

ATARI®

ATARI PROGRAMM

DXG 415
Diskette

KARTEIKARTEN

C 1983 Jegliche Rechte vorbehalten
ATARI ELEKTRONIK - Vertriebsges. mbH

INHALT

1.) Beginn der Arbeit	4
2.) Vorbereiten einer Datendiskette	6
3.) Eingeben von Karteikarten	10
4.) Suchen nach Karteikarten	13
5.) Kopieren von Karteikarten	20
6.) Löschen von Karteikarten	22
7.) Editieren von Karteikarten	24
8.) Drucken von Karteikarten	27
9.) Wechseln von Datendisketten	29
10.) Beenden der Arbeit	31
Kopieren von Disketten	32
Die SYSTEM RESET Taste	32
11.) Fehlermeldungen	33

ANHANG

12.) Verwendbare Charakter	36
--------------------------------------	----

Arbeit mit einer Diskettenstation

Wenn Sie nur eine Diskettenstation eingeschaltet haben, sehen Sie das Titelbild für ca. 20 Sekunden. Danach ist das Programm fertig geladen und es erscheint in der Titelanzeige:

ENTNEHMEN SIE LW 1 DIE PROGRAMMDISKETTE
LEGEN SIE EINE DATENDISKETTE IN LW 1
DANACH DRUECKEN SIE START.

Entnehmen Sie die Programmdiskette dem Laufwerk und legen Sie Ihre Datendiskette ein. Anschliessend drücken Sie die START-Taste.

Arbeit mit zwei Diskettenstationen

Wenn Sie zwei Diskettenstationen eingeschaltet haben, sehen Sie das Titelbild ebenfalls für ca. 20 Sekunden. Das Programm ist somit fertig eingeladen und in der Titelanzeige ist nun zu lesen:

LEGEN SIE EINE DATENDISKETTE IN LW 2
DANACH DRUECKEN SIE START.

Legen Sie Ihre Datendiskette in die Diskettenstation Nummer 2 ein und drücken Sie die START-Taste.

erkennt automatisch, ob eine Diskette bereits von ihm als Datendiskette verwendet wurde oder nicht. Wenn die Diskette bereits als Datendiskette des KARTEIKARTENPROGRAMMES gekennzeichnet ist, so wird das Diskettenmenü übersprungen.

```

*****
*                                     *
*      KARTEIKARTENPROGRAMM          *
*      ADRESSEN                      *
*                                     *
*      ERSTE KARTE heraussuchen      *
*      Eine bestimmte UEBERSCHRIFT  *
*      suchen                        *
*      KENNWORT suchen und MARKIEREN *
*      Diskette INITIALISIEREN      *
*      Datendiskette WECHSELN       *
*      Programm BEENDEN              *
*                                     *
*                                     *
*      OPTION: Beenden der MARKIERUNG *
*      SELECT: Wahl der Funktion     *
*      START : Ausführung der Funktion *
*                                     *
*****

```

Das Hauptmenü besteht aus sechs Befehlen. Der erste Befehl, ERSTE KARTE, ist in Negativschrift dargestellt.

1. Drücken Sie nun sechsmal die SELECT Taste. Es wird immer der nächstfolgende Befehl, oben angefangen, in Negativschrift dargestellt, also invertiert (weiss unterlegt). Beachten Sie, dass das KARTEIKARTENPROGRAMM wieder den ersten Befehl in Negativschrift darstellt; wenn Sie das sechste Mal die SELECT Taste gedrückt haben.

2. Halten Sie jetzt die SHIFT Taste gedrückt, während die SELECT Taste drücken. Der eben beschriebene Vorgang verläuft in umgekehrter Richtung, also von unten nach oben.

3. Drücken Sie die SELECT Taste oder die SHIFT Taste und die SELECT Taste, bis ERSTE KARTE in Negativschrift dargestellt ist. Drücken Sie nun die START Taste. Ihr Bildschirm sollte jetzt, wie auf dem folgenden Musterbildschirm dargestellt, so aussehen:

SUCHEN NACH KARTEIKARTEN

Um eine bestimmte Karte auf Ihrer Datendiskette zu finden, stehen Ihnen drei Möglichkeiten zur Verfügung:

- durch Betrachten jeder Karte der Reihe nach
- durch Suchen nach dem Titel einer Karte, also den Informationen in der ersten Zeile einer Karte
- durch Suchen nach einem bestimmten Satz bzw. Ausdruck auf einer Karte.

Suchen der Reihe nach

1. Der Befehl ERSTE KARTE sollte invertiert dargestellt sein. Ist dies nicht der Fall, drücken Sie entsprechend die SELECT Taste, bis er invertiert erscheint. Drücken Sie anschliessend die START Taste.

2. Die EINFAELTIG Karte erscheint auf dem Bildschirm. Obwohl es nicht die erste Karte war, die Sie eingegeben haben, erscheint sie als erste Karte Ihres Datensatzes. Das KARTEIKARTENPROGRAMM hat automatisch erkannt, dass es sich nach alphabetischer Reihenfolge um die erste Karte handeln muss.

Dieses Mal erscheint beim Erreichen des Anzeigenmenüs die Option WTR in Negativschrift, da Sie bereits einige Karten eingegeben haben.

```

*****
*                                     *
* WTR DRCK SUCH NEU KORR LSCHN KOPI MNUE *
* START: WEITERBLAETTERN           A->Z *
*                                     *
* EINFAELTIG,_WOLFGANG_&_ELKE_____ *
* Sauerstrasse_3422_____          *
* 349823_Gewitterstadt,_GER_____   *
* _____                        *
* _____                        *
* _____                        *
* _____                        *
* _____                        *
* _____                        *
* _____                        *
* _____                        *
* _____                        *
* _____                        *
*                                     *
*****
    
```

3. Drücken Sie die START Taste. Die nächste Karte nach alphabetischer Reihenfolge, die GESCHAEFTIG Karte, wird auf dem Bildschirm dargestellt. Während die WTR

Option noch invertiert dargestellt ist, drücken Sie noch zweimal die START Taste, um alle Karten zu sehen. Der WTR Befehl zeigt uns also alle Karten eine nach der anderen.

Die letzte Karte ist die von WECHSELHAFT. Wenn Sie jetzt die START Taste ein weiteres Mal drücken wird wieder die erste Karte Ihres Datensatzes dargestellt.

4. Drücken Sie die OPTION Taste. Dies ändert A->Z in der zweiten Zeile des Anzeigenmenü's in A<-Z. Drücken Sie erneut die START Taste einige Male. Ihre Karten werden nun in umgekehrter Reihenfolge aufgerufen, das heisst in umgekehrter alphabetischer Reihenfolge.

5. Drücken Sie wieder die OPTION Taste, um die Richtungsanzeige von A<-Z wieder in A->Z umzuwandeln.

Suchen nach dem Karteikartentitel

Sie können eine Karte auch durch ihren Titel finden. Hierzu müssen Sie zuerst zurück in das Hauptmenü gelangen.

1. Halten Sie die SHIFT Taste gedrückt, während Sie die SELECT Taste einmal drücken. Der Befehl MNUE wird invertiert dargestellt.

2. Drücken Sie die START Taste. Auf dem Bildschirm wird wieder das Hauptmenü dargestellt.

3. Drücken Sie einmal die SELECT Taste, um den Befehl UEBERSCHRIFT zu invertieren. Anschliessend drücken Sie wieder die START Taste.

4. Es erscheint die Meldung: 'Geben Sie die Ueberschrift ein:'. Sie können jetzt den gesuchten Titel eingeben, also bis zu maximal 38 Zeichen.

5. Geben Sie EINFAELTIG ein und drücken Sie die RETURN oder die START Taste. Ihr Bildschirm sollte jetzt, wie auf dem folgenden Beispielbildschirm dargestellt, so aussehen:

Stellen Sie sich nun vor, Ihr Datensatz bestünde statt aus 4 Karten bereits aus 200 Karten. Sie können sich sicherlich denken, dass Sie mit Hilfe der Titelsuchfunktion die gesuchte Karte um ein vielfaches schneller finden werden, statt jede einzelne Karte durchzusehen.

Suchen nach einem Wort oder Ausdruck

Nehmen wir an, Sie können sich an den genauen Titel einer Karte nicht mehr erinnern, oder Sie wollen eine Gruppe von Karten finden, in denen ein Wort oder Wörter gemeinsam enthalten ist. Dies wird Ihnen mit dem MARKIEREN Befehl ermöglicht. Wenn Sie diesen Befehl anwenden, geht das KARTEIKARTENPROGRAMM alle auf Ihrer Datendiskette gespeicherten Informationen und Daten durch und versucht das gewünschte Wort beziehungsweise die Wörter zu finden. Immer wenn er eine Karte findet, auf der sich die zu suchenden Angaben befinden, markiert er die betreffende Karte mit einer 'Büroklammer'. So können Sie die entsprechenden Karten später rasch auffinden.

Um den MARKIEREN Befehl zu benutzen, müssen Sie im Hauptmenü beginnen. Gehen Sie hierzu wie folgt vor:

1. Halten Sie die SHIFT Taste gedrückt, während Sie die SELECT Taste einmal drücken. Auf diese Art wird der Befehl MNUE invertiert. Drücken Sie jetzt die START Taste. Sofort wird wieder das Hauptmenü auf dem Bildschirm dargestellt.

2. Drücken Sie nun erneut die SELECT Taste, um den MARKIEREN Befehl zu invertieren. Anschliessend drücken Sie die START Taste.

3. Es erscheint die Aufforderung Kennwort/satz ? am unteren Bildschirmrand. Sie können jetzt bis zu 38 Zeichen (also eine ganze Zeile) eingeben.

4. Geben Sie RESETSTADT ein und drücken Sie dann die RETURN oder START Taste.

Während der Ausführung des MARKIEREN Befehles erfolgt auf dem Bildschirm die Meldung 000 markiert 000 testen. Die erste Zahl teilt Ihnen mit, wieviele Karten bereits markiert wurden. Aus der zweiten Zahl können Sie ersehen, wieviele Sektoren noch durchsucht werden müssen.

Wenn der Suchvorgang abgeschlossen ist, sieht Ihr Bildschirm wie folgt aus:

Sie können eine einzelne Markierung auch per Hand entfernen, wenn die entsprechende Karte auf dem Bildschirm dargestellt ist. Halten Sie hierzu die CTRL Taste gedrückt, während Sie die CLR SET TAB Taste drücken. Versuchen Sie dies nun mit der Karte, die sich gerade auf Ihrem Bildschirm befindet. Die Büroklammer wird verschwinden.

Wollen Sie eine Karte per Hand markieren, so halten Sie die SHIFT Taste gedrückt, während Sie die CLR SET TAB Taste drücken. Die Büroklammer wird wieder erscheinen.

Mehr über das Suchen

Während der Suche werden Leerzeichen zwischen den einzelnen Zeichen als Zeichen erkannt. Da man sich jedoch die Anzahl von Leerstellen nur schlecht merken kann, ist es eine gute Idee, den Titel einer Karte direkt am linken Rand der Karte zu schreiben. Das Programm erkennt nicht den Unterschied zwischen grossen und kleinen Buchstaben. Dies hat jedoch auch seinen Vorteil, denn sonst müsste man bei der Eingabe eines Suchbegriffes nicht nur auf die Leerstellen achten, sondern auch noch auf Gross- und Kleinbuchstaben. Beginnen jedoch die ersten Zeichen eines Suchbegriffes am Ende einer Zeile einer Karte und der Rest steht in der nächsten Zeile, so kann dieser Ausdruck nicht gefunden werden.

Sie werden bald mehrere Datendisketten, beschrieben mit Karten, angelegt haben. Da Sie vergessen könnten, welche Karten sich auf welcher Diskette befinden, ist es nützlich, auf jeder Datendiskette eine Indexkarte zu erstellen. Die Indexkarte kann zum Beispiel eine Liste der Titelzeilen jeder Karte einer Diskette enthalten.

Die Indexkarte kann leicht gefunden werden, wenn sie die erste Karte Ihres Datensatzes ist. Auf diese Art können Sie sie immer sofort durch den ERSTE KARTE Befehl finden. Um sicherzustellen, dass sie immer die erste Karte Ihres Datensatzes sein wird, geben Sie als erstes Zeichen in der Titelzeile ein Ausrufungszeichen (!) ein. Das Ausrufungszeichen befindet sich in der Rangordnung der Zeichen, nach der das KARTEIKARTENPROGRAMM sortiert, an zweiter Stelle. Im Anhang auf Seite 41 können Sie die Sortierreihenfolge für jedes Zeichen auf der Tastatur ansehen.

Nehmen wir nun zum Beispiel an, Sie wollen für die eben gemeinsam angelegte Datendiskette mit Namen ADRESSEN eine Indexkarte anfertigen. In der Titelzeile der Karte geben Sie !ADRESSEN ein. Dann könnten Sie die einzelnen Kartentitel aufführen:

- EINFÄLTIG, WOLFGANG & ELKE
- GESCHAEFTIG, DIETMAR
- HEITER, OTTO & GUDRUN
- WECHSELHAFT, MARION

4. Sie können eine Karte auch aus Ihrem Datensatz entfernen, indem Sie alle Zeichen auf der Karte löschen.

HINWEIS

Haben Sie eine Karte einmal gelöscht, so gibt es keine Möglichkeit mehr, sie wieder aufzurufen. Sie können dann nur noch die Informationen der gelöschten Karte neu eingeben, also sie neu in Ihren Datensatz aufnehmen.

EDITIEREN VON KARTEIKARTEN

Um Informationen auf einer Karte zu ändern oder weitere Informationen hinzuzufügen, verwenden Sie den KORR Befehl.

1. Suchen Sie die Karte, die Sie editieren wollen.

2. Drücken Sie die SELECT Taste, um den Befehl KORR zu invertieren. Drücken Sie dann die START Taste. Auf dem folgenden Bildschirm, erscheint der CURSOR in der zweiten Zeile der Karte. Jetzt können Sie jede der nachfolgend beschriebenen Editiertasten verwenden. Diese Tasten können auch während des NEU und KOPI Befehles angewendet werden.

```

*****
X                                     X
X  WTR DRCK SUCH NEU KORR LSCHN KOPI MNUE X
X  START: Karte KORRIGIEREN           A->Z X
X                                     X
X                                     X
X  WECHSELHAFT, MARION                X
X  ?achsenstrasse_7698                X
X  980099_Hessensstadt, GER           X
X  -----                            X
X                                     X
X                                     X
*****

```

Wenn Sie bereits mit den Editierfunktionen Ihres ATARI PERSONAL COMPUTER vertraut sind, brauchen Sie erst ab 'Zurückbringen einer Zeile' auf Seite 28 weiterzulesen.

Bewegen des CURSORS

Halten Sie die CTRL Taste gedrückt, während Sie eine der Pfeiltasten drücken. Dies bewirkt eine Bewegung des CURSORS ohne ein überschreiben des unter dem CURSOR befindlichen Zeichens.

" CTRL -> " Der CURSOR bewegt sich um eine Stelle nach rechts.

" CTRL <- " Der CURSOR bewegt sich um eine Stelle nach links.

" CTRL ^ " Der CURSOR bewegt sich um eine Zeile nach oben.

" CTRL v " Der CURSOR bewegt sich um eine Zeile nach unten.

Wenn Sie die Tasten länger als eine halbe Sekunde gedrückt halten, bewegt sich der CURSOR ständig weiter, bis Sie die Tasten wieder loslassen.

Einfügen einer Leerzeile

" CTRL INSERT " Halten Sie die CTRL Taste gedrückt, während Sie die INSERT Taste drücken. Auf der linken Seite des CURSORS wird eine Leerstelle eingefügt.

" SHIFT INSERT " Um eine Zeile einzufügen, halten Sie die SHIFT Taste gedrückt, während Sie die INSERT Taste drücken. Die neue Zeile wird über der Zeile eingefügt, in der sich der CURSOR befindet.

Löschen eines Leerzeichens oder einer Zeile

" CTRL DELETE BACK S " Halten Sie die CTRL Taste gedrückt, während Sie die DELETE BACK S Taste drücken. Das Zeichen unter dem CURSOR wird gelöscht. Um das Zeichen auf der linken Seite des CURSOR zu löschen, drücken Sie die DELETE BACK S Taste alleine.

" SHIFT DELETE BACK S " Um eine Zeile zu löschen, halten Sie die SHIFT Taste gedrückt, während Sie die DELETE BACK S Taste drücken. Versichern Sie sich, dass sich der CURSOR auch wirklich in der Zeile befindet, die Sie löschen wollen.

Zurückbringen einer Zeile

" ESC " Wenn Sie irrtümlich eine Zeile gelöscht haben, so können Sie diese ganz einfach wieder zurückbringen. Bewegen Sie hierzu den CURSOR an die Stelle, an der die Zeile wieder erscheinen soll und drücken Sie die ESC Taste. Die Zeile wird an der gewünschten Stelle erscheinen.

Zurückbringen des Originaltextes

" SHIFT CLEAR " Um alle Änderungen, die Sie auf einer gerade in Bearbeitung befindlichen Karte durchgeführt haben, rückgängig zu machen, halten Sie

die SHIFT Taste gedrückt, während Sie die CLEAR Taste drücken. Der ursprüngliche Zustand der Karte wird wieder hergestellt.

Tabellierung

" CLR SET TAB " Das KARTEIKARTENPROGRAMM hat über jede Karte verteilt auf allen fünf Leerfeldern fest eingestellte Tabelliermarkierungen. Um zu einer solchen Markierung zu gelangen, drücken Sie die CLR SET TAB Taste. Der CURSOR bewegt sich, ohne den Text zu verändern, zum nächsten Tabellenpunkt.

Mehr über das Editieren

Wenn Sie Karten eingeben und editieren, bedenken Sie folgendes:

- Wenn Sie in eine Zeile, in der bereits 38 Zeichen stehen, ein Leerzeichen einfügen, geht das Zeichen am Ende der Zeile verloren.
- Wenn Sie auf einer Karte, auf der bereits 18 Zeilen beschrieben sind, eine neue Zeile einfügen, geht die letzte Zeile dieser Karte verloren.
- Wenn Sie über das Ende einer Zeile hinaus noch Text eingeben, so springt der CURSOR in die nächste Zeile, und die folgenden Zeichen werden am Anfang dieser Zeile erscheinen.

DRUCKEN VON KARTEIKARTEN

Sie können Papierkopien Ihres Datensatzes oder Teilen Ihres Datensatzes anfertigen. Zum Drucken von Karten verfahren Sie wie folgt:

1. Suchen Sie die Karte, die Sie drucken wollen.

```

*****
*                                     *
* WTR DRCK SUCH NEU KORR LSCHN KOPI MNUE *
* START: Karte AUSDRUCKEN           A->Z *
*                                     *
* HEITER, OTTO & GUDRUN _____ *
* Schlafallee_7325 _____ *
* 790989_Witzdorf, GER _____ *
* _____ *
* _____ *
* _____ *
* _____ *
* _____ *
* _____ *
* _____ *
* _____ *
* _____ *
*                                     *
*****

```

2. Drücken Sie die SELECT Taste, bis der Befehl DRCK in Negativschrift erscheint. Dann drücken Sie die START Taste. Die Informationen auf der entsprechenden Karte werden von Ihrem Drucker ausgedruckt.

Wenn Sie mehrere Karten von verschiedenen Stellen Ihres Datensatzes ausdrucken möchten, so ist ratsam, die entsprechenden Karten vorher zu markieren. Wenn Sie dann eine Karte gedruckt haben, können Sie mit Hilfe des SUCH Befehles die nächste Karte aufrufen und anschliessend ausdrucken.

```

:.-.....-.:
:.:
:.. EINFALTIG, WOLFGANG & ELKE .:
:.. Sauerstrasse 3422 .:
:.. 349823 Gewitterstadt, GER .:
:.. .:
:.. .:
:.. .:
:.. .:
:.. GESCHAEFTIG, DIETMAR .:
:.. Computerweg 4533 .:
:.. 909950 Resetstadt, GER .:
:.. .:
:.. .:
:.. .:
:.. .:
:.. HEITER, OTTO & GUDRUN .:
:..*****.:
:.-.....-.:

```


KOPIEREN VON DISKETTEN

Wenn Sie das ATARI Disk Operating System II besitzen, können Sie eine ganze KARTEIKARTENPROGRAMM Datendiskette kopieren. So können Sie Sicherheitskopien von wichtigen Datendisketten anfertigen. Dies ist mit der Option "J" des DOS Menüs möglich. Für nähere Informationen lesen Sie bitte in der Referenzbeschreibung des Disk Operating Systems nach.

DIE SYSTEM RESET TASTE

Drücken Sie nie die SYSTEM RESET Taste. Wenn Sie sie doch drücken, besteht die Gefahr, dass Sie Daten verlieren. SYSTEM RESET löscht das Programm und somit auch eventuell noch nicht gespeicherte Daten. Sie müssen das Programm neu einladen, wenn Sie SYSTEM RESET gedrückt haben.

FEHLERMELDUNGEN

Folgen Sie diesen Anweisungen, wenn eine der folgenden Meldungen auf dem Bildschirm erscheint.

Diskette kann nicht gelesen werden

Wenn diese Meldung während der Ausführung eines WECHSELN oder INITIALISIEREN Befehles erscheint, hat die Diskette einen Fehler. Sie müssen eine neue Diskette verwenden.

```

*****
#
#           KARTEIKARTENPROGRAMM           #
#           ADRESSEN                       #
#
#   ERSTE KARTE heraussuchen               #
#   Eine bestimmte UEBERSCHRIFT suchen    #
#   KENNWORT suchen und MARKIEREN        #
#   Diskette INITIALISIEREN              #
#   Datendiskette WECHSELN                #
#   Programm BEENDEN                      #
#
#   Diskette kann nicht gelesen werden    #
#
#   OPTION: Beenden der MARKIERUNG        #
#   SELECT: Wahl der Funktion             #
#   START : Ausfuehrung der Funktion     #
#
*****

```

Wenn diese Meldung im Haupt- oder Anzeigenmenü erscheint, ist es möglich, dass nur eine Karte in Ihrem Datensatz nicht gelesen werden kann. Benutzen Sie den GET Befehl, um alle Karten auf Ihrer Datendiskette zu testen. Wenn nur eine Karte die Meldung verursachte, können Sie mit den restlichen Karten weiterarbeiten.

ANHANG

VERWENDBARE ZEICHEN

Beim Beschreiben der Karten des KARTEIKARTENPROGRAMMS können Sie nur die folgenden aufgeführten Zeichen verwenden. Die Zeichen sind hier in der Rangfolge aufgeführt, nach der sich das KARTEIKARTENPROGRAMM beim Sortieren nach der Titelzeile richtet.

Nehmen wir an, Sie haben zwei Karten für eine Datendiskette mit dem Titel GELIEHENE BUCHER eingegeben. Die eine der beiden Karten trägt den Titel VOM WINDE VERWEHT und die andere hat den Titel 20.000 MEILEN UNTER DEM MEER. Wenn Sie sich die Karten mit dem WTR Befehl aufrufen, so werden Sie feststellen, dass die Karte mit dem Titel VOM WINDE VERWEHT nach der anderen Karte aufgeführt wird. Grund ist der Rang der Zeichen. Die 2 wird vom KARTEIKARTENPROGRAMM mit einem höheren Rang bewertet als die Buchstaben. Beachten Sie, dass Gross- und Kleinbuchstaben den gleichen Rang belegen.

RANG ZEICHEN

1		(Leerzeichen)
2	!	(Ausrufungszeichen)
3	"	(Anführungszeichen)
4	#	(Nummernzeichen)
5	\$	(Dollarzeichen)
6	%	(Prozentzeichen)
7	&	("und"-Zeichen)
8	'	(Apostroph)
9	((linke Klammer)
10)	(rechte Klammer)
11	*	(Multiplikationszeichen)
12	+	(Pluszeichen)
13	,	(Komma)
14	-	(Minuszeichen)
15	.	(Punkt)
16	/	(Divisionszeichen)
17-26	0-9	(Null bis Neun)
27	:	(Doppelpunkt)
28	;	(Semikolon)
29	<	("kleiner als"-Zeichen)
30	=	(Gleichheitszeichen)
31	>	("größer als"-Zeichen)
32	?	(Fragezeichen)
33	@	("at" oder "each"-Zeichen)
34-59	A-Z	(oder a-z)
60	[(linke eckige Klammer)
61	~	(Querstrich)
62]	(rechte eckige Klammer)
63	^	("Hoch"-Zeichen)
64	_	(Unterstreichungsstrich)
65		(senkrechter Strich)

Die hier nicht dargestellten, sondern nur erwähnten Zeichen sind Kontrollzeichen des Druckers.

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.