

NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS

2690 TEMSE 1

GPP/8/662

Mail magazine
Trimestriel
août - sept - oct '83
Edition speciale

België - Belgique
P.B.
2690 TEMSE 1
8/252

ATARI

Le journal des fans d'Atari®



A Star is born

Une nouvelle génération d'ordinateurs est née. Pour Atari, c'est un événement, et pour nous aussi. Dans ce numéro nous fêterons notre deuxième anniversaire. Deux ans d'Atari News. C'est pourquoi il sera bien tassé. Championnat du monde, Atari club à Anvers, bruits qui courent, nouvelles cassettes, etc.

A Star is born

Une nouvelle génération d'ordinateurs est née chez Atari. C'est la gamme des XL.

Le 600XL est le premier de la série. Il possède une mémoire de 16K, extensible jusqu'à 64K, un clavier type machine à écrire avec caractères accentués, langage basic incorporé, une très haute définition de l'image et une palette de 256 couleurs. Bref, de quoi être prêt à affronter le futur.

Avoir un ordinateur, n'est plus réservé à quelques grosses têtes. Maintenant la série des XL fait partie intégrante de la maison. Avec ses programmes de langues, ses programmes scolaires et ses cassettes de jeux, c'est toute la famille qui en profite.

Réduisez votre consommation de chauffage, balancez vos dépenses et vos rentrées, apprenez l'anglais ou

faites vos devoirs. Posez-lui une colle, le 600XL vous répondra. Et pour les moments de détente, Atari possède des centaines de programmes de jeux dont la qualité vous étonnera.

La série des XL possède aussi des imprimantes, un enregistreur de programmes

sur cassettes et un lecteur de disquettes.

C'est peut-être le début de l'ère de l'informatique à la maison, mais avec la nouvelle série des XL, Atari vous permet de faire un grand pas en avant.

Atari XL, prenez des années lumières d'avance.



? LE SECRET ? DES CASSETTES.

Les cassettes de jeu Atari, qui en anglais se disent "cartridges," sont un exemple de la technologie au service de l'ordinateur. A l'intérieur d'une enveloppe en plastique, protégée par un mécanisme de fermeture, se trouve un véritable programme ordinateur. Mais ce programme ordinateur ne ressemble pas fort à ce qu'on aurait tendance à imaginer. Il ne se présente pas sous forme d'une pile de cartes perforées, ou d'une longue bande de papier couverte de signes incompréhensibles. Ce n'est pas non plus un ruban chargé de données d'information ou un fouillis de fils reliés à des transistors ou à des voyants qui clignent.

- C'est une "puce" - qui a à peu près la même taille que la partie inférieure de la lettre "a" que vous voyez ici.

Quelques mots maintenant sur les jeux et sur la façon dont on les fait tenir dans une "PUCE."

De la même façon que l'on inscrit (sur papier) les règles d'un jeu, tel que par exemple le jeu de l'Oie, il est possible

de consigner sur papier un jeu tel que "Space Invaders."

STADE 1 Dessiner un écran et les extra-terrestres

STADE 2 En dessous, dessiner un canon

STADE 3 Lorsque, en tirant au canon, on touche un extra-terrestre, passer au stade 5.

Sinon, passer au stade 4.

STADE 4 Se remettre en position de départ et revenir au stade 1.

STADE 5 Attendre que l'extra-terrestre qui a été touché disparaisse de l'écran (bruitage) et donner un point au joueur.

ETC, ETC, ETC,...

Lorsqu'un jeu nouveau se trouve au stade de la conception puis développé dans l'idée, chaque étape du jeu, chaque situation possible et ses conséquences éventuelles sont, décrites en toutes lettres, et ensuite transcrites en une série de 1 et de 0, c'est le langage binaire.

Nous avons donc, à ce premier stade, sur papier, un jeu écrit en "langage ordinateur."

Dans un second temps, il s'agira de mettre tout "sur" ordinateur et "à l'intérieur" de la puce.

Mettre sur ordinateur ne représente pas un travail très complexe. Il suffit de transcrire, en utilisant une machine à écrire elle-même reliée à l'ordinateur, et de donner un code.

Ensuite, il faut prendre une "puce," qui est aussi mince qu'un cristal de silice. Et sur ce cristal de silice on dessine, par un procédé photographique, quelques milliers de cases. De sorte à pouvoir être identifiée, chaque case porte un numéro, de la même façon qu'on fait figurer un numéro à l'adresse d'une maison. Dans chaque case, il y a place pour un des chiffres du programme ordinateur, écrit sur le mode "binaire," c.-à-d. en "1" et en "0."

Les adresses étant numérotées de 0000 à xxxx, en indiquant maintenant à l'ordinateur quel est le chiffre exact des cases de mémoire dont vous disposez, celui-ci pourra, grâce à son microprocesseur qui "visionne" les adresses, dire quelle adresse doit avoir un "1" et laquelle un "0," en tenant compte de la manière de jouer que vous lui aviez programmée au départ.

Suivant le calcul de répartition effectué par l'ordinateur, nous arrivons maintenant au stade de fabrication de la

"puce." Pour cela, on utilise un procédé photographique. L'avantage du procédé photographique est qu'il peut non seulement agrandir (agrandissements photos), mais aussi miniaturiser et véritablement projeter des milliers de minuscules "1" et "0" sur une surface qui n'est pas plus grande qu'une tête d'épingle.

Après cela, il suffit de souder des petits fils ultra-fins à la "puce" et on l'emballage dans une petite boîte solide, à laquelle se trouvent également fixés des fils de contact en cuivre. La "puce," fin prête, est alors soudée à une plaque contenant également des contacts en cuivre et placée dans une enveloppe en matière synthétique. Et voilà notre cassette Atari terminée. (Si vous y regardez de plus près, vous verrez le mécanisme de fermeture - le scellé - de la cassette et parfois même les contacts de cuivre sur la plaque). Mais vous ne parviendrez jamais à apercevoir la "puce" elle-même, ni le programme ordinateur.

Lorsque vous introduisez une "cassette" dans un ordinateur de jeu Atari, le microprocesseur entrera en contact avec la "puce" et aussi avec le programme ordinateur, par ce système de contacts et d'ancrages. Si le microprocesseur pose la question de savoir, par exemple: "Que dois-je faire pour que le projectile touche l'extra-terrestre?" il pose en réalité la question suivante: "Quelle est la série des "1" et des "0" entre deux adresses précises?"

Tout ceci peut vous paraître fort technique mais vous permettra quand même de mieux comprendre le long chemin parcouru entre la conception d'un jeu et le moment où vous introduisez votre cassette de jeu dans un ordinateur Atari et que la fête commence, comme si de rien n'était.



Guerre des nerfs.

MUNICH 1983

La Belgique troisième.

Ils étaient deux à défendre les couleurs de la Belgique au championnat du monde à Munich. Alain de Longrée pour les seniors et Michel Minet pour les juniors. Ils avaient tous les deux été sélectionnés à Walibi le 3 septembre.

Munich, le 14 septembre. Suspens. Tout est à faire. 26 pays sont représentés. 25 candidats à surpasser. Bonne chance les Belges.

Chronos à zéro, manettes en main, ça va être dur, Centipède n'est pas une cassette facile. Essayez, vous verrez. Le verdict est tombé, voici le palmarès après 20':

Juniors: 1. S. Murray (GB) 323.512 pts
2. O. Shi San (HK) 318.881 pts
3. M. Minet (B) 311.516 pts

Seniors: 1. A. Brzezinski (GB) 322.044 pts
2. D. Leighty (USA) 290.986 pts
3. T. Magnusson (S) 273.195 pts



Thierry de Longrée a terminé 7e avec 178.603 pts (en 15 min). Vous avez un an pour vous entraîner. Bon courage et à l'année prochaine... sur une autre cassette. Encore bravo Michel. Et bon voyage à Los Angeles aux jeux olympiques.

MEMBRES ACTIFS, TRES ACTIFS.

Je les ai rencontrés, ils sont 40, à Anvers à avoir fondé un véritable club Atari. 40 mordus d'informatique à être branchés chaque mercredi et chaque samedi sur leurs ordinateurs Atari et leurs VCS. Leur programme: faire des programmes, jouer et s'amuser. C'est le père de l'un qui a prêté le local, le cousin d'un autre pour les peintures, l'ami d'un troisième pour les TV. Ils sont bien

installés et bien équipés. Thierry Pecher, l'organisateur, m'a confié: "sans l'aide de chacun, on n'y serait jamais arrivé."

Encore une idée de Thierry, trouver des équivalents dans chaque ville.

Si vous voulez vous joindre à eux, contactez-les: Thierry Pecher, 6 Koningin Elisabethlei, 2018 Antwerpen, tel: 03-238 97 34. Vous serez toujours bienvenu.

Dernières nouvelles et bruits qui courent.

FOLRE

C'était à Anvers, du 22 septembre au 4 octobre. Tout le monde était là. Et Atari, sans se vanter, y a remporté un franc succès. Le stand ne désemplassait pas. On y venait pour voir, pour jouer, pour apprendre. Bref, tous les prétextes étaient bons.

Self

Voici le premier kit de secours pour joy sticks. De quoi parer à toute éventualité en pleine guerre interstellaire. Pilotes de chasse, à vos trousseaux de secours.

US GO HOME

On a tous un oncle d'Amérique qui nous ramène les derniers T-shirts ou la dernière cassette Atari made in USA.

Sachez que vous ne pourrez pas l'utiliser en Belgique. En effet, la télévision en Belgique, comme dans la plupart des pays européens, est équipée en norme PAL (excepté la France et l'Allemagne qui sont en SECAM) et les Etats-Unis en NTSC. Sans vouloir entrer dans des détails techniques, cela signifie que les cassettes américaines ne possèdent pas les mêmes structures de base que les cassettes utilisées chez nous, et donc sont illisibles ici.

LES BRONZES

Bonne nouvelle pour les "Gentils Atariens." Le 18 octobre, Atari et le Club Méditerranée ouvrent à Bruxelles un atelier d'informatique.

Le Club avait déjà équipé ses villages d'ordinateurs Atari. Mais aujourd'hui, c'est ici, chaque mardi à 18 h que vous pourrez apprendre l'informatique, vous perfectionner ou venir affronter d'autres "gentils mordus." L'adresse: Madison Park Tennis Club, 384 bd du Souverain 1160 Bruxelles. Venez nombreux, il y a de la place pour tout le monde.

Top' 10

1. Centipède
2. Ms Pac Man
3. Galaxian
4. Jungle Hunt
5. Tennis
6. Phoenix
7. Football Soccer
8. Vanguard
9. Pac Man
10. Kangaroo

ATARI®

A Warner Communications Company

BIENTÔT À L'ÉCRAN



BATTLE ZONE

Vous êtes aux commandes d'un char d'assaut. Vous surveillez au périscope les manœuvres de l'ennemi. Tenez-vous prêt et gardez la main sur le bouton, l'ennemi peut attaquer à tout moment, mais vous disposez d'un radar.



MOON PATROL

Sur la lune, vous n'êtes pas en sécurité. Cratères, rochers, et bien sûr l'ennemi. Plein de pièges à déjouer. C'est une cassette passionnante pour les amateurs d'aventures et de science-fiction.



POLE POSITION

Placez-vous correctement sur la ligne de départ pendant les essais. Vous avez 75 secondes pour bien vous placer sur la grille de départ. Après, bonne chance pour le Grand Prix Formule 1.



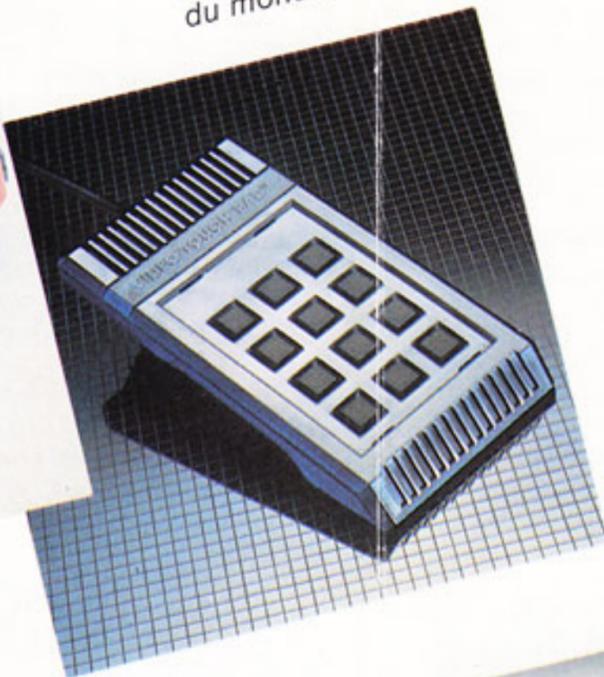
DU NOUVEAU POUR LES MINIS.

Atari lance une nouvelle série de cassettes pour les moins de 10 ans. SPEAD BOAT, DUMBO'S FLYING CIRCUS, SOCER'S APPRENTICE en accord avec Walt Disney, le MUPPET SHOW, la RUE SESAME et SNOOPY.

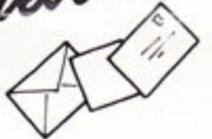
Et bien sûr une nouvelle manette avec un clavier spécialement dessiné pour les petites mains.

A vos Manettes.

Atari lance une série de manettes hyper-sophistiquées. Elles sont toutes adaptées sur le 2600. Elles vous permettront d'établir des scores très élevés, de battre vos propres scores, ou qui sait, de battre un champion du monde.



De bouche à oreilles.



Cette rubrique vous est ouverte. Parlez-nous de vos scores, racontez-nous vos trucs pour tel ou tel jeu, et si vous n'avez pas d'idées, écrivez-nous.

Nous serons heureux de faire votre connaissance.
Atari News, Confirmax:
71 av. de Cortenberg, 1040 Bruxelles.



Battlezone. © Atari, inc 1983. Moon Patrol: TM and © Williams inc. Pole Position: TM and © of Namco, manufactured under licence by Atari.

Printed in the Netherlands