

2690 TEMSE 1

GPP/8/662

Mail magazine
Driemaandelijks
Nov-Dec-Jan 83-84
Speciale editie

ATARI®

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

NEWS

Het dagblad van de Atari® fans



NIEUWE CASSETTEN: BLZ 4.

EDITO IN HET KORT

Sinterklaas is reeds voorbij. Maar lang leve Father Christmas en een zeer gelukkig Nieuw Jaar aan al onze lezers. 1984 wordt bij uitstek het Atari jaar. Het jaar van de spellen, de programma's, de computers en de VCS. U zult er zelf getuige van zijn. Orwell heeft zich over 1984 vergist. 1984 wordt een fantastisch jaar. Deze maand komen nog een hele reeks nieuwe cassettes, bijbehorendheden voor de computer en zelfs enkele puzzles uit. In het kort, een nummer dat de korf van Father Christmas bomvol zal steken.

Laatste nieuws en wat er allemaal achter de schermen gebeurt.

WANTED

Op het laatste European Tennis Championship had Atari 7 standen opgesteld. En met zijn 5 VCS en zijn 2600 computers heeft Atari niet gestaakt. Tussen twee matches door kwam men zich meten op Donkey of op de Atari Tennis natuurlijk. Het succes was zo groot dat 3 VCS, 1 computer 600 en 3 tennis cassettes ontvoerd werden...! Kunnen wij enkele inlichtingen over hun eventuele terugkomst verwachten? Dank U.

DANONE MET ONS

Danone en Atari richten sinds de maand oktober een Super Tombola in met talrijke Atari prijzen. Het is niet moeilijk en U kunt er heel wat bij winnen. Volle uitleg vindt U op de Danone producten. Het loopt door tot 26 december. Maar laat de kans U niet voorbij gaan.



SPORT

ANAGRAM

Toen ik in mijn cassette-teek zocht, heb ik de cassettes doen vallen. De letters zijn verward geraakt. Help mij de naam van de 5 Atari cassettes terug te vinden.

TRAKEBUTO
ROIDESAST
GRANDVAU
RASE'VYGNERE
FLOG

En deze 10 cassettes, kunt U ze terug vinden?

	B
	R
.	A
	V
.	O
.	A
.	T
.	A
.	R
.	I

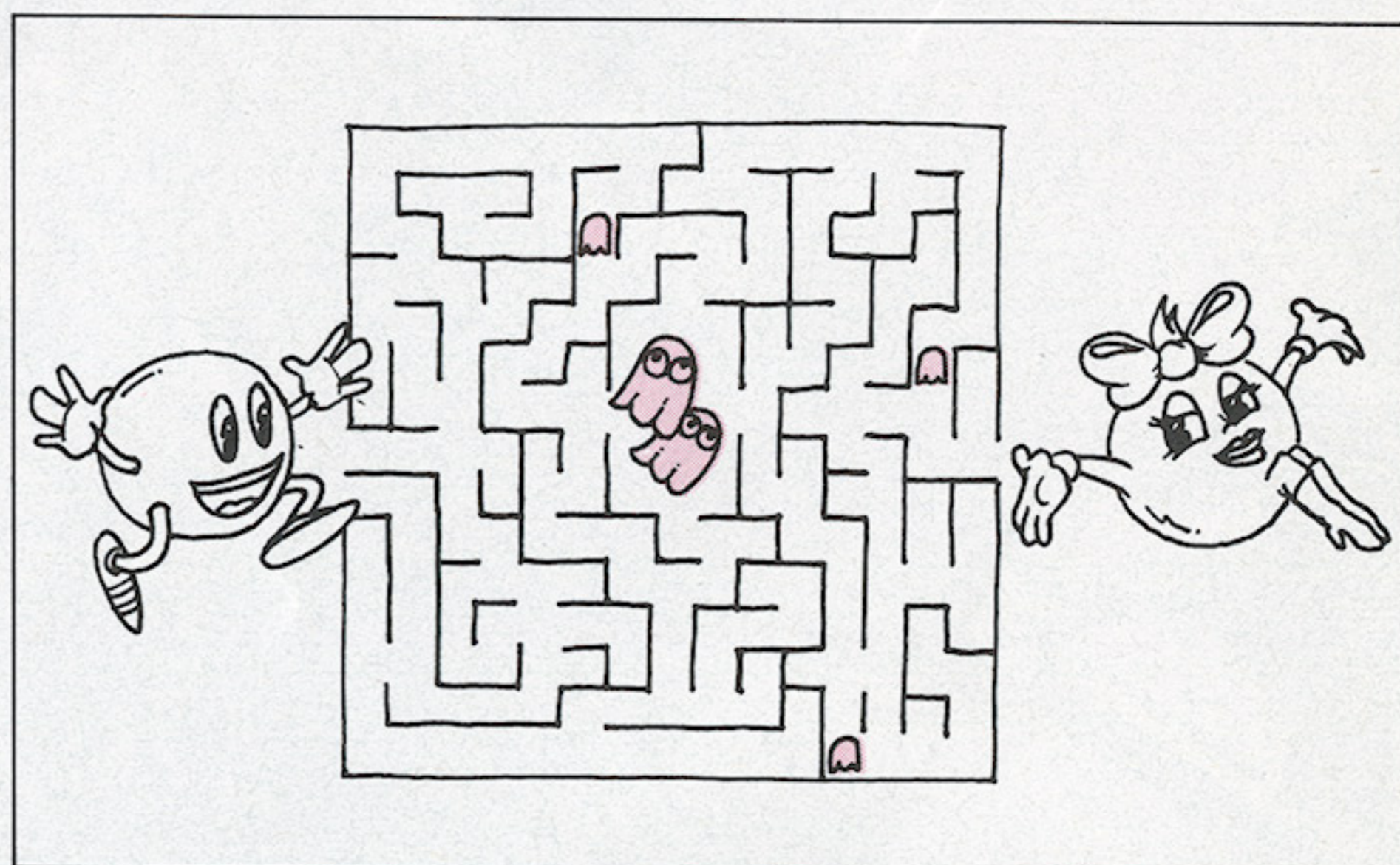
AKTIEVE, ZEER AKTIEVE LEDEN.

Wij hebben U reeds over onze Antwerpse vrienden gesproken. Tot nu toe de enigen die onverschrokken een Atari Club hebben gesticht. Hier zijn ze. De grootste noemt Thierry. U kunt ze steeds een

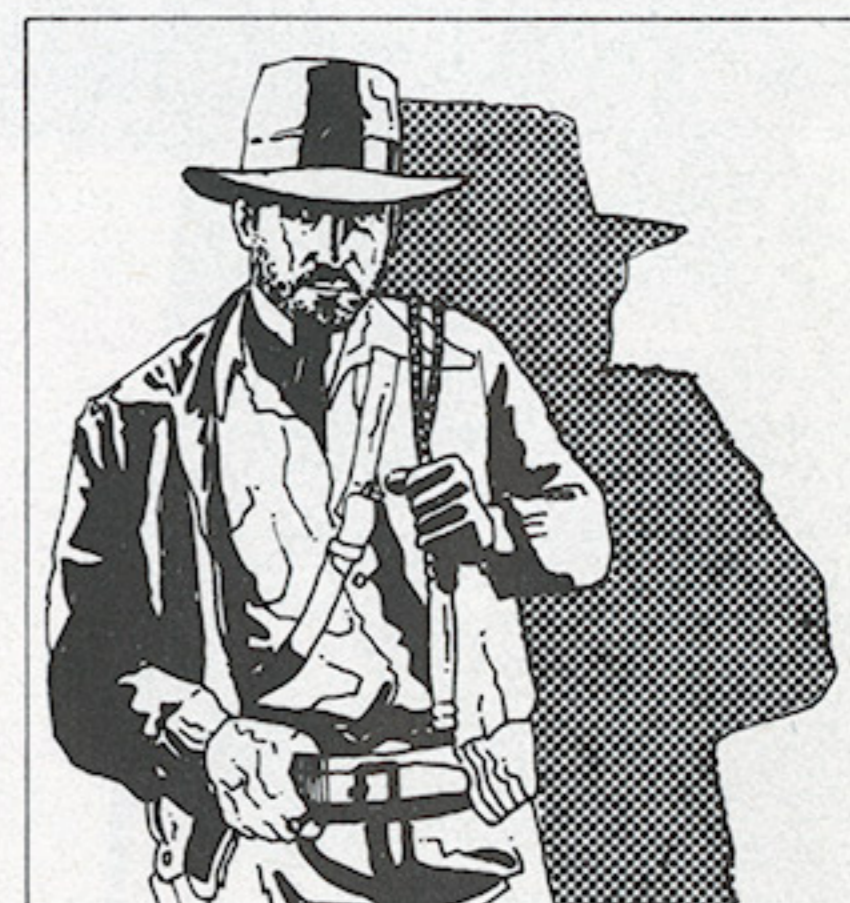
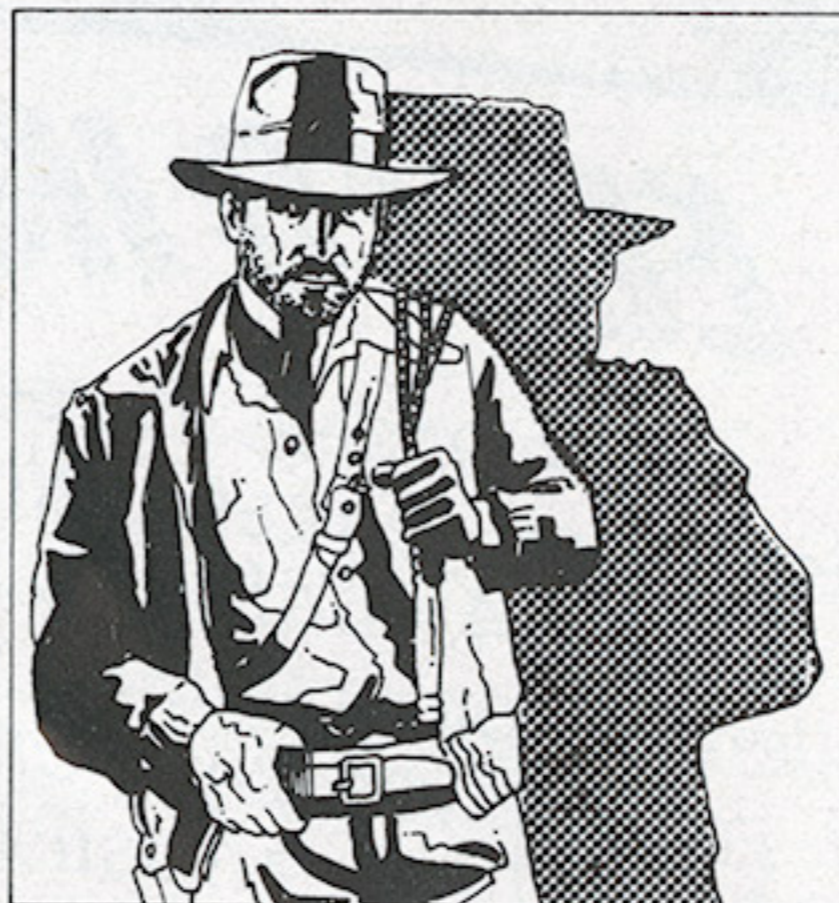
bezoek brengen en even ter plaatse gaan zien, of hen iets over uw ervaringen mededelen. Zij vragen niet beter. Hierna het adres: Thierry Pecher, 6 Koningin Elisabethlei, 2018 Antwerpen. Tel: 03/238.97.34.



LABYRINT Help Pac Man bij zijn geliefde te komen.



7 FOUTEN Bij het reproduceren van deze tekening heeft onze computer zich vergist. Er zijn 7 fouten binnengeslopen. Kunt U ze ontdekken?



De 10 cassettes: BREAKOUT - ASTEROIDS - VANGUARD - YARS'REVENGE - GOLF.
De 7 fouten: De knoop van zijn vest. De zweep over de schouder. De schaduw van de arm. De ceintuurgesp. De ring aan de vinger. Het gatje van de buikriem. De denk in de hoed.

1984. HET ATARI JAAR.

TOP TIEN VRAGEN OVER DE HOMECOMPUTER.

1. Wat is nu precies het verschil tussen de Atari 600XL en de Atari 800XL?

Het enige verschil tussen de 600XL en de 800XL is de geheugen capaciteit. De 600XL heeft 16K RAM geheugen en kan standaard worden uitgebreid tot 64K.

De 800XL heeft een standaard 64K RAM geheugen en kan worden uitgebreid tot 128K (hierdoor is deze machine ook ± 4 cm dieper). Alle overige functies zoals ingebouwde basic, de kleuren, geluiden en programmeringsmogelijkheden zijn identiek.

2. Kunnen de spelcassettes van de spelcomputer ook worden bespeeld op de Atari 600XL?

De Atari CX2600 spelcomputercassettes hebben een andere afmeting en andere aansluitingen dan de spelcassettes voor de homecomputer. Hierdoor kunnen ze niet worden bespeeld op de Atari XL homecomputer. Er komt t.z.t. wel een adapter om deze cassettes op de homecomputer af te spelen. De verzameling spelcassettes hoeft niet te worden weggegooid.

3. Welk soort microprocesor zit in de 600XL?

Alle Atari "XL" computers hebben een type 6502 micro processor.

4. Kan er ook een "gewone" cassette-recorder aangesloten worden op de 600XL?

In principe kan dit wel. Het is echter zo dat de Atari 1010 cassette-recorder een stereo cassette-recorder is met speciale aansluitingsmogelijkheden waardoor het rechtstreeks op de 600XL kan worden aangesloten. Met een "gewone" cassette-recorder moeten er allerlei extra voorzieningen worden getroffen en zelfs apparaten worden aangeschaft om hetzelfde effect te krijgen: b.v. een interface zou moeten worden aangeschaft die de aansluiting geschikt maakt voor de recorder en zou er een modificatie aan de cassette-recorder moeten plaatsvinden om de cassetten "aan/uit" bediening door de computer te laten plaatsvinden. Nogmaals, door het gebruik van de Atari

cassette-recorder worden al deze moeilijkheden omzeild, als ook de problemen van opname-niveaus en weergave instellingen. De Atari 1010 cassette-recorder aangesloten op een 600XL vormt een compact en passend geheel waardoor zonder moeilijkheden kan worden opgenomen en weergegeven en is ook geschikt voor bediening door kinderen.

5. Kan er PASCAL op de Atari Homecomputer?

Ja, er kan PASCAL gebruikt worden als programmeertaal op de Atari Homecomputer. De 600XL echter vereist enige uitbreiding om de Atari PASCAL effectief te kunnen gebruiken.

6. Wat zijn de andere computertalen, beschikbaar op de Atari homecomputer?

BASIC (reeds ingebouwd in alle XL-computers), Micro Soft Basic, LOGO, Assembler/Editor, Macro Assembler, FORTH en PILOT.

7. Is de ingebouwde Basic-taal een standaard Basic?

Elke computer spreekt een bepaald "dialect" van de standaard Basic, zo ook Atari. De Atari Basic kent alle standaard Basic commando's met extra toevoegingen voor de bekende Atari grafische mogelijkheden: de 4 geluidskanalen, de 256 kleuren, de 22 grafische modes.

8. Zit er een Nederlandse beschrijving bij elke homecomputer?

Bij elke Atari Homecomputer zit een Nederlandse gebruikshandleiding. Zelfs bij de randapparatuur zit een Nederlandse handleiding. Bij de XL computers is zelfs geheel in het Nederlands een handleiding met tekst en uitleg over de Atari Basic-taal met uitgebreide informatie over alle beschikbare commando's.

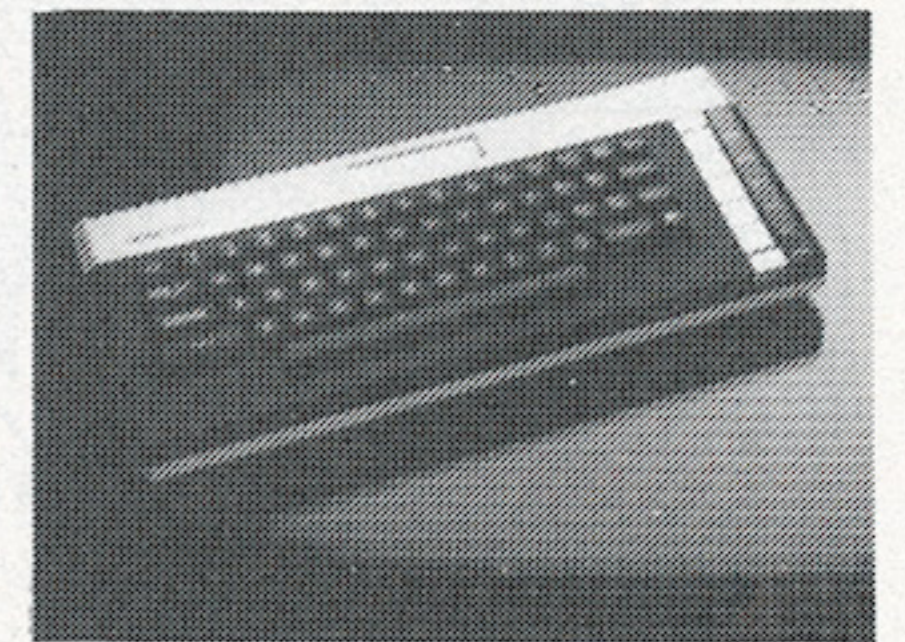
9. Passen alle randapparatuur en software "programma's" van de 600XL ook op de 800XL?

Ja, alles wat op de 600XL aan te sluiten of af te spelen is, is ook aan te sluiten en af te spelen op de 800XL.

10. Wat zit er allemaal bij als je een computer koopt?

Een verpakkingendoos met een tekst in 6 talen waaronder het Nederlands; schokabsorberend kunststoffen doosvulling; de computer CONSOLE; de computer voedings-eenheid voorzien van een Nederlandse stekker; een RF-kabel (hoge frequentie kabel voor aansluiting van de computer op de antenne-ingang van uw tv); Nederlandse gebruiksaanwijzingen,

waaronder Basic naslagwerk; Nederlands garantiebewijs.

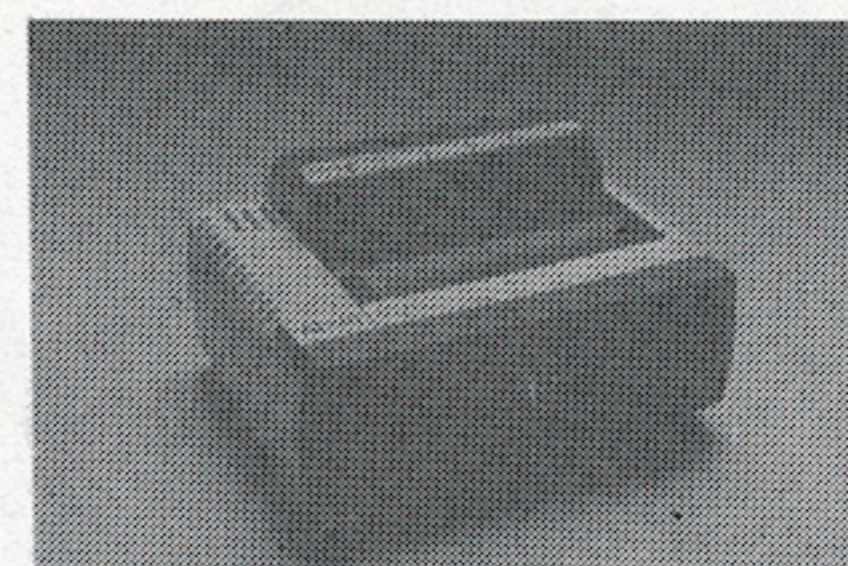


De Randapparatuur Heeft Ook Het Woord.

Het aantal toepassingen dat U met de ATARI 600XL kunt doen gaat door tot in het oneindige. Zie hier enkele nuttige uitbreidingsmogelijkheden en bijbehorende.

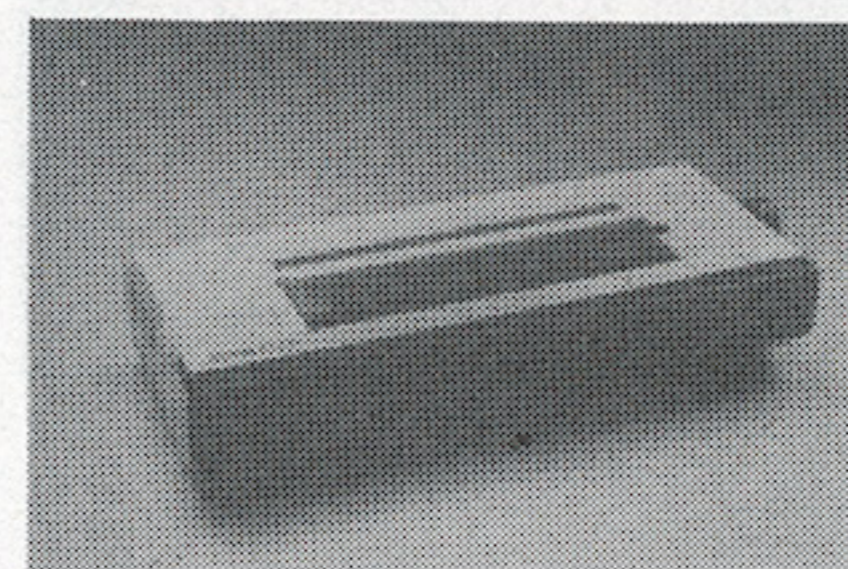
De Atari 1020 kleurprinter.

Welke op gewoon papier, en in 4 kleuren, alles wat op het scherm gekomponerd is aftekt.



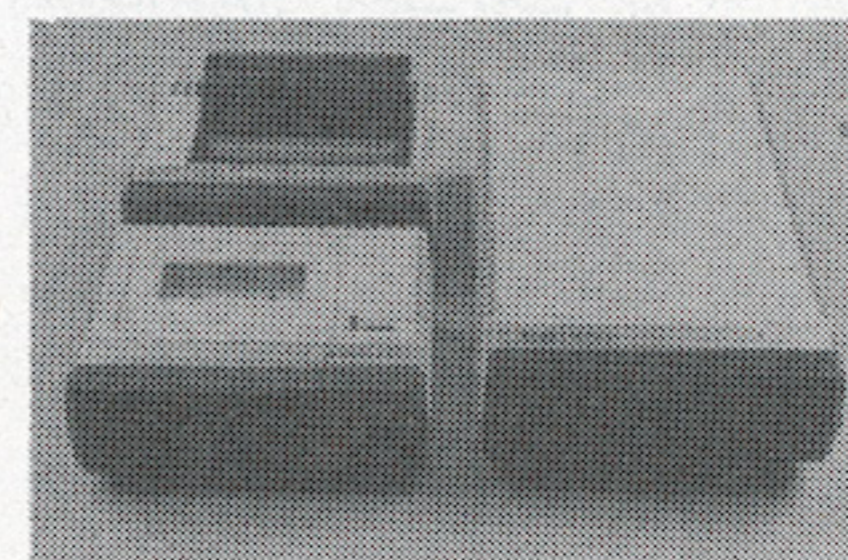
De Atari 1027 printer.

Speciaal voor tekstverwerking opgevat, reproduceert deze printer op om het even welk type papier van standaard formaat op 80 kolommen. Een werkelijke sekretaresse.



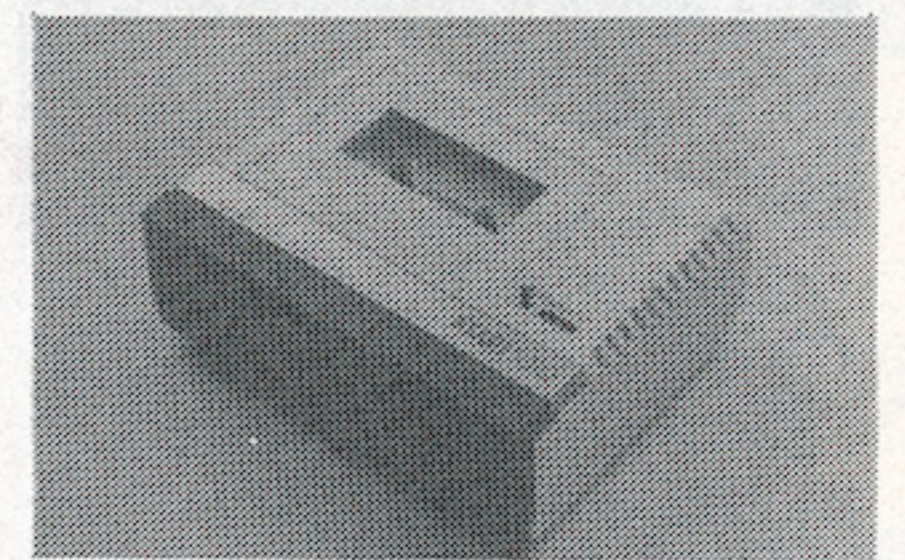
De diskette unit Atari 1050.

Is het uitwendig geheugen, voor het stockeren van uw programma's (100 blz. tekst, t.z.t. 130.000 karaktertekens).



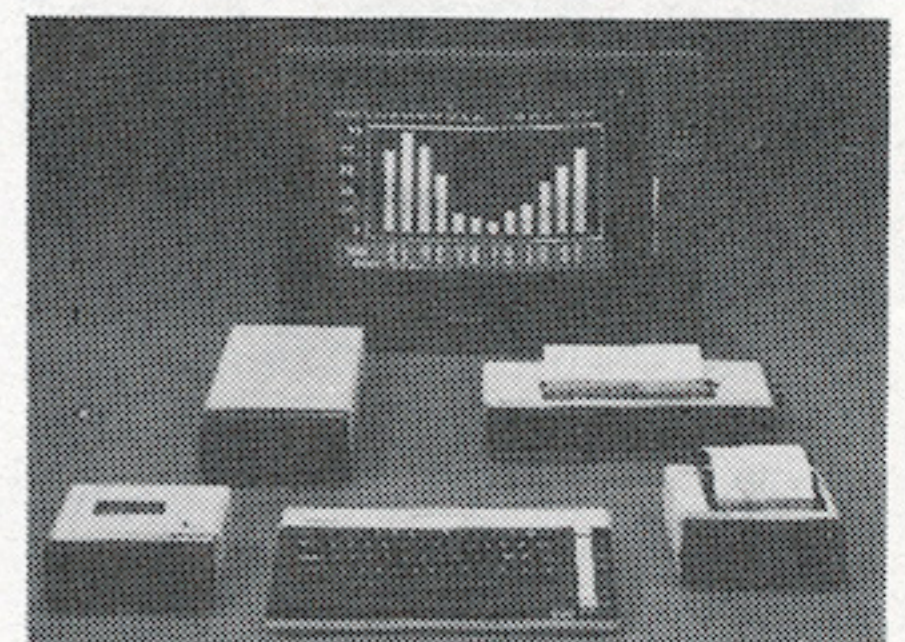
De magnetocassette Atari 1010.

Laat toe, met een cassette van 60 minuten, tot 200.000 karaktertekens te stockeren en terzelfdertijd de geluidsband (sound track voor muziek, commentaar) met de digitale band te synchroniseren.



Een van de karakteristieken van de Atari randapparatuur is dat de prijzen zeer schappelijk zijn.

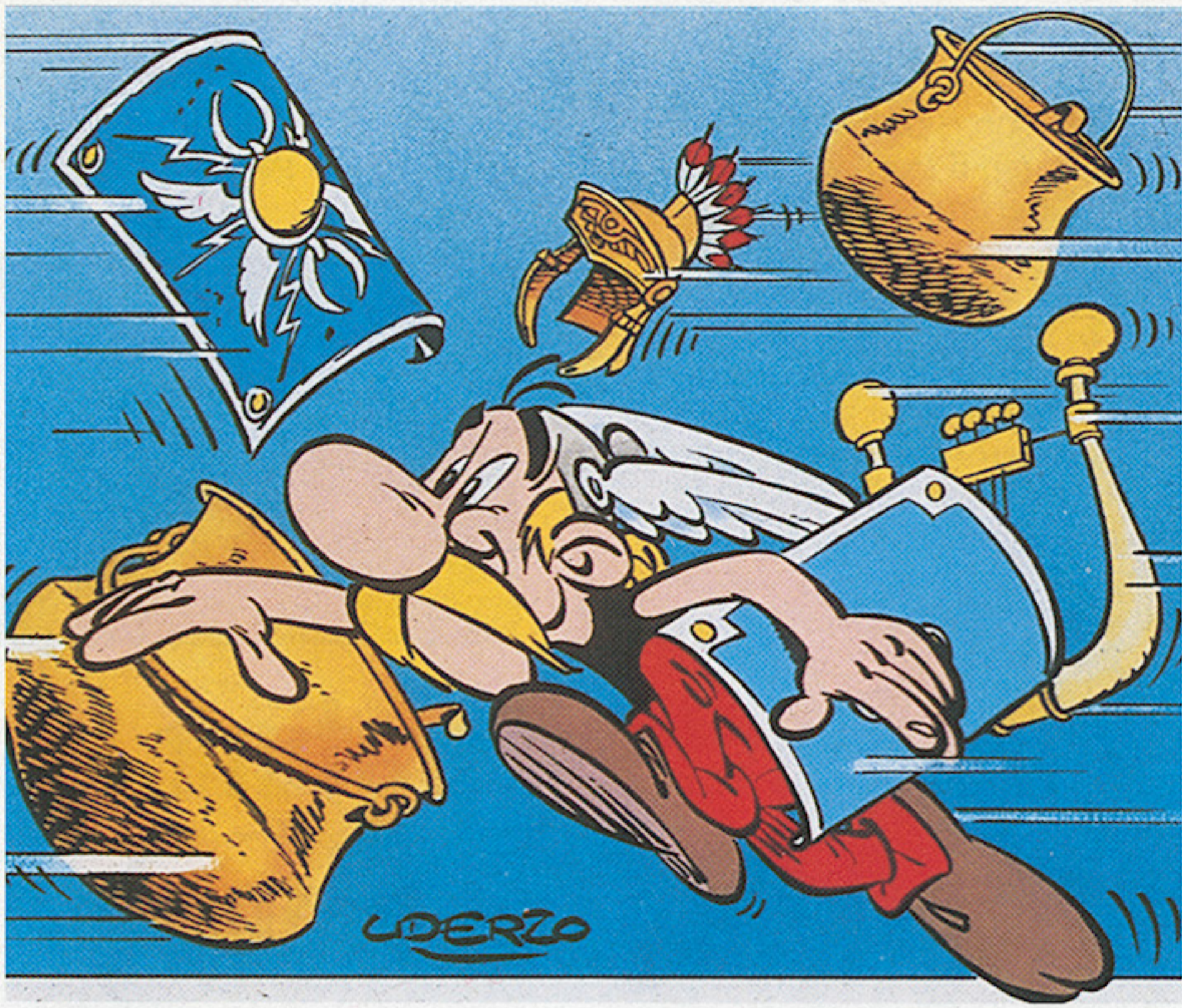
Gedurende het hele jaar zal er een rubriek "computer special" open staan. Wij zullen U nog andere randapparatuur voorstellen. En hebt U, van uw kant, interessante programma's te tonen, stuur ze zonder aarzelen op. Wij zullen ze met genoeg publiceren.




ATARI[®]

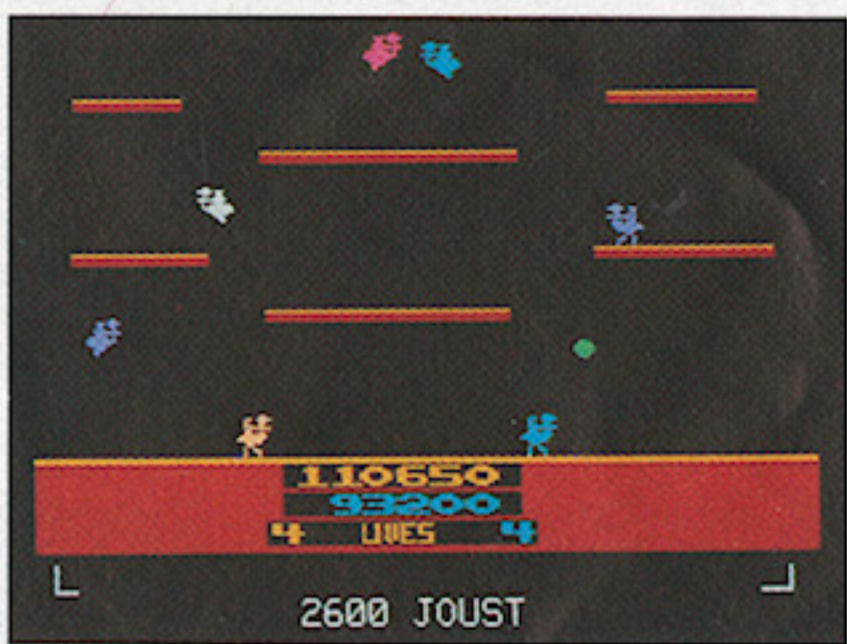
A Warner Communications Company

WELDRA OP HET SCHERM



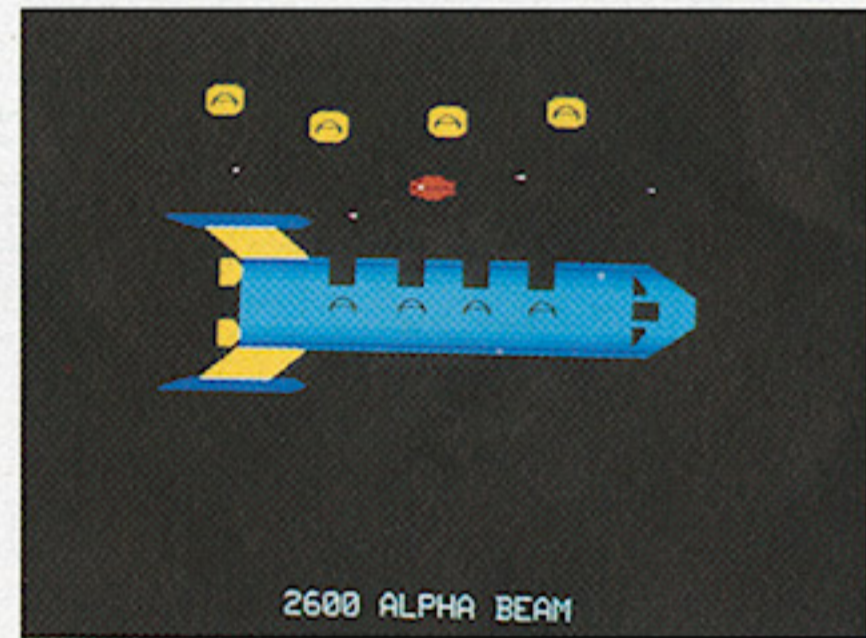
ASTERIX

Asterix en Obelix moeten zo veel mogelijk voorwerpen verzamelen, maar tegelijkertijd de dodelijke lieren van cacofonix vermijden. Laat Asterix punten scoren door toverdranken, helmen en schilden te verzamelen, maar pas goed op, het gaat steeds sneller en het wordt alsmaar moeilijker.



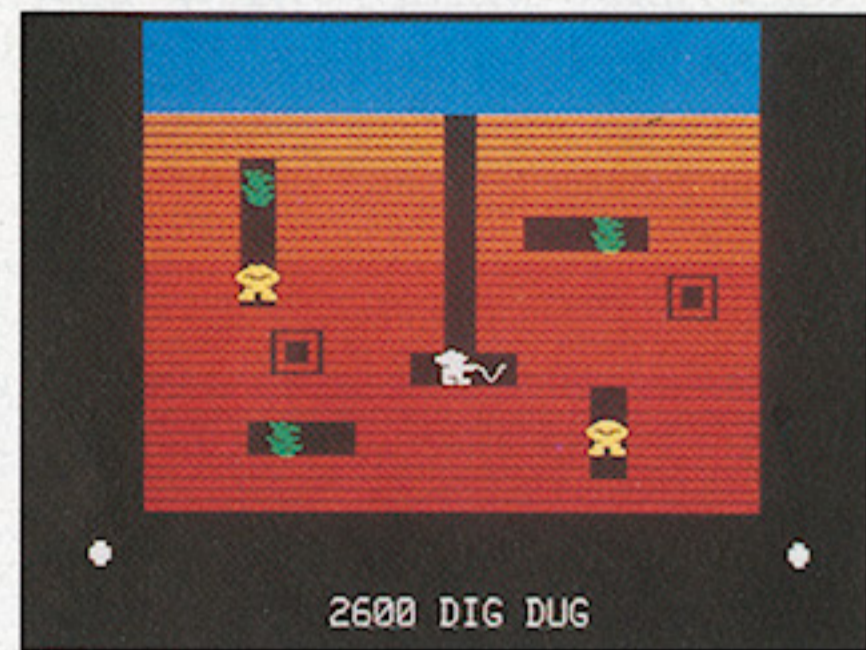
JOUST

Je bevindt je in een verre vreemde wereld, die jou vijandig gestemd is. Je tegenstanders rijden op uitheemse vogels. Ze zijn er in drie verschillende soorten; de verkenners, de jagers en de vijandelijke ridders. Wanneer een tegenstander wordt uitgeschakeld legt de uitheemse vogel een ei. Als je het ei raakt scoor je punten en het ei verdwijnt. Raak je het ei niet, dan ontstaat er een nog gevaarlijker tegenstander.



ALPHA BEAM

Je eigen raket zit zonder brandstof. Je kunt nieuwe brandstof krijgen door de brandstoftanks, welke van letters zijn voorzien naar de aanlegplaatsen van de raket te transporteren. De Alpha Beam cassette stelt peuters en kleuters in staat om in de entourage van de ruimte met de beginselen van het leren lezen vertrouwd te geraken.



DIG DUG

Je eerste onderaardse blik tonen Pooka het roze monster, en Fygar de vuurspuwende draak die voortdurend heen en weer bewegend in hun onderaardse tunnels wachten op Dig Dug. Zodra hij zijn positie bereikt in het midden van het scherm wordt er gegraven. Wanneer je bij Pooka of Fygar komt, gebruik dan de rode knop van je joystick om ze vol te blazen tot ze exploderen. Maar zorg ervoor dat je op tijd weg bent anders bijt Dig Dug in het stof, en je hebt maar 3 beschikbare "levens."



COOKIE MONSTER MUNCH

Cookie Monster heeft een magische koekjes tuin ontdekt waar koekjes net als bloemen groeien. Kleuter en peuters kunnen Cookie Monster helpen bij het verzamelen van de koekjes en deze naar de koekjes pot brengen. Daarna volgt het tellen van de koekjes terwijl Cookie Monster ze één voor één opeet.



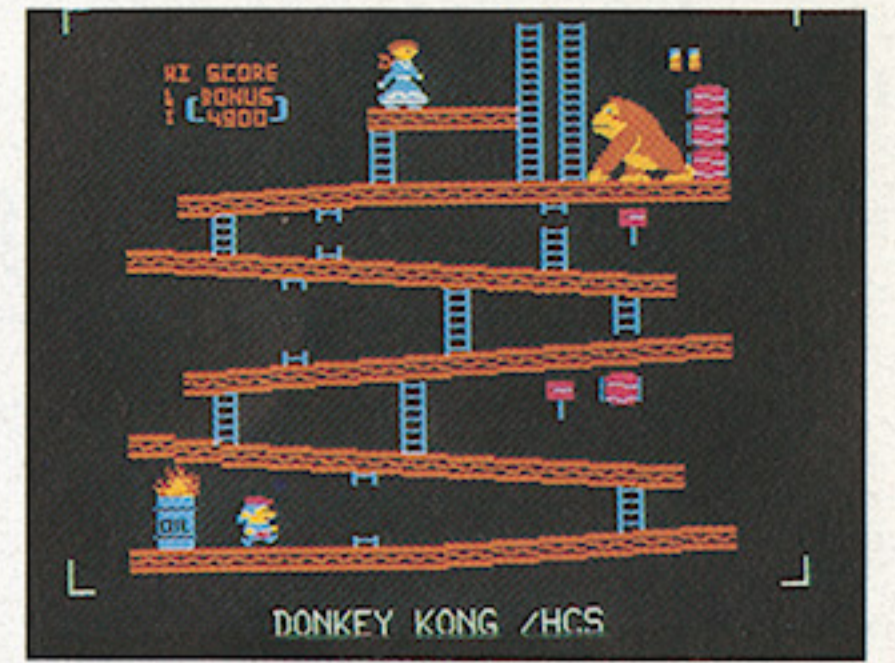
BIG BIRD'S EGG CATCH

Big Bird wil graag de nationale eierwedstrijd winnen. Kleuters en peuters kunnen Big Bird helpen door eieren te vangen zodra deze van de glijbaan naar beneden komen. Dit educatieve spel laat de kleintjes hun visuele vaardigheden oefenen, welke belangrijk zijn bij het leren lezen.



KID'S CONTROLLER

Dit "kinder-toetsenbord" is speciaal bedoeld om als controller te fungeren bij het gebruik van Sesame street cassettes op de Atari spel-computer.



DONKEY KONG

Voor z'n computers heeft Atari deze plezante-amusante cassette. Help Romeo zijn Juliette bevrijden uit de klauwen van King Kong. Maar pas op, deze gorilla is erg jaloers en verdedigt zich met hand en tand.

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

Met
gespitste
oren.

ATARI NEWS
CORTENBERGLAAN 71
1040 BRUSSEL

ATARI®
A Warner Communications Company