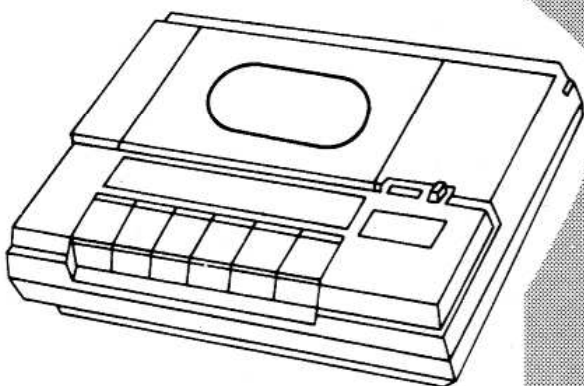


# ATARI<sup>®</sup> XC12<sup>™</sup>

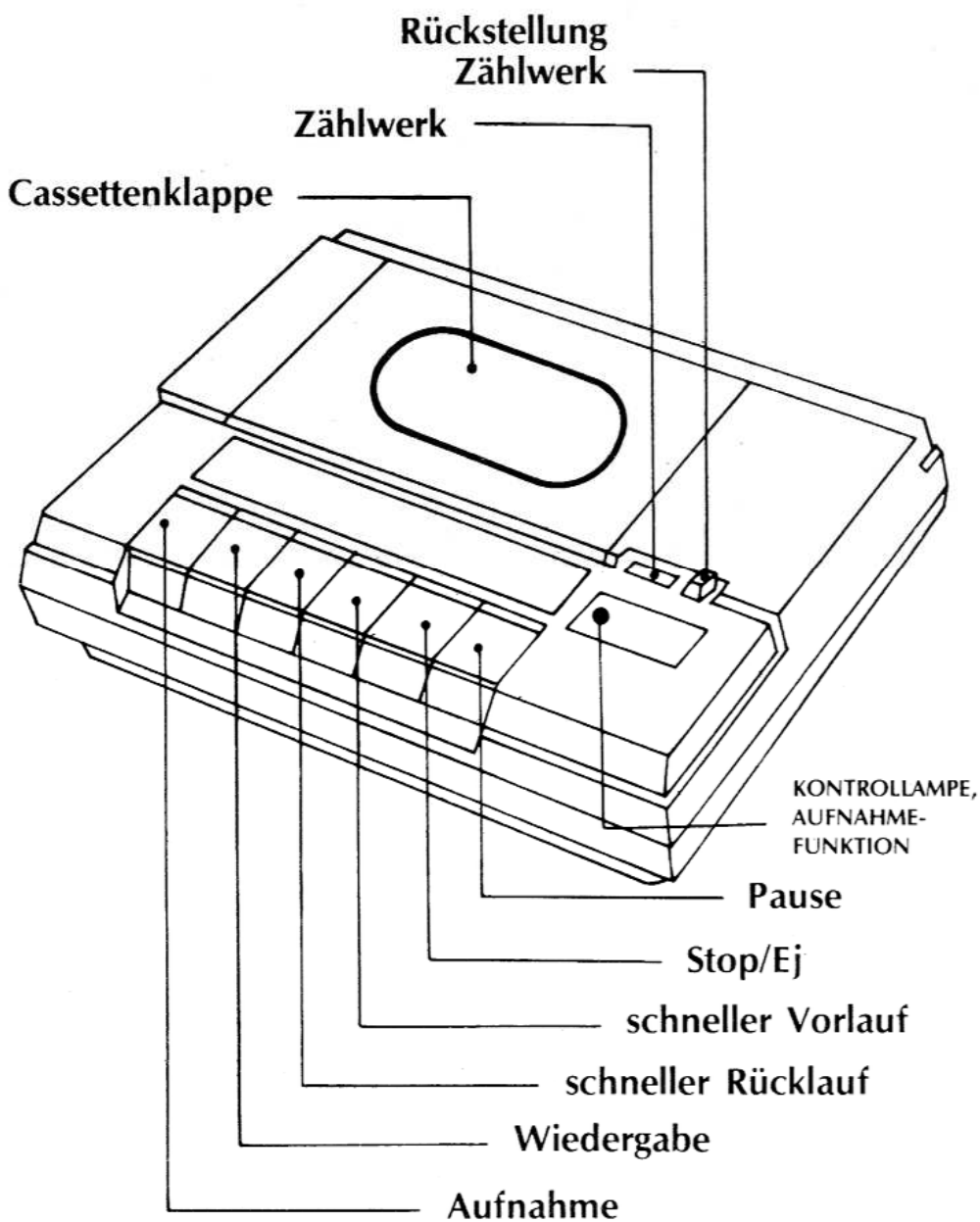
## Datenrecorder

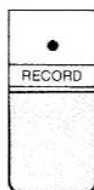


BEDIENUNGSANLEITUNG

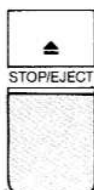
# Inhalt

|                                             |     |
|---------------------------------------------|-----|
| Tasten-/Anschlußerklärung .....             | 2   |
| Bedienungstasten .....                      | 3   |
| Anschlußhinweise .....                      | 4   |
| Laden von Programmcassetten .....           | 5-6 |
| Speichern von Programmen auf Cassette ..... | 7-8 |

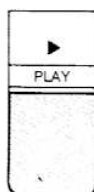




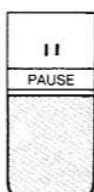
**REC (AUFNAHME)** Zum Aufnehmen/Speichern von Daten oder Programmen vom Computer auf Cassetten. Zu Beginn der Aufnahme drücken Sie gleichzeitig die beiden Tasten **REC** und **PLAY**.



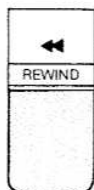
**(STOP/E)** stoppt das Band. Wird die Taste ein zweites Mal gedrückt, öffnet sich die Cassettenklappe.



**PLAY** wird gedrückt zum Laden von Daten oder Programmen von der Cassette in den Computer. Zusätzlich ist die **RETURN**-Taste des Computers zu drücken.



**PAUSE** dient zum kurzzeitigen unterbrechen des Bandlaufs bei Aufnahme oder Wiedergabe. Nochmaliges Drücken setzt den Bandlauf fort.



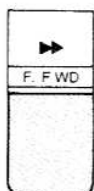
**(REWIND)** Schneller Rücklauf



**(COUNTER RESET)**

stellt das Bandzählwerk auf 000 zurück. Eine

nützliche Hilfe für den Start von mehreren Programmen von einer Cassette, sofern bei Aufnahmen der Zählerstand notiert wurde.

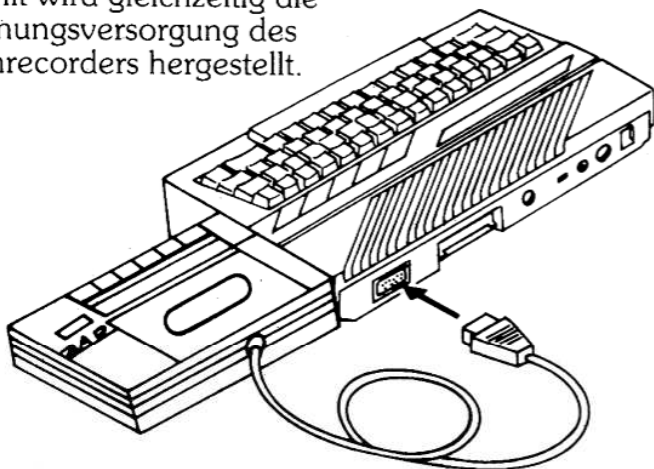


**FWD** Schneller Vorlauf

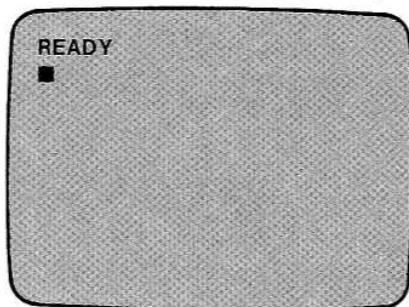
# ANSCHLUSSHINWEISE

Stecken Sie das Datenkabel in die PERIPHERAL-Buchse des Computers ein.

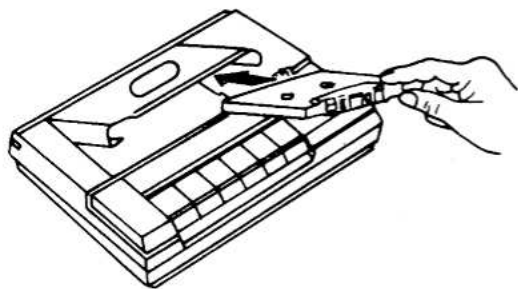
Hiermit wird gleichzeitig die Spannungsversorgung des Datenrecorders hergestellt.



Schalten Sie zuerst das Fernsehgerät, dann den Computer ein. Es erscheint die Anzeige READY auf dem Bildschirm.



# LADEN VON PROGRAMMCASSETTEN



Legen Sie die Programm-Cassette in den Rekorder und schließen Sie die Cassettenklappe.

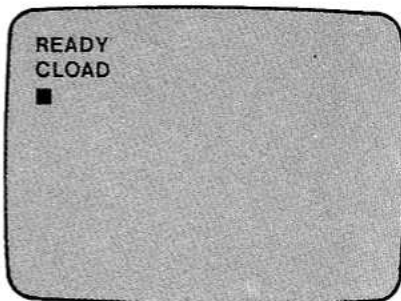
Auf dem Computer ist nun der Ladebefehl **CLOAD** einzugeben und die **RETURN**-Taste zu drücken. Nach dem Piepton bitte die **PLAY**-Taste drücken.



Nach nochmaligem Drücken der **RETURN**-Taste startet der Bandlauf, und der Computer lädt das Programm in seinen Speicher.

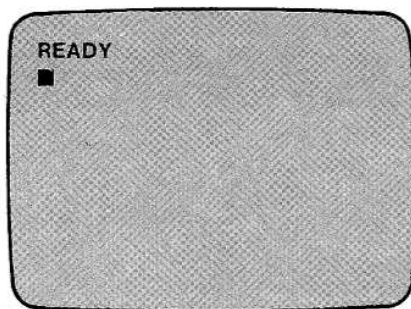
Eine gekaufte Programm-Cassette spulen Sie bitte zum Anfang zurück. Beachten Sie eventuell in der Programmbeschreibung angegebene Ladehinweise, die geringfügig von dem hier beschriebenen Verfahren abweichen können.

Bei einem selbstgeschriebenen Programm suchen Sie den Programmstart nach dem entsprechenden Stand des Zählwerks mit den Tasten **REWIND** oder **F. FWD**

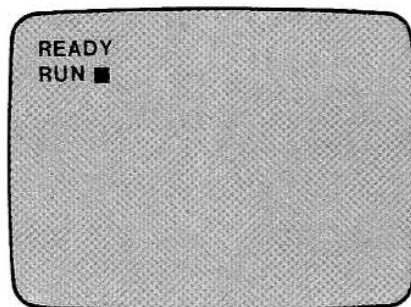


Wenn Sie während des Ladens die Fehleranzeige **ERROR 143** oder **ERROR 138** auf dem Bildschirm sehen, so ist der Bandvorspann (d.h. der nicht magnetisierte Teil zu Beginn des Bandes) zu lang. Der computer versucht dann, dort Daten zu lesen, wo keine sind. Spulen Sie das Band an den Anfang zurück und lassen Sie es ca. 10 Zählereinheiten vorlaufen. Danach bitte den Ladevorgang wiederholen. Bei eventuellen Fehlermeldungen beachten Sie bitte die entsprechenden Hinweise im **ATARI BASIC** Leitfaden.

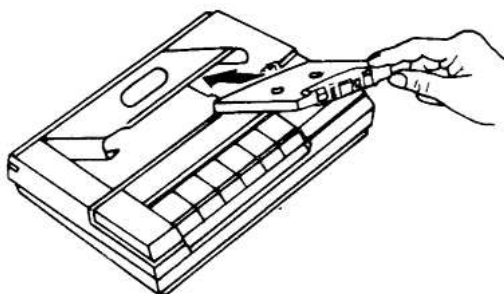
Das gesamte Programm ist geladen, wenn das Band stoppt und die Anzeige **READY** wieder auf dem Bildschirm erscheint.



Zum Programmstart ist **RUN** einzutippen und die **RETURN**-Taste zu drücken.

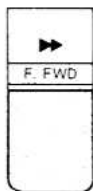


# SPEICHERN VON PROGRAMMEN AUF CASSETTE

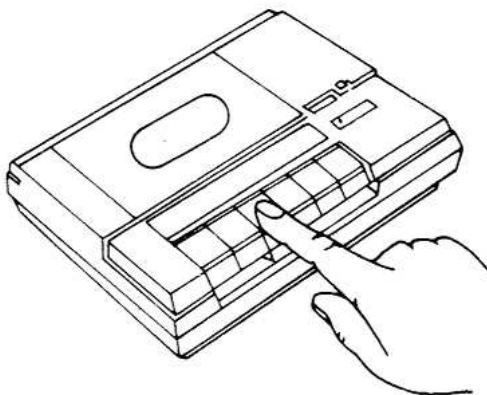
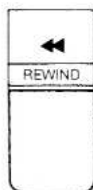


Legen Sie eine Cassette in den Recorder und schließen Sie die Cassettenklappe.

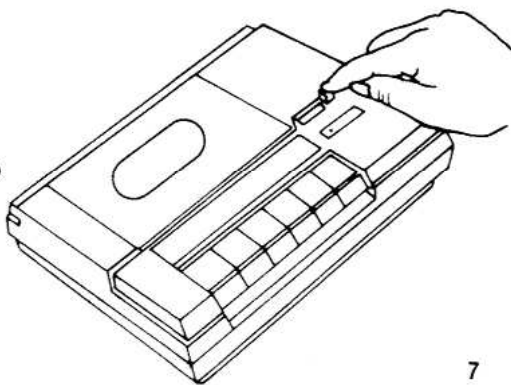
soll, welche bereits andere Programme enthält, sollten Sie das Band bis etwa 10 Zählereinheiten nach dem zuletzt aufgezeichneten Programm vorlaufen lassen, notieren Sie den neuen Zählerstand als Programmstart. Jetzt können Sie das selbstgeschriebene Programm speichern.



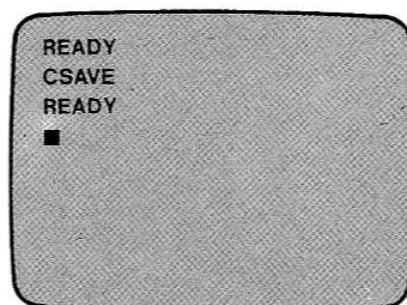
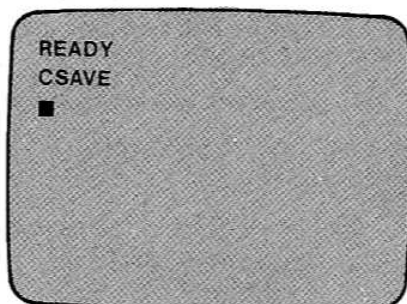
Spulen Sie das Band bis zum Anfang zurück.



Wenn das Programm auf eine noch unbespielte Cassette aufgezeichnet werden soll, so ist das Zahlwerk auf 000 zurückzustellen. Falls das Programm auf eine Cassette aufgezeichnet werden



Tippen Sie **CSAVE** und drücken Sie die **RETURN**-Taste. Es folgen zwei Pieptöne. Jetzt sind gleichzeitig die Tasten **PLAY** und **RECORD**, danach die Taste **RETURN** auf dem Computer zu drücken. Nach beendeter Speicherung erscheint wieder **READY** auf dem Bildschirm.



An der Rückseite jeder neuen unbespielten Cassette befinden sich zwei Plastik-Plättchen. Nachdem beide Seiten der Cassette bespielt worden sind, können Sie diese Plättchen abbrechen und damit das Band vor unbeabsichtigtem Löschen schützen (die Plättchen sind auf gekauften bespielten Cassetten bereits entfernt). Sie können diese Löschsperre durch Überkleben mit einem Klarsichtband wieder aufheben.



# ATARI®

© ATARI Corp. (Deutschland) GmbH  
Frankfurter Str. 89 - 91  
6096 Raunheim

Technische Änderungen vorbehalten

Printed in Taiwan  
CHENG SHEN 1989