

NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS

2690 TEMSE 1

GPP/8/662

Mail magazine  
Driemaandelijks  
aug - sept - okt '83  
Speciale editie

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

# ATARI

Het dagblad van de Atari® fans



*A Star is born*

Een nieuwe komputer generatie is geboren. Voor Atari is dit een grote gebeurtenis, voor ons ook. In dit nummer zullen wij onze tweede verjaardag vieren. Twee jaar Atari News. Daarom wordt het een extra toegelicht nummer. Wereldkampioenschappen, Atari Club in Antwerpen, wat er allemaal verteld wordt, nieuwe cassettes, enz.

atarimuseum.nl

# A Star is born

Een nieuwe computer generatie is bij Atari geboren. Het is de serie van de XL.

De 600XL is de eerste in deze nieuwe serie. De 600XL heeft een geheugen van 16K, dat tot 64K kan uitgebreid worden, een toetsenbord van het type schrijfmachine maar met geaccentueerde karakertekenen, een zeer nauwkeurige beeld definitie en een 256 kleuren gamma.

Een komputer bezitten is niet meer voorbehouden aan een aantal verlichte geesten. De XL serie maakt nu deel uit van het huishouden. Met zijn talenprogrammas, zijn schoolprogrammas en zijn spelcassettes is het vandaag de hele familie die er zal van genieten.

Om energie te besparen voor uw verwarming, om uw uitgaven en uw inkomens te berekenen, om Engels te le-

ren of uw schoolwerk te maken. En om U te ontspannen. Atari bezit honderden spelprogrammas, waarvan de kwaliteit U zal verwonderen. U kunt uw keukenrecepten indelen, uw afspraken maken. Stel hem een strikvraag, de 600XL zal U het juiste antwoord geven.

De XL serie heeft daarbij nog een drukker, een pro-

gramma opnemer op cassettes en een floppy disk lezer.

Het is waarschijnlijk nog het begin van een nieuw tijdperk: de informatika ten huize. Maar met de nieuwe XL serie stelt Atari U in de mogelijkheid een grote stap te zetten op de weg van de vooruitgang.

Atari XL. En lichtjaren op voorhand.



## ? ATARI SPELCASSETTES. ?

Atari spelcassettes, of "cartridges" zoals ze in het Engels worden genoemd, zijn een modern stukje computer technologie. Binnenin de kunststoffen omhulling, goed beschermd door een patent sluitingsmechanisme, zit een echt computerprogramma. Maar dit computerprogramma ziet er waarschijnlijk niet uit als jullie wel denken. Het is niet een stapel ponskaarten, of een heel lang kettingformulier vol met onbegrijpelijke tekens. Ook is het geen bandje met informatie of warboel van draden met transistortjes en knipperende lampjes. - Het is een "chip" - ongeveer net zo groot als het onderste gedeelte van deze letter "a."

Nu iets over de spelletjes zelf en hoe ze op een "CHIP" komen te staan.

Net als het ook heel goed mogelijk is de spelregels van een spelletje op papier te zetten, bijvoorbeeld boter/kaas en eieren, of zelfs verstopperij, zo is het ook mogelijk een spel zoals "Space Invaders" op papier te schrijven.

ALDUS:

- STAP 1 Teken het scherm vol met ruimtemannetjes.
- STAP 2 Teken een kanon daaronder.
- STAP 3 Als het kanon vuurt en het projectiel een ruimtemannetje raakt, ga dan naar stap 5. Ga anders naar stap 4.
- STAP 4 Maak het scherm weer snel schoon, en ga weer naar stap 1.
- STAP 5 Laat het getroffen ruimtemannetje verdwijnen met een knal en geef de speler een punt erbij.
- ENZ, ENZ, ENZ,...

Als een spelletjes-ontwerper een uitgewerkt idee heeft van een nieuw, spannend, boeiend of leerzaam spel, dan wordt alles, ja elke stap, en elke mogelijke situatie met gevolg op papier geschreven en vertaald naar een reeks van "eentjes" en "nulletjes" die een "microprocessor" (het "hart" van elke computer) goed kan verstaan.

Zo; nu hebben we een spelletje op papier in een "computertaal" zoals op bijgaande (mini) voorbeelden (dit is trouwens een deel van het geschreven programma van het spelletje "Combat"). De volgende stap is om dit "in" een computer en "op" een chip te krijgen.

Welnu, het in een computer krijgen is geen groot probleem; je toetst het gewoon in op een typemachine toetsenbord, een deel van een grotere computer, je vertelt de computer dat dit het spelletje Combat is, en dat onderhoudt het dan wel.

Nu neem je een "chip," een flinterdunne schijf van een... nee, niet van een aardappel, maar van een silicium kristal, en hierop teken je fotografisch enkele duizenden hokjes. Elk hokje heeft een nummer zodat je weet welk hokje het is, en dit nummer heet een adres, net als elk huis ook een nummer en adres heeft, zodat je hem altijd op kan zoeken. In elk hokje is plaats voor een van de cijfertjes van het geschreven computerprogramma, maar dan wel op een manier die men "binair" noemt, d.w.z. met "eentjes" en "nulletjes." Vertel je nu aan de grote computer dat je zo en zoveel duizend geheugenplaatsjes ter beschikking hebt, met adressen genummerd 0000 tot en met xxxx, dan zal de computer precies vertellen welk adres een

"eentje" en welk adres een "nulletje" moet bevatten om weer dat spelletje te spelen dat je eerst had ingetoetst, als je de adressen op een bepaalde manier aftast, zoals een microprocessor dat kan doen.

De volgende stap is om de "chip" te maken op de manier waarop de computer je dat heeft voorgerekend, en dit wordt fotografisch gedaan. Het voordeel van het fotografisch doen, is dat je, in tegenstelling tot de fotowinkel die mooie vergrotingen kan maken, je ook hele mooie verkleiningen kan maken op dezelfde manier, en deze dan op je "chip" projecteren, zo klein, dat er werkelijk duizenden "eentjes" en "nulletjes" op een oppervlakte zo groot als een spelknop staan. Nu alleen nog maar hele kleine draadjes erop solderen, en dan kan de "chip" worden ingepakt in een stevige omhulling met stevige aansluitdraden. De kant en klare "chip" wordt nu op een plaat met koperbanen gesoldeerd en dan in een handige kunststoffen doosje gedaan die wij herkennen als een Atari cassette. (Als je goed kijkt, zie je de het sluitingsmechanisme, en soms ook de plaat met koperbanen die als aansluitstrips fungeren). Wat je niet kan zien, is de "chip" zelf, en ook niet het computerprogramma.

Steek je deze "cassette," want dat is het nu geworden, in een Atari spelcomputer, dan zal de microprocessor verbonden worden door de koperen strips, stevige aansluitdraden, en de hele kleine draadjes, met de chip zelf en ook in feite met het computerprogramma. Als de microprocessor dan vraagt, bijvoorbeeld, "Wat moet ik doen als het projectiel de ruimtemannetje raakt," dan vraagt het in feite, "Wat is de volgorde van "eentjes" en "nulletjes" tussen adressen zoveel en zoveel.

Ziezo, dat was even technisch, of niet soms? Nu begrijp je in elk geval iets van de lange weg tussen het bedenken van een spel en het insteken van een spelcassette in je Atari spelcomputer.



Een zenuwenoorlog.

# MÜNCHEN 83

## België derde junior.

Op het wereldkampioenschap te München waren zij hun getweën om de Belgische vlag te verdedigen. Alain de Longrée voor de seniors en Michel Minet voor de juniors. Beide werden op 3 september, in het Walibi park, tijdens de Belgische finale geselectieerd.

München: 14 september. Totale suspense. Alles kan nog gebeuren. 26 landen zijn vertegenwoordigd, 25 kandidaten te overkomen. Veel geluk aan de Belgen.

Chrono op nul, handen vast, het zal niet makkelijk zijn, Centipede is geen makkelijke cassette. Probeer het zelf, U zult zien.

Het vonnis is geveld; zie hier de palmares:

JUNIORS:	1. S. MURRAY (G.B.) 323.512 punten
(tijd: 20')	2. O. SHISAN (H-K.) 318.881 punten
	3. A. MINET (B.) 311.516 punten
SENIORS:	1. A. BRZEZINSKI (G.B.) 322.044 punten
(tijd: 20')	2. D. LEIGHTY (USA) 290.986 punten
	3. T. MAGNUSSON (S) 273.195 punten



Th. de Longrée kwam 7e, met 178.603 punten in 15'. Nog eens, hartelijk gefeliciteerd, Michel, en goede reis voor de Olympische spelen in Los Angeles.

U hebt nog een jaar tijd om uw reflexen te trainen. Het allerbeste en tot volgend jaar... op een andere cassette, natuurlijk.

## AKTIEVE, ZEER AKTIEVE LEDEN.

Ik heb ze ontmoet. Zij zijn 40, te Antwerpen, die een werkelijke Atari Club gesticht hebben. 40 informatika liefhebbers, die elke woensdag en elke zaterdag op hun Atari computers en hun VCS inschakelen. Hun programma: programmas maken, spelen, pret hebben. Het lokaal waar zij vergaderen werd hen door de vader van de eerste ter beschikking gesteld; voor de verf, stond de vriend van een tweede in, voor de televisies, een derde... En zo, met de hulp van de ene en van de andere, hebben zij zich

prachtig geïnstalleerd en flink uitgerust. Thierry Pecher, de organisateur, heeft mij trouwens gezegd: "wij hebben het kunnen halen omdat iedereen werkelijk geholpen heeft."

Nog één van Thierry's gedachten: in iedere stad partners vinden.

Indien U zich wil aansluiten, kunt U zich met hen in verbinding stellen. Kontakt: Thierry Pecher, 6 Koningin Elisabethlei - 2018 Antwerpen - tel. 03-238 97 34. U bent steeds hartelijk welkom.

## Laatste nieuws en wat er allemaal achter de schermen gebeurt.

### JAARBEURS

In Antwerpen, van 22 september tot 4 oktober. Iedereen was er. En Atari, zonder te willen boffen, heeft er een groot sukses gekend. De stand was steeds bomvol. De mensen kwamen zien, spelen, leren. Met of zonder voorwendsel, uit nieuwsgierigheid voor Atari.

## Self

Hier komt de eerste hulpkit voor joysticks. Om aan alle mogelijke omstandigheden het hoofd te kunnen bieden gedurende deze geweldige ruimteoorlog. Jachtpiloten, aan het werk!

## US GO HOME

Wij hebben allemaal een onkel in Amerika die ons de nieuwste T-Shirts of de laatste Atari cassette made in USA brengt.

Maar dat zal U in België niet kunnen gebruiken. In België, zoals in andere Europese landen (met uitzondering van Frankrijk en West-Duitsland die SECAM hebben), is de televisie met het PAL systeem uitgerust, en in de Verenigde Staten is het NTSC. Zonder in technische bijzonderheden te willen treden, betekent dit dat de Amerikaanse cassettes niet dezelfde basisstructuur hebben als de onze, en dat zij dus hier niet kunnen dienen.

## BRUINEN

Goed nieuws voor de "vriendelijke Atari fans." Atari en de club Méditerranée openen op 18 oktober aanstaande, te Brussel, een workshop van de informatika.

De Club had reeds zijn dorpen met Atari computers uitgerust. Maar vanaf de dag van vandaag is het hier, ter plaatse, dat U elke dinsdag, vanaf 18 uur, de informatika zult kunnen leren kennen, waar U zich ook kan verder inwijken of gewoon andere "vriendelijke fans" ontmoeten. Het adres: Madison Park Tennis Club, 384 Vorstlaan, 1160 Brussel. Kom talrijk, er is plaats voor iedereen.

## 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



© 1983 Atari Communications Company

# WELDRA OP HET SCHERM



## BATTLE ZONE

U staat aan het stuur en bent de bevelgever van een tank. Aan de hand van een periskoop volgt U de bewegingen die door de vijand uitgevoerd worden. Sta paraat en hou de vinger op de knop. De vijand kan op om het even welk ogenblik aanvallen, maar U hebt een radar.



## MOON PATROL

Op de maan bent U niet veilig. Kraters, rotsen, en natuurlijk ook, de vijand. Vol valstrikken. Het is een boeiende cassette voor de liefhebbers van avontuur en van science-fiction.



## POLE POSITION

Gedurende de proefwedstrijd hebt U tijd om U zoals het moet op de vertreklijn te plaatsen. 75 seconden voor de proeven. En daarna, veel geluk met de Grote Prijs!



## NIEUWIGHEDEN VOOR DE MINIS.

Atari brengt een nieuwe serie cassettes uit voor de minder dan 10 jaar. SPEED BOAT, DUMBO'S FLYING CIRCUS, SOVEREN'S APPRENTICE, in overeenkomst met Walt Disney. Daarbij nog MUPPET SHOW, SESAM STREET en SNOOPY.

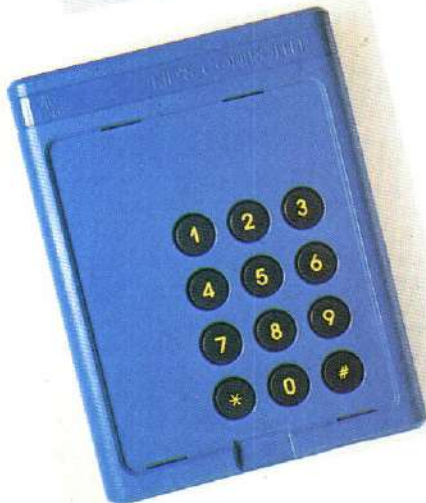
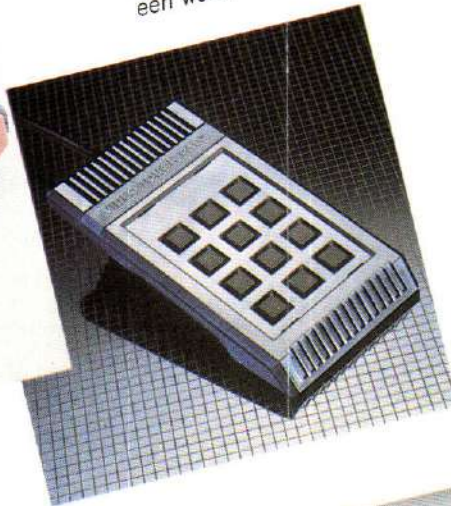
En nieuwe knoppen, met een toetsenbord speciaal uitgedacht voor kleine handjes.

# Sta Klaar.

Atari brengt een nieuwe serie hyperge-sofistikeerde knoppen uit. Zij kunnen alle op de 2600 gebruikt worden. Zij stellen U in staat zeer hoge scores te bereiken, uw eigen scores te doorbreken, en wie weet, een wereldkampioen te verslagen.

*Met gespitste oren.*

Deze rubriek staat voor U open. Zij is aan U geweid. U kunt ons uw scores en trucs laten geworden, vragen stellen. En hebt U geen bijzonder idee of boodschap, schrijf gewoon. Wij zijn blij met U kennis te maken. Atari News. Confirmex: 71 Kortenberglaan 1040 Brussel.



atarimuseum.nl

