ATARI®

FICHIER LAROUSSE DE 15 000 MOTS

Pour le jeu Des Chiffres et Des Lettres D'Armand JAMMOT

© 1984 VIFI LAROUSSE
Droits réservés pour tous pays.

ATARINSIDE

FICHIER LAROUSSE DE 15 000 MOTS

Pour le jeu Des Chiffres et Des Lettres D'Armand JAMMOT

© 1984 VIFI LAROUSSE
Droits réservés pour tous pays.

Copyright et copie :

A l'achat de ce programme pour ordinateur et de sa documentation associée (le logiciel), vous obtenez le droit d'utiliser ce logiciel pour votre usage personnel seulement sans en effectuer de copies. Ce logiciel est déposé. Il vous est interdit de le reproduire, le traduire ou le dupliquer sans l'autorisation écrite d'ATARI Corp.

ATARINSIDE

GARANTIE

Conformément à la loi, la présente vente est soumise à la garantie légale des défauts et vices cachés.

Nous garantissons, pendant 30 jours après la date d'achat, que le support sur lequel ce programme ATARI® est enregistré, ne comporte aucun défaut.

Si toutefois, il se trouvait que ce programme ne puisse se charger normalement, et que la disquette, la cassette ou la cartouche ci-incluses en soit la cause, veuillez le rapporter à votre revendeur avec une preuve d'achat datée, afin qu'il puisse appliquer la garantie qui se borne strictement à l'échange de ce programme par un autre identique, dans les meilleurs délais.

Cette garantie ne s'applique plus dès lors que le support montre des signes évidents et anormaux d'usure, de contraintes mécaniques (pliures, déformations dues à la chaleur, froissage de la bande, tentative de démontage ou d'ouverture du support, etc.) ou de mauvaise utilisation ou détérioration (renversement d'un liquide sur le support, empreinte de doigts sur les parties magnétiques, altération électromagnétique, etc.). La garantie est aussi exclue si ce produit n'est pas d'origine ATARI ou s'il a été modifié par quiconque autre que par les techniciens ou ingénieurs d'ATARI.

L'acheteur est tenu, dès son acquisition, de mettre à l'épreuve le logiciel de ce programme ATARI, de vérifier la véracité de ses résultats et de signaler sur le champ toute anomalie éventuelle à son vendeur afin que celui-ci puisse en faire vérifier l'exactitude par ATARI en le retournant pour son remplacement, dans les meilleurs délais.

INTRODUCTION :

Cette disquette est un outil merveilleux pour vous entrainer au MOT LE PLUS LONG. En effet, cette disquette contient 15 000 mots de la langue française tirés du dictionnaire LAROUSSE de 7, 8 et 9 lettres compatibles avec les règles du célèbre jeu d'Armand JAMMOT.

C'est le complément indispensable de la cartouche DES CHIFFRES ET DES LETTRES (réf. : RXF 52001)

DE QUOI AVEZ VOUS BESOIN ?

Pour utiliser cette disquette convenablement, vous devez posséder le matériel suivant :

- Un micro-ordinateur ATARI possédant 48 ko ;
- Une unité de disquette ATARI 1050 ou 810 ;
- Et, surtout une cartouche DES CHIFFRES ET DES LETTRES (ref.:RXF 52001)

ATARINSIDE

MISE EN ROUTE :

-Allumez votre téléviseur ;

-Allumez votre unité de disquette. Lorsque la petite lumière rouge du haut s'éteint, ouvrez la porte de l'unité de disquette et insérez la disquette 15 000 MOTS, l'étiquette tournée vers le haut et vers vous. Refermez la porte.

-Introduisez votre cartouche "DES CHIFFRES ET DES LETTRES" dans la fente de l'ordinateur prévue à cet effet. Mettez votre ordinateur ATARI sous tension.

COMMENT JOUER

L'emploi de la disquette 15 000 MOTS n'interfère pas dans votre habituelle façon de jouer, si ce n'est dans LE MOT LE PLUS LONG, au moment du tirage des lettres (voyelles ou consonnes). En effet, l'ordinateur tire lui-meme au hasard 9 lettres.

Lorsque vous aurez entré le mot que vous aurez trouvé dans l'ordinateur, celui-ci vous proposera de voir ce qu'il a trouvé. Tapez O pour voir le mot en question.

A VOUS DE JOUER !

ATARINSIDE

PRECAUTIONS D'EMPLOI

Le logiciel que vous venez d'acquérir, se présente sous l'une des trois formes suivantes : cartouche, cassette ou disquette.

Si le programme est en cartouche, ne l'exposez pas à une chaleur excessive ni à une atmosphère corrosive ou des conditions atmosphériques extrêmes qui pourraient endommager les contacts.

Si le programme est en cassette ou en disquette, respectez bien les conseils ci-après :

- Ne l'exposez pas à la chaleur : évitez de poser une disquette sur l'ordinateur ou sur l'unité de disquette.
- Ne touchez jamais avec les doigts la bande magnétique elle-même ou la disquette magnétique
- Ne fumez pas ! En effet, les poussières très fines composant la fumée se déposent sur les parties magnétiques et il s'ensuit une usure prématurée du support.
- Veillez à tenir ces supports suffisamment éloignés de tout champ magnétique. Ne posez pas de disquette sur votre téléviseur ou à proximité de l'écran.
- N'éteignez jamais votre unité de disquette alors que la lampe « BUSY » est allumée. Vous risquez de magnétiser les têtes.
- Toute opération d'allumage ou d'extinction de l'unité de disquette doit se faire sans disquette à l'intérieur.
- N'écrivez jamais directement sur la disquette.
- N'utilisez jamais d'épingle ou de trombone sur une disquette.
- Stockez de préférence vos disquettes et vos cassettes à la verticale.
- Evitez toute contrainte mécanique sur ces supports ; ne posez pas de livre par-dessus, ne les faites pas tomber par terre, etc.
- Ne faites pas d'encoche, de perforation ou de découpe dans la pochette de la disquette.

En pratique, il est facile de respecter toutes ces conditions, mais n'oubliez pas que 98 % des défauts constatés proviennent en fait d'une mauvaise manipulation.

ATARINSIDE

ATARI®

ATARIINSIDE