLITZ- SCHNELL*

Inhalt erfordert:
ATARI Computer,
16 K RAM,
ATARI Programm-Recorder,
400/800-Computer:
ATARI BASIC Modul

Mit diesem Programm aus der „Spielend lernen mit ATARI“-Serie wird Ihrem Kind das Lernen Spaß machen. Entwickelt von erfahrenen Pädagogen wird dieses Programm Ihrem Kind die Möglichkeit geben, Lehrinhalte aufzunehmen und weiter zu entwickeln. Und das alles ganz spielerisch. Zwei Mathematikspiele für Kinder ab 4 Jahre sind in diesem Programm enthalten.

UFOS

Eine fliegende Untertasse erscheint auf dem Bildschirm und schwebt über die Erde. Danach erscheint eine Zahl am Himmel. Ebenso viele Marsmenschen mußt Du landen. Hast Du alles richtig gemacht, gibt es zur Belohnung ein riesiges Feuerwerk.

BLITZSCHNELL

Auf dem Bildschirm erscheinen für kurze Zeit lachende Mondgesichter. Danach wirst Du gefragt, wieviel Gesichter Du gesehen hast. Ist die Antwort richtig, erscheinen neue Gesichter. Und je mehr richtige Antworten Du gibst, desto weniger Zeit hast Du, Dir die neuen Mondgesichter anzuschauen.



* created and designed by
Milliken and manufactured under license by
ATARI, Inc.

© 1983 ATARI, Inc.

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

ATARI Elektronik Vertriebs GmbH
Bebelallee 10 · 2000 Hamburg 60

ATARI
COMPUTER SYSTEM
TXG 9511

BONBONGLAS/ CHAOS*

Inhalt erfordert:
ATARI Computer,
16 K RAM,
ATARI Programm-Recorder,
400/800-Computer:
ATARI BASIC Modul

Auch als Diskette erhältlich.
Bestell-Nr.: DXG 5706

Mit diesem Programm aus der „Spielend lernen mit ATARI“-Serie wird Ihrem Kind das Lernen Spaß machen. Entwickelt von erfahrenen Pädagogen wird dieses Programm Ihrem Kind die Möglichkeit geben, Lehrinhalte aufzunehmen und weiter zu entwickeln. Und das alles ganz spielerisch.

BONBONGLAS

Der Computer zeigt Dir zwei Bonbongläser. Du mußt erkennen, in welchem die meisten Zuckerstücke sind. Danach wird eine Fliege in dem von Dir ausgesuchten Glas umherflitzen und Du läßt sie, wenn möglich, auf den Zuckerstücken landen. Je mehr Zuckerstücke sich in dem Glas befinden, desto wahrscheinlicher ist es, daß Dir dieses gelingt.

CHAOS

Auf Knopfdruck zeigt Dir der Computer in einem Feld verschiedene Zeichen in verschiedenen Farben. Nun gibt er Dir den Auftrag, entweder alle Zeichen in gleicher Form oder alle Zeichen in gleicher Form und gleicher Farbe einzufangen. Versuche, so viel richtige Zeichen wie möglich zu fangen. Aber achte darauf... der Computer ändert seine Anweisung für Dich laufend.



* created and designed by
Milliken and manufactured under license by
ATARI, Inc.

© 1983 ATARI, Inc.
all rights reserved, printed in Germany.

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

ATARI Elektronik Vertriebs GmbH
Bebelallee 10 · 2000 Hamburg 60

ATARI
COMPUTER SYSTEM
TXG 9506

BONBONGLAS/CHAOS*

UFOS/BLITZSCHNELL*

TIPP- TRAINER

Inhalt erfordert:
ATARI Computer,
16 K RAM,
ATARI Casseffen-Recorder.
400/800-Computer:
ATARI BASIC Modul

Auch als Diskette erhältlich.
Bestell-Nr.: DXG 5712

TIPP-
TRAINER

Der Tipp-Trainer ist ein neuartiges Programm, um das Blind-schreiben mit zehn Fingern zu erlernen. Es basiert auf der Erfahrung, daß es Anfängern sehr schwer fällt, den Blick von der Tastatur und den Fingern zu lösen. Besonders, wenn bereits eine Zeit lang mit dem „2-Finger-Suchsystem“ geschrieben wurde. Der Tipp-Trainer bietet hier eine elegante Hilfe, diesen entscheidenden Schritt erheblich zu vereinfachen.



A Warner Communications Company

© 1983 ATARI Elektronik ges.m.b.H.

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

ATARI Elektronik Vertriebs GmbH
Bebelallee 10 · 2000 Hamburg 60

ATARI
COMPUTER SYSTEM

TXG 9512

GRAPH IT

Inhalt erfordert:
ATARI Computer,
16 K RAM,
ATARI Programm-Recorder,
Joysticks.
400/800-Computer:
ATARI BASIC Modul.

GRAPH IT

Dieses Programm stellt eingegebene Werte wahlweise als Säulen- oder als Kreis-Segment-Graphiken dar. Darüber hinaus können Sie 2- oder 3-dimensional Funktionen auf dem Bildschirm erscheinen lassen. Bestimmte Karrenz-Werte lassen sich über Cursor und Steuerknüppel abrufen.



A Warner Communications Company

ATARI, Inc 1981.

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

ATARI Elektronik Vertriebs GmbH
Bebelallee 10 · 2000 Hamburg 60

ATARI
COMPUTER SYSTEM

TXG 9517

PROGRAMMIEREN LEICHT GEMACHT

Inhalt erfordert:
ATARI Computer,
16 K RAM,
ATARI Programm-Recorder,
400/800-Computer:
ATARI-BASIC Modul.

In diesem Programm der „Spielend lernen mit ATARI“-Serie, wird Sie Dagmar Berghoff in 6 Teilabschnitten mit der Programmiersprache BASIC bekanntmachen. Dieses Programm ist speziell auf das ATARI-BASIC abgestimmt und macht Sie in kleinen verständlichen Schritten mit dem Programmieren Ihres ATARI Computers vertraut. Am Ende des Kurses werden Sie in der Lage sein, verschiedene BASIC-Programme selbst zu erstellen.



© ATARI, Inc. 1979
Jegliche Rechte vorbehalten.
Vermietung, Verleih, Vervielfältigung
und öffentliche Aufführung verboten.
ATARI Elektronik Vertriebs GmbH
Bebelallee 10 · 2000 Hamburg 60

ATARI
COMPUTER SYSTEM
TXG 4110

PROGRAMMIEREN LEICHT GEMACHT

HAUSHALTS- BUCH

Inhalt erfordert:
ATARI Computer,
32 K RAM,
ATARI Disketten-Station,
400/800-Computer:
ATARI BASIC Modul

Sie können mit diesem Programm die Ausgaben des Haushalts vorausplanen und gegen die aktuellen Ausgaben vergleichen. Sämtliche Ausgabepositionen können vom Anwender definiert werden. So ist es möglich, Ausgaben für Kleidung, Essen, Miete, Heizung oder Fahrkosten in einem Soll-/Istvergleich voraus zu planen. Am Ende eines Monats oder jedes gewünschten Zeitraumes können alle Daten untereinander verglichen werden.



© ATARI, Inc. 1982
Jegliche Rechte vorbehalten.
Vermietung, Verleih, Vervielfältigung
und öffentliche Aufführung verboten.
ATARI Elektronik Vertriebs GmbH
Bebelallee 10 · 2000 Hamburg 60

ATARI
COMPUTER SYSTEM
DXG 421

HAUSHALTSBUCH

ATARI MUSIC I

Inhalt erfordert:
ATARI Computer, 16 K RAM,
ATARI Programm-Recorder

Auch als Diskette erhältlich.
Bestell-Nr.: DXG 2020

ATARI MUSIC I

Mit diesem Programm aus der „Spielend Lernen mit Atari Serie“ wird Ihrem Kind das Lernen Spaß machen. Entwickelt von erfahrenen Erziehern wird dieses Programm Ihrem Kinde die Möglichkeit geben, Lehrinhalte aufzunehmen und weiter zu entwickeln und das alles während es spielt. Ziel des Programmes Music I ist es, die Noten kennenzulernen. In einzelnen logisch aufgebauten Kursen lernt Ihr Kind die Notenbezeichnung, Ihren Standort auf der Tonleiter und wie sie klingen. Diese Lehrinhalte sind leicht verständlich aufgebaut. Ihr Kind kann vor Beendigung einer Lernaufgabe beliebig lange die zu vermittelnden Lehrinhalte üben. Jeder Kurs wird mit einem Abschlußtest beendet, der darüber entscheidet, ob mit dem nächsten Schritt fortgefahren werden kann. Sind alle Kurse erfolgreich beendet worden, können alle erlernten Kenntnisse des Programmes von Ihrem Kind in einem Spiel angewandt werden.

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

ATARI Elektronik Vertriebs GmbH
Bebelallee 10 · 2000 Hamburg 60

TXG 9028

ATARI MUSIC II

Inhalt erfordert:
ATARI Computer, 16 K RAM,
ATARI Programm-Recorder,
Joystick,

Auch als Diskette erhältlich.
Bestell-Nr.: DXG 2026

ATARI MUSIC II

Mit diesem Programm aus der „Spielend Lernen mit Atari Serie“ wird Ihrem Kind das Lernen Spaß machen. Entwickelt von erfahrenen Erziehern wird dieses Programm Ihrem Kinde die Möglichkeit geben, Lehrinhalte aufzunehmen und weiter zu entwickeln und das alles während es spielt. Dieses Programm ist die Fortsetzung des Atari Programmes Music I. Die dort erlernten Kenntnisse sind Voraussetzung für diesen Kurs, der sich mit Halbtönen beschäftigt. Die Kurse sind chronologisch aufgebaut. Jeder Kurs wird mit einem Test beendet, der darüber entscheidet, ob mit dem nächsten Kurs begonnen werden kann. Vor jedem Test hat Ihr Kind ausreichend Möglichkeit, den zu lernenden Lehrstoff ausgiebig zu üben und zu begreifen. Ihr Kind entscheidet selbst, wann es den Test durchführt. Am Ende dieses Kurses steht wiederum ein Lernspiel bei dem Ihr Kind die gesamten Kenntnisse des Kurses I und II spielerisch zur Anwendung bringen kann.

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

ATARI Elektronik Vertriebs GmbH
Bebelallee 10 · 2000 Hamburg 60

TXG 9031

ASSEMBLER/ EDITOR

Inhalt erfordert:
ATARI Computer,
16 K RAM

Für den Anwender, der seine Programme in der schnellen Maschinensprache für den Prozessor 6502 schreiben möchte. Durch schrittweises Vorgehen werden Programme perfektioniert, und es kann jederzeit überprüft werden, wieviel Speicherplatz im entsprechenden Register durch die jeweilige Instruktion in Anspruch genommen wird. Programme können auf Cassette oder Diskette gespeichert werden und für spätere Ausführung bzw. Überarbeitung wieder abgerufen werden. Das ATARI ROM-Programm-Modul enthält zusätzlich einen Editor und einen Debugger.

© 1981 ATARI, Inc.
Jegliche Rechte vorbehalten.
Vermietung, Verleih, Vervielfältigung
und öffentliche Aufführung verboten.
ATARI Elektronik Vertriebs GmbH
Bebelallee 10 · 2000 Hamburg 60

RXG 4003

PROGRAMM UTILITY I

Inhalt erfordert:
ATARI Computer,
32 K RAM,
ATARI Disketten-Station,
400/800-Computer:
ATARI BASIC Modul

Mit Hilfsprogrammen wie BASIC Renumber, Programm-Komprimierung, BASIC Cross Reference und BASIC-Variablen-Namensänderung wird das Programmieren in BASIC erheblich vereinfacht.

© 1980 ATARI Inc.
Jegliche Rechte vorbehalten.
Vermietung, Verleih, Vervielfältigung
und öffentliche Aufführung verboten.
ATARI Elektronik Vertriebs GmbH
Bebelallee 10 · 2000 Hamburg 60

DXG 5725

ASSEMBLER/EDITOR

PROGRAMM UTILITY I

PROGRAMM UTILITY II

Inhalt erfordert:
ATARI Computer,
32 K RAM,
ATARI Disketten-Station,
400/800-Computer:
ATARI BASIC Modul

Weitere Hilfsprogramme wie Disassembler, Toneditor, Zeicheneditor und Auto-Start unterstützen den Programmierer in BASIC.

© 1980 ATARI Inc.

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

ATARI Elektronik Vertriebs GmbH
Bebelallee 10 · 2000 Hamburg 60

DXG 5726

PROGRAMM UTILITY II

KARTEI- KARTEN

Inhalt erfordert:
ATARI Computer,
32 K RAM,
ATARI Disketten-Station.
Möglich ist die Benutzung
eines ATARI Druckers.

Wollen Sie Ordnung in Ihre Schallplattensammlung bekommen? Welche Zutaten benötigen Sie für Ihr Lieblingsgericht? Soll Ihre Münzsammlung katalogisiert werden? Das alles schaffen Sie jetzt mühelos mit diesem Karteikartenprogramm. Das Neuanlegen, Suchen und Einsortieren der Karteikarten übernimmt der Computer. Die Karten können nach freiwählbaren Kriterien geordnet werden. Vorhandene Daten müssen also nicht neu eingegeben werden. Wichtige Informationen können zum schnelleren Suchen markiert werden. Neuanlegen, Korrigieren, Duplizieren, Ergänzen, Suchen und Ausdruck jetzt ohne Problem.



A Warner Communications Company

© ATARI, Inc 1982.

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

ATARI Elektronik Vertriebs GmbH
Bebelallee 10 · 2000 Hamburg 60

ATARI
COMPUTER SYSTEM

DXG 415

KARTEIKARTEN

DISKETTEN- BIBLIOTHEK

Inhalt erfordert:
ATARI Computer, 32 K RAM,
ATARI Disketten-Station,
400/800-Computer:
ATARI BASIC Modul

Die Benutzung der Programmbibliothek erleichtert die Arbeit, denn es werden hier alle Programme erfaßt. Sie müssen zukünftig Ihre Disketten nur noch fortlaufend numerieren, das Suchen und Aufspüren der Programme oder Dateien erledigt die Programmbibliothek. Dazu wird einfach ein Suchbegriff eingegeben, z.B. ein Filename eine Programmbeschreibung, ein Datum oder der Verfasser. Mit der Programmbibliothek können Programme direkt gestartet oder ausgedruckt werden, und es können Inhaltsverzeichnisse erstellt werden.

© 1981 ATARI, Inc.

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

ATARI Elektronik Vertriebs GmbH
Bebelallee 10 · 2000 Hamburg 60

DXG 5720

DISKETTENBIBLIOTHEK

ARTIKEL- VERWALTUNG

Inhalt erfordert:
ATARI Computer,
32 K RAM,
ATARI Disketten-Station.

Ein ideales Lagerhaltungsprogramm für den Klein- und Einzelhandel. Mit diesem Artikelverwaltungsprogramm bringen Sie Ordnung in Ihre Lagerbestände. Es ermöglicht das Buchen von Zu- und Abgängen von Artikeln, gibt statistische Übersichten des Gesamtlagerbestandes, druckt Lagerbestände nach verschiedenen Kriterien und übernimmt zusammen mit den Abbuchungen die Rechnungsschreibung. Wenn es sein muß auch in fremder Währung.

© ATARI Elektronik ges.m.b.H. 1983

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

ATARI Elektronik Vertriebs GmbH
Bebelallee 10 · 2000 Hamburg 60

DXG 5731

VERWALTUNGARTIKEL-

SUPER SORT

Inhalt erfordert:
ATARI Computer, 32 K RAM,
ATARI Disketten-Station,
400/800-Computer:
ATARI BASIC Modul

SUPER SORT

Supersort ist ein Unterprogramm (geschrieben in Maschinensprache), mit dem Sortiervorgänge mit sehr hoher Geschwindigkeit durchgeführt werden können. Supersort wird dabei vom Basic-Programm aufgerufen. Der Speicherbedarf für Supersort ist mit 900 Byt sehr gering.

Supersort akzeptiert Records mit max. 185 Byts Länge und kann max. 10.000 Records verarbeiten (abhängig vom Speicherplatz). Es wird nach einem Schlüsselfeld sortiert, welches jeweils das erste Datenfeld eines Records sein muß. Dieses Feld kann eine Länge von 1 bis max. 185 Byt haben.

© 1981 ATARI, Inc.
Jegliche Rechte vorbehalten.
Vermietung, Verleih, Vervielfältigung
und öffentliche Aufführung verboten.
ATARI Elektronik Vertriebs GmbH
Bebelallee 10 · 2000 Hamburg 60

DXG 5730



A Warner Communications Company

TERMIN- KALENDER

Inhalt erfordert:
ATARI Computer,
32 K RAM,
ATARI Disketten-Station.
400/800-Computer:
ATARI BASIC Modul

TERMINKALENDER

Rendezvous vergessen? Zwei Geschäftstermine zur gleichen Zeit verabredet? Schwierigkeiten mit dem Merken des Hochzeitstages? Geburtstag der Ehefrau? Geburtstage der Kinder?

Organisieren und betrachten Sie Ihre Geschäfts- und Privattermine per Tag, Woche, Monat oder Jahr. Konstante Termine wie Fälligkeiten von monatlichen Zahlungen, Abgabe der Lottozahlen etc. können für das ganze Jahr im voraus eingegeben werden.

Dynamisieren Sie Ihre Zeit mit diesem Terminkalender.

© ATARI, Inc. 1980.
Jegliche Rechte vorbehalten.
Vermietung, Verleih, Vervielfältigung
und öffentliche Aufführung verboten.
ATARI Elektronik Vertriebs GmbH
Bebelallee 10 · 2000 Hamburg 60

ATARI
COMPUTER SYSTEM
DXG 5047

ATARI LOGO

Inhalt erfordert:
ATARI Computer,
16 K RAM

ATARI LOGO

Ein Steckmodul mit der aktuellen Programmiersprache LOGO. Diese Sprache wird von Anwendern mit Interesse an künstlicher Intelligenz genutzt und kann in Verbindung mit der Turtle-Grafik eingesetzt werden. LOGO ist als die Computer-Einstiegs-Sprache besonders für Kinder geeignet.



© 1983 LOGO Computer System, Inc.
Jegliche Rechte vorbehalten.
Vermietung, Verleih, Vervielfältigung
und öffentliche Aufführung verboten.
ATARI Elektronik Vertriebs GmbH
Bebelallee 10 · 2000 Hamburg 60

ATARI
COMPUTER SYSTEM
RXG 8032

PROGRAMM TEXT EDITOR

Inhalt erfordert:
ATARI Computer, 32 K RAM,
ATARI Disketten-Station.

PROGRAMM TEXT EDITOR

Der Programm-Text-Editor hilft beim Erstellen von Programmen in allen Programmiersprachen. Das Programm verfügt über hilfreiche Funktionen wie: Löschen, Verschieben, Sichern und Laden oder Ersetzen bestimmter Worte (Befehle). Die Dateien können größer als der verfügbare Speicherplatz sein. Der Programm-Text-Editor ist eine große Hilfe für alle, die professionell Software entwickeln.

© 1981 ATARI, Inc.
Jegliche Rechte vorbehalten.
Vermietung, Verleih, Vervielfältigung
und öffentliche Aufführung verboten.
ATARI Elektronik Vertriebs GmbH
Bebelallee 10 · 2000 Hamburg 60

DXG 20075

ATA MON

Inhalt erfordert:
ATARI Computer, 32 K RAM,
ATARI Disketten-Station.

ATA MON

Hierbei handelt es sich um einen sogenannten System-Monitor, mit dem der Ablauf eines Programmes überprüft und überwacht werden kann.

© 1983 ATARI Elektronik ges. m. b. H.

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

ATARI Elektronik Vertriebs GmbH
Bebelallee 10 · 2000 Hamburg 60

DXG 5724

VEREINS- VERWALTUNG

Inhalt erfordert:
ATARI Computer,
32 K RAM,
ATARI Disketten-Station,
ATARI Drucker (Option),
400/800-Computer:
ATARI BASIC Modul

VEREINSVERWALTUNG

Ein ideales Programm für Sportvereine, Kleingärtner und sonstige e.V.'s. Die Mitgliederliste wird geführt, die säumigen Zahler von Mitgliedsbeiträgen werden herausgefunden und auch die anfallenden Arbeiten für die Buchhaltung werden von diesem Programm übernommen.

© 1983 ATARI Elektronik ges. m. b. H.

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

ATARI Elektronik Vertriebs GmbH
Bebelallee 10 · 2000 Hamburg 60

DXG 5718

MACRO ASSEMBLER

Inhalt erfordert:
ATARI Computer, 32 K RAM,
ATARI Disketten-Station.

MACRO ASSEMBLER

Ein Muß für jeden ASSEMBLER-Programmierer. Durch die Nutzung von sog. MACROS wird das Programmieren auf Maschinensprach-Ebene erheblich komfortabler.

© 1981 ATARI, Inc.
Jegliche Rechte vorbehalten.
Vermietung, Verleih, Vervielfältigung
und öffentliche Aufführung verboten.
ATARI Elektronik Vertriebs GmbH
Bebelallee 10 · 2000 Hamburg 60

DXG 8126

DISK FIXER

Inhalt erfordert:
ATARI Computer, 32 K RAM,
ATARI Disketten-Station,
400/800-Computer:
ATARI BASIC Modul

DISK FIXER

Daten-„Rettung“ bei beschädigten Disketten. Ein nützliches Hilfsmittel für den fortgeschrittenen Programmierer. Es gibt die Möglichkeit, auf alle wichtigen Bereiche einer Diskette zuzugreifen, und kann helfen, „zerstörte“ Disketten wieder lauffähig zu machen und damit sonst verlorene wichtige Daten doch noch zu retten.

© 1981 ATARI, Inc.
Jegliche Rechte vorbehalten.
Vermietung, Verleih, Vervielfältigung
und öffentliche Aufführung verboten.
ATARI Elektronik Vertriebs GmbH
Bebelallee 10 · 2000 Hamburg 60

DXG 5729

Inhalt erfordert:
ATARI Computer,
32 K RAM,
ATARI Disketten-Station,
Joystick,
400/800-Computer:
ATARI BASIC Modul

PAINT

SPRACHBOX DXG 5721
incl. Sprachsynthesizer + Netzgerät



ATARI
COMPUTER SYSTEM

Jegliche Rechte vorbehalten.
Vermietung, Verleih, Vervielfältigung
und öffentliche Aufführung verboten.
ATARI Elektronik Vertriebs GmbH
Bebelallee 10 · 2000 Hamburg 60
All rights reserved.

Der Steuerknüppel ist der Pinsel und der Bildschirm ist die Leinwand. Aus einer Palette von Farbtönen und mit neun verschiedenen Pinselstärken kann man wahre Meisterwerke zaubern. Hierbei hilft Ihnen ein umfangreiches Programm, daß Ihnen ausreichende Möglichkeiten von Formen und Zeichenarten zur Auswahl bietet. Ausschnittsvergrößerungen machen detailliertes Malen zur Feinstarbeit. Alle Bilder können, wenn nicht beendet, abgespeichert werden und zu einem späterem Zeitpunkt vollendet werden.

developed by Capital Children's Museum,
Washington, D. C. Licensed by
Reston Publishing Company, Inc.,
© 1982 Reston Publishing Company, Inc.

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

ATARI Elektronik Vertriebs GmbH
Bebelallee 10 · 2000 Hamburg 60

STATISTIK I

Inhalt erfordert:
ATARI Computer,
32 K RAM,
ATARI Disketten-Station,
400/800-Computer:
ATARI BASIC Modul.
Möglich ist die Benutzung
eines ATARI Druckers

STATISTIK I

Mit dem Programm Statistik I können statistische Werte von entsprechenden Eingabe-Daten ermittelt werden – wie Mittelwert, Durchschnittswert, H. Q. D., Abweichung, Varianz, Exzeß, Schiefe und Häufigkeit. Eingegebene Daten können jederzeit verändert werden. Je nach vorhandener Speicherkapazität sind bis zu 1355 Eingaben möglich. Abspeicherung der jeweiligen Daten-Bestände auf Diskette. Eingabewerte sowie die statistischen Werte können auch per Drucker ausgegeben werden.

© ATARI, Inc 1980.
Jegliche Rechte vorbehalten.
Vermietung, Verleih, Vervielfältigung
und öffentliche Aufführung verboten.
ATARI Elektronik Vertriebs GmbH
Bebelallee 10 · 2000 Hamburg 60

DXG 4103

PASCAL

Inhalt erfordert:
ATARI Computer, 48 K RAM,
2 x ATARI Disketten-Station,
Programm Text Editor

PASCAL

ATARI Pascal entspricht als Programmiersprache speziell für Software-Entwicklungen dem internationalen Standard (ISO). Die Abweichungen zu USCD-Pascal sind geringfügig. Ein Programm für Fortgeschrittene, denen die Grundstrukturen dieser Sprache bereits vertraut sind.

© 1982 ATARI, Inc.
Jegliche Rechte vorbehalten.
Vermietung, Verleih, Vervielfältigung
und öffentliche Aufführung verboten.
ATARI Elektronik Vertriebs GmbH
Bebelallee 10 · 2000 Hamburg 60

DXG 20102

ATARI DATENBANK

Inhalt erfordert:
ATARI Computer,
32 K RAM,
ATARI Disketten-Station,
ATARI Drucker (Option).
400/800-Computer:
ATARI BASIC Modul

ATARI DATENBANK

Die unterschiedlichsten Daten können nach bestimmten Kriterien eingegeben, gespeichert und später wieder in unterschiedlichster Sortierung angezeigt bzw. ausgedruckt werden.

© 1983 ATARI Elektronik ges.m.b.H.
Jegliche Rechte vorbehalten.
Vermietung, Verleih, Vervielfältigung
und öffentliche Aufführung verboten.
ATARI Elektronik Vertriebs GmbH
Bebelallee 10 - 2000 Hamburg 60

DXG 5723

MIKROSOFT BASIC

Inhalt erfordert:
ATARI Computer,
16 K RAM

MIKROSOFT BASIC

Das Standard-Microsoft-BASIC als Programmiersprache in der ATARI-Version. Zusätzliche Erweiterungen auf Diskette. Microsoft BASIC ist schnell und bringt eine größere Fließkomma-Genauigkeit - bis zu 14 Stellen.

© 1983 ATARI, Inc.
Jegliche Rechte vorbehalten.
Vermietung, Verleih, Vervielfältigung
und öffentliche Aufführung verboten.
ATARI Elektronik Vertriebs GmbH
Bebelallee 10 - 2000 Hamburg 60

RXG 7075

PILOT

Inhalt erfordert:
ATARI Computer,
16 K RAM,

PILOT

PILOT (was programmiertes Fragen, Lehren und Lernen bedeutet) ist eine leicht lern- und anwendbare Programmier-Sprache. Sie wurde speziell für interaktive Ausbildungs-Programme geschaffen. Der einfache Aufbau und die Textorientierung von PILOT lassen dies zur idealen Computer-Anfänger-Sprache werden – für Kinder als auch für Erwachsene. ATARI PILOT beinhaltet zusätzliche, höchst effektive Graphik-Befehle („Turtle“-Graphik), mit denen farbige Muster bzw. Bilder auf dem Bildschirm entwickelt werden können. Außerdem kann Musik mit bis zu vier gleichzeitig aktivierbaren Ton-Generatoren erzeugt werden. Weitere Befehle dienen dem Zugriff auf Disketten und Programm-Cassetten (einschließlich den Ausbildungs-Programmen mit Digital- und Audio-Spur).

© 1980 ATARI, Inc.
Jegliche Rechte vorbehalten.
Vermietung, Verleih, Vervielfältigung
und öffentliche Aufführung verboten.
ATARI Elektronik Vertriebs GmbH
Bebelallee 10 · 2000 Hamburg 60

RXG 7099

ATARI SCHREIBER

Inhalt erfordert:
ATARI Computer,
32 K RAM,
ATARI Disketten-Station,
ATARI Drucker.

ATARI SCHREIBER

Der Computer wird zur Schreibmaschine. Einge Tipp te Texte können auf die einfachste Art und Weise korrigiert bzw. umgestellt werden. Dieses Programm dient als Basis für die Arbeit mit ATARI Druckern.

© 1982 ATARI Elektronik ges.m.b.H.
Jegliche Rechte vorbehalten.
Vermietung, Verleih, Vervielfältigung
und öffentliche Aufführung verboten.
ATARI Elektronik Vertriebs GmbH
Bebelallee 10 · 2000 Hamburg 60

DXG 5719

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