

2690 TEMSE 1

GPP/8/662

Mail magazine  
Trimestriel  
Nov-Déc-Jan 83-84  
Edition speciale

# ATARI®

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

## NEWS

Le journal des fans d'Atari®



NOUVELLES CASSETTES: P4.

## BREF EDITO

Saint Nicolas est déjà parti, vive le Père Noël et bonne année.

1984 sera l'année Atari. L'année des jeux, des programmes, des ordinateurs et des VCS. Vous verrez, Orwell avait tort. 1984 sera super.

Ce mois-ci, plein de nouvelles cassettes, des accessoires pour les ordinateurs et même quelques casse-tête. Bref un numéro à faire crouler le Père Noël sous sa hotte.

# Dernières nouvelles et bruits qui courent.

## WANTED

Il y avait 7 stands Atari au dernier European Championship à Anvers, et ce fut un franc succès. Atari avec ses 5 VCS et ses 2 ordinateurs 600XL n'a pas chômé. Entre deux matches, on venait s'affronter au Tennis Atari, bien sûr.

Ce fut un tel succès, que 3 VCS, 1 ordinateur 600XL et 3 cassettes Tennis ont pris congé et disparu. On attend de leur nouvelles.

## DANONE AVEC NOUS

Danone et Atari organisent depuis octobre et dans tous les magasins alimentaires de Belgique une super tombola avec de nombreux prix Atari à gagner. C'est facile et ça peut rapporter gros. Tout est décrit sur les produits Danone. Dépêchez-vous, vous avez jusqu'au 26 décembre pour participer.



# SPORT

## ANAGRAMMES

En fouillant dans mes cassettes, elles sont tombées et les lettres se sont mélangées. Aidez-moi à retrouver le nom des 5 cassettes Atari.

TRAKEBUTO AREA  
 ROIDESAST ASTEROIDS  
 GRANDVAU VANGUARD  
 RASE'VYGNERE YARS'REVENGE  
 FLOG GOLF

Et ces 10 cassettes, les retrouvez-vous?

B E R Z E R K  
 B R E A K O U T  
 . . . . - . A . - . . . .  
 V A N G U A R D  
 G O L F  
 P A C - M A N  
 T E N N I S  
 O U T L A W  
 N I G H T - D R I V E R  
 P H O E N I X

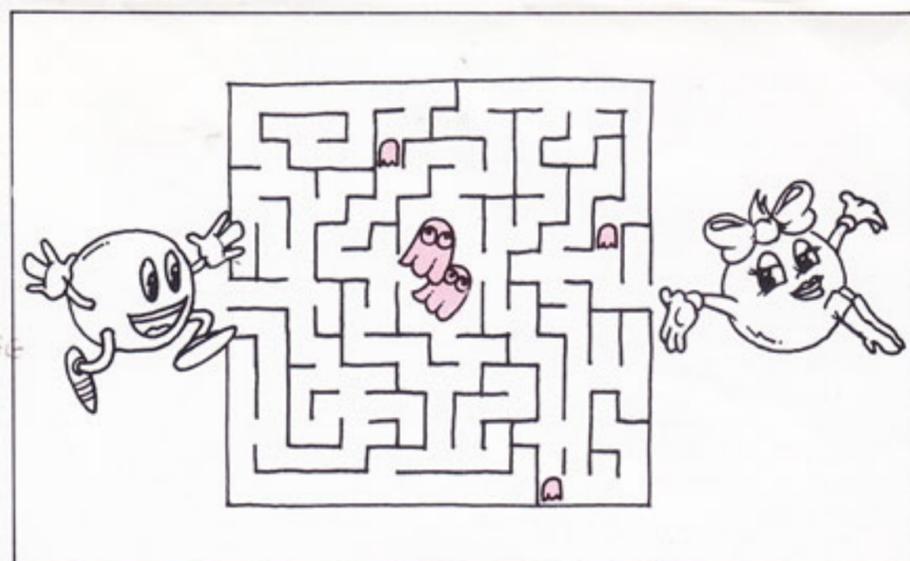
# MEMBRES ACTIFS, TRES ACTIFS.

Nous vous avons déjà parlé de nos amis d'Anvers. Les seuls pour l'instant à avoir fondé un club Atari. Voici leurs têtes, le grand,

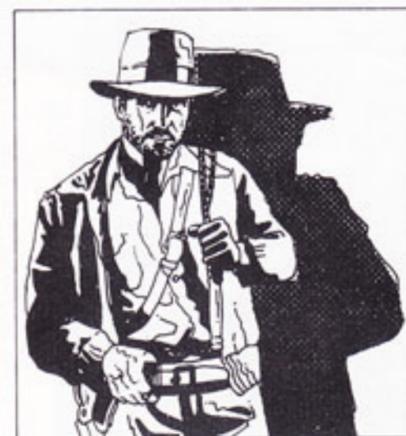
c'est Thierry. Passez les voir ou donnez-leur de vos nouvelles, ils seront ravis. Thierry Pecher, 6 Koningin Elisabethlei, 2018 Antwerpen. Tel: 03/238.97.34.



## LABYRINTHE Aidez Pac Man à retrouver sa bien-aimée.



## ZERREURS Notre ordinateur s'est trompé en recopiant ce dessin. Trouvez les 7 erreurs qui s'y sont glissées.



Les 10 cassettes: BERZERK - BREAKOUT - VANGUARD - GOLF - PAC MAN - TENNIS - OUT LAW - NIGHT DRIVER - PHOENIX. Les 7 erreurs: Le bouton de sa veste. Le fouet sur l'épaule. L'ombre du bras. La boucle de ceinture. La bague au doigt. Le trou dans la ceinture ventrale. Le pli dans le chapeau. oed.

# 1984. L'ANNÉE ATARI.

## 10 QUESTIONS-CLÉ SUR L'ORDINATEUR FAMILIAL.

1. Quelle est la différence précise entre l'Atari 600XL et l'Atari 800XL ?

La seule différence entre le 600XL et le 800XL est la capacité de la mémoire. Le 600XL a une mémoire de 16K RAM, extensible en standard jusqu'à 64K.

Le 800XL a une mémoire standard de 64K RAM, qui peut être étendue jusqu'à 128K (c'est pourquoi cet appareil a  $\pm 4$  cm de profondeur en plus).

Toutes les autres fonctions, telles que: basic intégré, couleur, son, possibilités de programmation sont les mêmes.

2. Les cassettes de jeu de l'ordinateur de jeu Atari peuvent-elles également être utilisées sur l'Atari 600XL ?

Les cassettes de jeu ordinateur Atari CX 2600 ont d'autres dimensions et d'autres fonctions que les cassettes de jeu destinées à l'ordinateur familial. De ce fait, elles ne peuvent pas être utilisées sur l'ordinateur familial Atari XL, du moins pour l'instant. Toutefois, un adaptateur, permettant de jouer ces cassettes sur l'ordinateur familial, n'est pas exclu. Gardez donc votre collection de cassettes de jeu.

3. Quel type de microprocesseur y a-t-il dans le 600XL ?

Tous les ordinateurs Atari "XL" sont équipés d'un microprocesseur 6502C.

4. Peut-on également brancher un magnétophone à cassettes "ordinaire" sur le 600XL ?

En principe, oui. Il faut ajouter que le magnétophone à cassettes Atari 1010 est un magnétophone stéréo, équipé d'un système de branchement spécial qui permet de le connecter directement sur le 600XL. Avec un magnétophone à cassettes "ordinaire" il faut prendre toutes sortes de dispositions spéciales et même acquérir des appareils supplémentaires pour obtenir le même effet: par ex. acquérir un interface permettant de brancher le magnétophone, modifier le magnétophone pour que la commande de mise en marche et d'arrêt ("on/off") du lecteur de cassette soit gérée par l'ordinateur. En utilisant un magnétophone à cassettes Atari toutes ces difficultés peuvent être évitées, de même que se trouvent réso-

lus les problèmes ayant trait au niveau des réglages à effectuer pour l'enregistrement et la reproduction du son.

Branché sur un 600XL, le magnétophone à cassettes Atari 1010 forme un tout compact et adapté, où l'enregistrement et la reproduction du son sont pré-réglés au niveau optimal. Il peut également être mis à la disposition des enfants, qui l'utiliseront aisément.

5. Peut-on travailler en PASCAL sur l'ordinateur familial Atari ?

Oui, il est possible d'utiliser le langage de programmation PASCAL sur l'ordinateur familial Atari. Le 600XL pour sa part, demande une certaine extension mémoire pour que le PASCAL puisse être utilisé de façon efficace.

6. Quels sont les autres langages de programmation accessibles à l'ordinateur familial Atari ?

BASIC (déjà incorporé dans tous les ordinateurs XL), Micro Soft Basic, LOGO, Assembler/Editor, Macro Assembler, FORTH et PILOT.

7. Le BASIC incorporé aux XL est-il un langage Basic standard ?

Chaque type d'ordinateur parle un certain "dialecte" par rapport au langage Basic standard. Atari aussi. Dans le Basic d'Atari vous retrouverez toutes les commandes du Basic standard. Atari y a ajouté ses célèbres possibilités graphiques: 4 canaux de son, 256 couleurs, 22 modes graphiques.

8. Y a-t-il un manuel d'utilisation en français et en néerlandais pour l'ordinateur familial ?

Chaque ordinateur familial Atari est accompagné d'un manuel d'utilisation en français et en néerlandais. Même pour les périphériques, il y a un mode d'emploi dans les deux langues. Pour les ordinateurs XL, tant en néerlandais qu'en français, il y a un manuel d'explication du langage Basic Atari et information précise sur toutes les commandes disponibles.

9. Tous les périphériques et les logiciels ("programmes") du 600XL sont-ils compatibles avec les 800XL ?

Oui, tous les éléments qui peuvent être connectés et utilisés sur le 600XL peuvent l'être également sur le 800XL.

10. Que trouve-t-on en plus lors de l'achat d'un ordinateur ?

Un emballage avec le mode d'utilisation en 6 langues, dont le français et le néerlandais; garniture intérieure du conteneur en matière synthétique anti-choc; la CONSOLE de l'ordinateur; l'unité d'alimentation de l'ordinateur avec fiche adéquate; un câble HF (câble de haute fréquence permettant de relier l'ordinateur à l'en-

trée d'antenne de votre télévision); un manuel d'utilisation dans les langues du pays, y compris pour le manuel d'explication du Basic; bon de garantie dans la langue souhaitée.

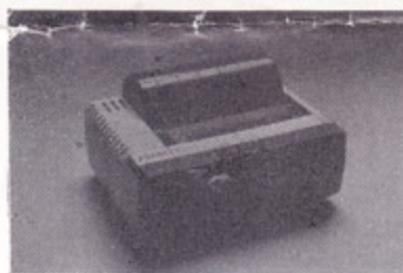


## Les Périphériques Ont La Parole.

Si les possibilités d'utilisation de l'Atari 600XL sont infinies, voici quelques accessoires qui vous seront utiles.

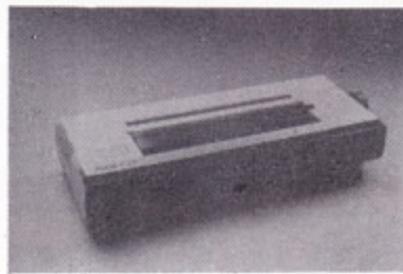
L'imprimante couleur Atari 1020.

Elle dessine sur papier ordinaire (40 colonnes) en 4 couleurs tout ce qui est composé sur l'écran.



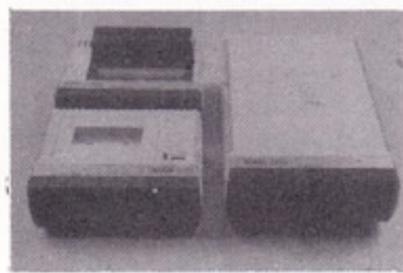
L'imprimante Atari 1027.

Conçue pour le traitement de texte, elle reproduit sur tous papiers formats standards, sur 80 colonnes. Une véritable secrétaire.



L'unité de disquette Atari 1050.

C'est la mémoire de stockage de vos programmes (100 pages de texte, soit 130.000 caractères).



La magnétocassette Atari 1010.

Elle permet, avec une cassette de 60 min de stocker jusqu'à 200.000 caractères tout en synchronisant une piste sonore (musique, commentaires) avec une piste numérique.



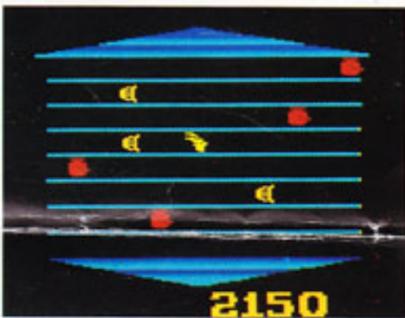
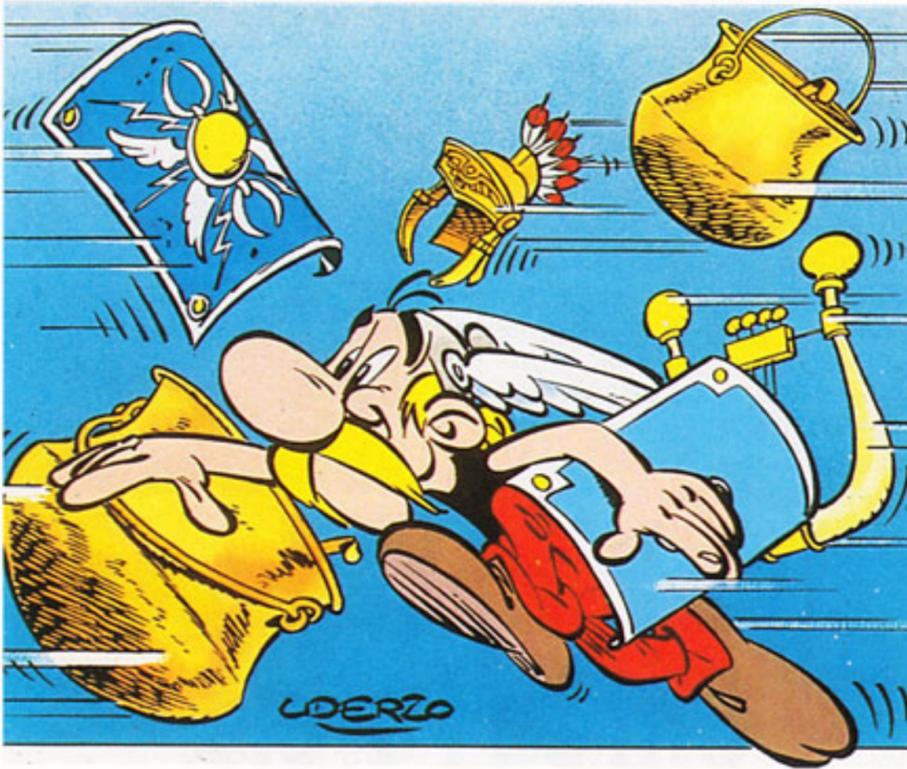
Une des caractéristiques des périphériques Atari, est qu'ils sont d'un prix très abordable.

Tout au long de l'année, nous ouvrirons des rubriques spéciales "ordinateurs." Nous vous présenterons d'autres périphériques, les nouveaux programmes, et si vous avez des programmes intéressants à nous montrer, envoyez-les et nous les publierons.



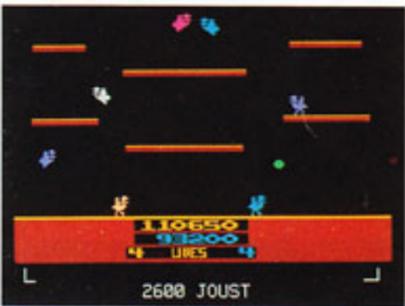
A Warner Communications Company

# BEAUFORTA N BOARD



## ASTERIX

Astérix et Obélix doivent rassembler le plus d'objets possible en évitant la lyre fatale d'Assurancetourix. Astérix a sa potion mais le jeu en avançant devient de plus en plus rapide et de plus en plus difficile. Sacrés Gaulois.



## JOUST

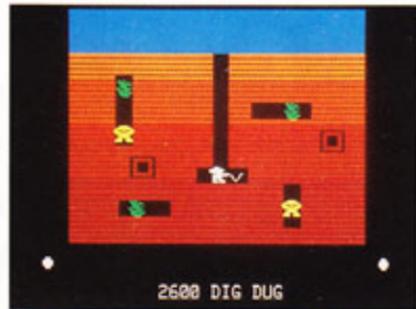
Un univers étrange et lointain. Hostile. Avec des adversaires montés sur de grands oiseaux. 3 types d'adversaires différents: les explorateurs, les chasseurs et les chevaliers. Lorsqu'un adversaire est éliminé, l'oiseau pond un œuf. Mais attention, l'œuf doit aussi disparaître, sinon un adversaire plus dangereux peut en éclore.



## ALPHA BEAM

Vous n'avez plus de carburant pour votre fusée. Mais vous pouvez en obtenir en transportant des pompes sur lesquelles des lettres sont écrites vers votre base.

Une cassette instructive et amusante pour apprendre l'orthographe et se familiariser avec la lecture.



## DIG DUG

C'est le voyage vers l'imaginaire.

Pooka, le monstre rose, et Fygar le dragon cracheur de feu qui circulent de long en large dans leur caverne et attendent Dig Dug. Il est là et se place au milieu de l'écran. Dès que nos deux monstres sont là, en poussant sur le bouton du joy stick, on peut les tuer. Mais gare, les monstres sont très puissants et Dig Dug n'a que trois vies pour anéantir ses 2 ennemis.



## COOKIE MONSTER MUNCH

Aidez Cookie Monster à rassembler les petits gâteaux dans le jardin magique. Cookie Monster les met dans un petit pot spécial et puis on fait les comptes. Un jeu d'adresse pour les minis. Pas plus facile pour autant.



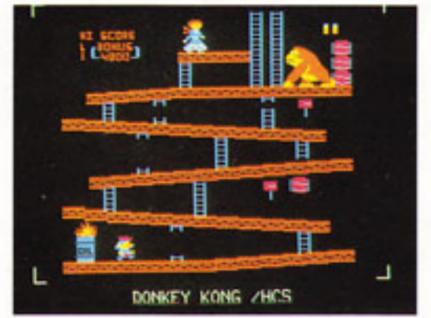
## BIG BIRD'S EGG CATCH

Big Bird aimerait gagner le concours du plus grand nombre d'œufs. Aidez Big Bird à attraper les œufs qui descendent du glissoir. Un jeu très amusant pour apprendre aux enfants à entraîner leurs réflexes et leurs aptitudes visuelles.



## KID'S CONTROLLER

Ce "clavier-enfant" a été dessiné pour leurs petites mains. Il s'utilise pour toutes les cassettes de la série Sesame street avec le VCS Atari.



## DONKEY KONG

Pour les ordinateurs cette fois, Atari lance cette cassette très divertissante. Aidez ce Roméo à rejoindre sa Juliette prisonnière de King Kong. Mais attention, notre gorille est très jaloux et ne se laissera pas faire. Tous les coups seront permis.

## Top 10

- 1 POLE POSITION
- 2 JUNGLE HUNT
- 3 KANGAROO
- 4 Ms. PAC MAN
- 5 PHOENIX
- 6 APPRENTICE
- 7 VANGUARD
- 8 DIG DUG
- 9 TENNIS
- 10 BATTLE ZONE

De bouche à oreille

