

# news ATARI®

A Warner Communications Company

Le Journal des Fans ATARI N° 004 MARS/AVRIL 1983

## EDITORIAL

**A** dix-sept ans de l'an 2000, ATARI a déjà un pied dans le futur. Dans ce premier numéro de l'année, vous allez découvrir le nouveau monde d'ATARI. Sans doute certains parmi vous, fans de longue date, ont déjà entendu parler de toutes les initiatives prises par ATARI dans des secteurs aussi divers que les loisirs, le sport, l'enseignement, la formation ou le cinéma.

Le nouveau monde qui nous attend, à l'aube du troisième millénaire, promet davantage de loisirs.

ATARI va jouer la carte du sport. Son Ordinateur-Maison vient d'être élu l'Ordinateur Officiel de l'Association des Tennismen Professionnels. Au mois d'avril, Atari patronnera le grand tournoi d'Aix-en-Provence de tennis avec l'hebdomadaire Télépoche. Voici la série RealSports (Tennis, Volleyball, Football), des programmes de jeux vidéo aux graphismes plus réalistes et plus sophistiqués que jamais.

Votre courrier en est la preuve, les Micro-Ordinateurs vous passionnent. Avec des Ordinateurs-Maison 400 et 800, commercialisés depuis la fin de l'année, ATARI fait une entrée en fanfare dans ce monde d'avenir. A vous de faire preuve d'imagination pour utiliser au mieux ces petites merveilles technologiques. Au Journal des Fans Atari de vous tenir informé en premier des nouveautés dans ce domaine.

Afin de mieux répondre aux nombreuses demandes provenant des Clubs des Fans Atari constitués à travers la France, nous avons déjà doublé le volume du journal en passant à huit pages. Aussi nous avons conçu une nouvelle rubrique mode où vous découvrirez la parfaite panoplie de l'Atarien moderne.

Continuez à nous écrire, à nous faire part de l'ouverture des Clubs ATARI dans votre ville ou votre région. Une surprise vous attend dans le prochain numéro du Journal des Fans. ■

Atariement vôtre, Pamela

## SOMMAIRE

- 1 ATARI/ATP : Le meilleur service du circuit. ATARI occupe tous les terrains cette année : le Football, le Volley-ball et le Tennis : 3 nouveaux programmes de jeux RealSports. L'Ordinateur-Maison est l'Ordinateur officiel de l'Association des Tennismen Professionnels.
- 2 Les Ordinateurs-Maison ATARI 400 et 800. Programmes à la carte : choisissez votre menu.
- 3 Le Championnat de France ATARI 1983. Ça bouge dans les clubs des fans. Nouveau clavier pour votre ordinateur de jeux 2600.
- 4 Affiches nouveautés : Demons to Diamonds, Phoenix, Swordquest, Vanguard, RealSports Volley-ball.
- 6 La surprise du mois. Le courrier des lecteurs. Les mots croisés.
- 7 Les trucs. Contacts sur radios-libres. Habillez-vous "Atarien".
- 8 ATARI et les ordinateurs de jeux au festival d'Avoriaz.

## FLASH

Du 18 mai au 12 septembre 1983, le Centre Pompidou présente, en collaboration avec ATARI, une très importante exposition "Au Temps de l'Espace". Les retombées des découvertes provenant de l'exploration spatiale (dont les Ordinateurs-Maison ATARI) seront présentées à 1,8 millions de visiteurs.



## ATARI/ATP

## LE MEILLEUR SERVICE DU CIRCUIT

Une nouvelle grande aventure commence pour ATARI. Plus qu'une aventure, c'est même d'un mariage dont il s'agit. Un mariage de raison entre l'informatique et le sport. ATARI vient en effet de s'associer avec le sport pour porter haut les couleurs du Baron Pierre de Coubertin.

**U**ne équipe de double imbattable, ATARI et l'Association des Tennismen Professionnels ont mis au point un système de classement informatique très perfectionné, permettant aux joueurs, aux organisateurs de tournois, à la presse et aux passionnés de tennis d'obtenir très rapidement des informations sur le classement des joueurs, leurs performances, les tournois.

Les classements informatiques de l'Association des Tennismen Professionnels (A.T.P.) répertorient les joueurs et leurs performances, ont révolutionné le tennis professionnel lors de leur apparition en 1973.

Et aujourd'hui, grâce aux programmes d'ATARI, leader mondial des jeux vidéo et de la micro-informatique domestique, l'Ordinateur-Maison Atari 800 est nommé Ordinateur Officiel de l'A.T.P.

Ce nouveau système de classement a été

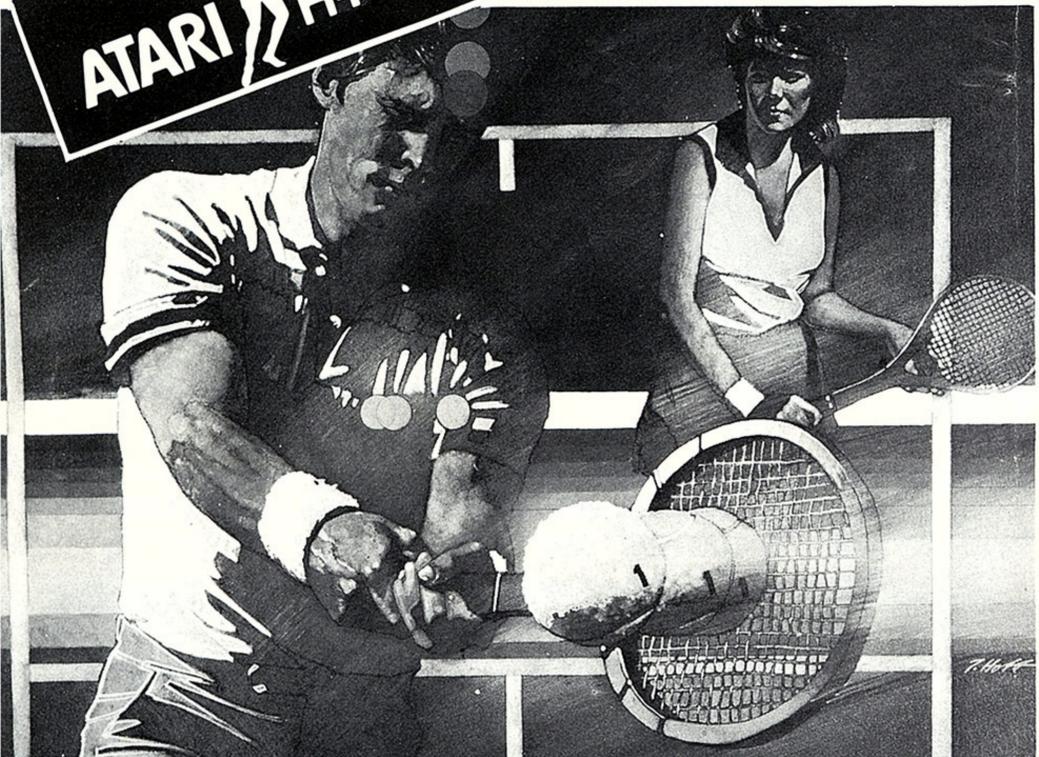
### Le concours ATARI au stade de Coubertin.



établi suivant plusieurs critères décidés par le Comité des Joueurs Professionnels et en accord avec l'A.T.P. Les noms de plus de 1.000 joueurs, en simple ou en double, sont répertoriés et classés sur l'ordinateur ATARI/A.T.P. ainsi que des renseignements sur 275 tournois environ. Ce ne sont pas les seules informations que peut donner l'ordinateur ATARI/A.T.P. Remis continuellement à jour, il contient aussi tous les renseignements essentiels concernant chaque tournoi (surface utilisée...) et chaque joueur (son classement, son rang, ses victoires, ses prix, et même s'il est droitier ou gaucher). Il sera également possible d'établir des comparaisons entre plusieurs joueurs et tournois.

### Comment fonctionne le classement informatique ATARI/A.T.P.

Les résultats de tous les Grand Prix Volvo et les autres tournois sélectionnés par l'Association des Tennismen Professionnels sont transmis au siège de l'A.T.P. à Garland, dans la banlieue de Dallas, au Texas. Là les informations sont introduites dans la banque de données CompuServe, grâce au programme

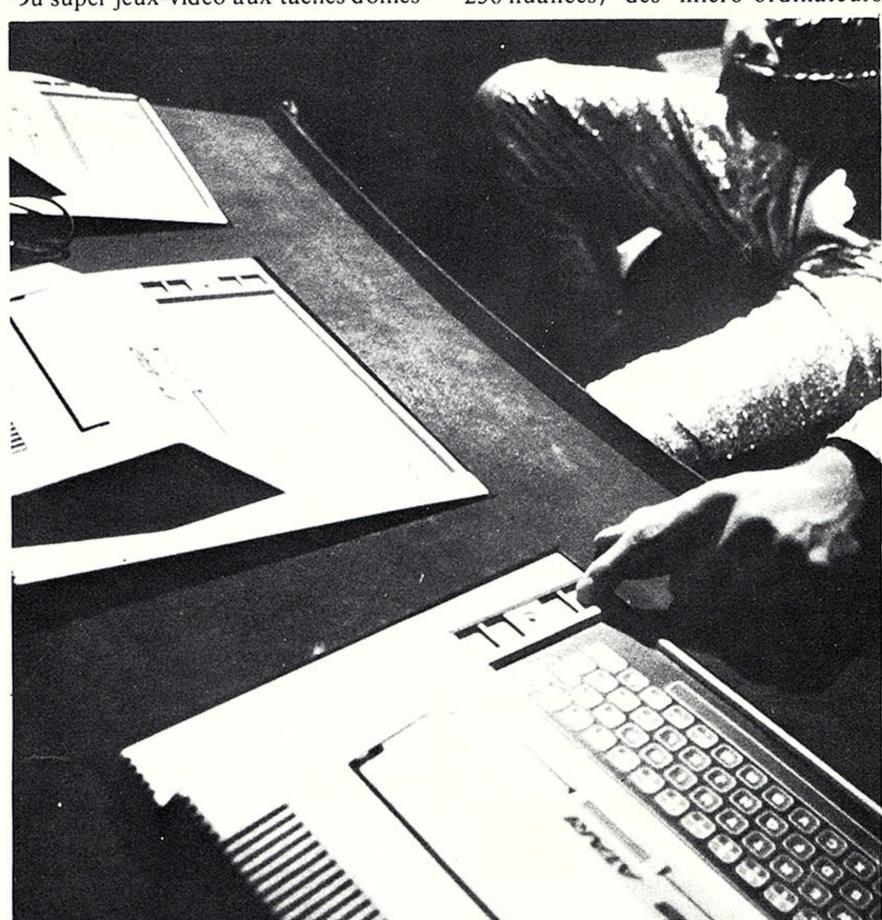


# LES ORDINATEURS MAISON ATARI: PROGRAMMES A LA CARTE

On les a vus au Sicob à Paris, présentés aux professionnels et aux journalistes, puis à nouveau lors du Vidcom à Cannes, les Ordinateurs-Maison ATARI 400 et 800 sont commercialisés en France depuis la fin de l'année 1982 !

**A**près l'énorme succès emporté par les Ordinateurs-Maison ATARI aux Etats-Unis, le public français était impatient... les Ordinateurs-Maison ATARI 400 et 800 sont de véritables petits compagnons électroniques. Du super jeux-vidéo aux tâches domes-

données par téléphone. Alors que peut-on attendre de plus ? D'excellents graphismes et ambiances sonores ? C'est déjà fait, les Ordinateurs-Maison Atari 400 et 800 ont les meilleures capacités sonores (synthétiseurs incorporés) et graphiques (8 teintes et avec un téléviseur adapté, jusqu'à 256 nuances) des micro-ordinateurs



Les Ordinateurs-Maison Atari dans une simulation d'un Voyage dans l'Espace.

réalisé en collaboration avec ATARI. Ce programme calcule automatiquement les résultats et corrige instantanément les données concernant chaque joueur, y compris son rang ; le tout sur les 12 derniers mois écoulés. Compuserve centralise tous les résultats, et en utilisant l'Ordinateur-Maison ATARI 800, un modem et le programme spécifique Télélinc, chacun peut se relier directement par téléphone à

pour essayer le nouveau programme de jeux RealSports Tennis. Ils pourront jouer à plusieurs voire même tester leurs performances seul contre l'ordinateur. Ou préféreront-ils se détendre sur l'un de leur vieux favoris comme Pac Man ou Space Invaders ou s'entraîner sur l'un des nouveaux programmes de jeux qu'ils auront déjà vus sur les stands ATARI aux tournois de Nancy, de Nice ou de Monte-Carlo. Affaire à suivre...

**ATARI SERA PRESENT LORS DES TOURNOIS SUIVANTS :**

Nancy	7-13 mars	L'Open de Lorraine S.N.V.B.
Nice	21-27 mars	L'Open Donnay de Nice
Monte-Carlo	28 mars-3 avril	Monte-Carlo Jacomo Open
Aix-en-Provence	11-17 avril	Open ATARI/Télé Poche
Paris	23-29 mai	Internat. de France R. Garros
Bordeaux	19-25 septembre	Grand Prix Passing Shot
Paris	24-30 octobre	Open de Coubertin
Toulouse	21-27 novembre	Grand Prix de Toulouse

Compuserve pour avoir l'accès immédiat à tous ces renseignements.

**Les Français pourront aussi bénéficier des services du système de classement informatique ATARI/A.T.P.**

ATARI est parmi les sponsors du circuit international A.T.P., et sur les stands ATARI ou dans la salle de presse de tous les principaux tournois de France (voir encadré), il sera possible d'interroger l'Ordinateur-Maison ATARI 800 et d'obtenir ainsi les résultats des tournois, le classement, etc. Pour ceux qui possèdent déjà un Ordinateur-Maison ATARI 800, il suffira de se relier à la banque de données Compuserve par téléphone. Pour les personnes qui s'intéressent de près ou de loin au monde du tennis, ce système sera d'une aide très précieuse. Il permettra aux joueurs de savoir immédiatement s'ils sont suffisamment bien classés pour participer à une compétition donnée ; aux organisateurs de tournois de planifier leurs manifestations ; à la presse d'accéder rapidement à l'information ; aux fanatiques de tennis de comparer les exploits de leurs joueurs favoris.

**L'Open ATARI-TELEPOCHE**

Il y a de très grands matches en perspective à l'Open ATARI-TELEPOCHE à Aix-en-Provence, avec les meilleurs joueurs de tennis français et du monde dont le suédois Mats Wilanders, Dominique Bedel et Guy Forget qui sont classés parmi les 10 meilleurs. Nous y verrons aussi l'australien Pat Cash, Jair Velasco de Colombie, Fernando Luna d'Espagne, Chris Lewis de Nouvelle Zélande, Victor Pecci du Paraguay et Carlos Kirmayr du Brésil, ainsi que Claudio Panatta et Corrado Barazzutti d'Italie. Ces professionnels de tennis pourront s'affronter aussi sur le stand ATARI

**Nouveaux programmes de jeux ATARI REALSPORTS**

Une nouvelle collection de programmes de jeux au réalisme sans pareil. Une simulation des sports aussi célèbres que le football, le volleyball ou le tennis. Des joueurs avec deux jambes, deux bras, un corps et une tête. En un mot de véritables acteurs. En actionnant votre joystick, leurs déplacements seront plus précis, plus efficaces que jamais. Bien entendu, ils suivront scrupuleusement les règles des fédérations sportives. De plus, ils permettent non seulement à deux amateurs de se confronter, mais aussi à un seul joueur d'affronter l'ordinateur de jeux vidéo ATARI, comme dans un match contre le numéro un mondial ! Le public s'exerce déjà aux programmes



**Trois nouveaux programmes de jeux RealSports: Volleyball, Football, Tennis.**

de jeux ATARI RealSports, exposés dans des foires et expositions et dans les stades de tennis à travers la France. La série "RealSports" s'annonce comme un très grand succès. ■

tiques les plus variées, chacun peut composer sur son clavier le programme qui lui convient. Quelque soit votre âge, votre formation ou vos besoins vous trouverez l'ordinateur et les programmes qui vous conviennent. Avec son clavier étanche, l'Ordinateur-Maison Atari 400 est parfait pour un enfant. Il fonctionne avec un magnétophone, dans lequel l'on insère facilement les programmes sous forme de magnétocassettes. Ainsi l'enfant apprend lui-même à l'aide de jeux et d'images les langues (Français, Allemand, Italien, Espagnol) l'orthographe (Le Pendu), ou les langages informatiques (BASIC ou PILOT par exemple). L'Ordinateur-Maison Atari 800 avec sa capacité d'extension mémorielle permet l'utilisation de programmes très sophistiqués pour faire du traitement de textes, de la comptabilité, de l'analyse de valeurs boursières, des calculs de Biorythmes. Selon votre budget, vous pouvez faire évoluer votre Ordinateur-Maison Atari. Branchez une console Atari sur votre téléviseur ; vous n'avez plus qu'à insérer une cartouche qui vous permet selon vos aspirations de peindre (exemple cartouches Video Easel) de composer de la musique (cartouche Music Composer). Ajoutez une unité de disquette ou un magnétophone, vous pouvez alors accéder à des programmes beaucoup plus sophistiqués. Et le comble du raffinement, ajoutez un modem, vous accédez alors aux différentes banques de

figurant dans la même gamme de prix.

**Du cours d'anglais aux fiches de cuisine**

Des programmes, il en arrive constamment de nouveaux, et la palette ATARI couvre aujourd'hui pratiquement tous les domaines. Depuis l'éducation, la vie pratique, la cuisine jusqu'aux jeux : plus de 50 programmes au début 1983, deux fois plus d'ici la fin de l'année. ■

**Education**  
 Invitation à la programmation en Basic  
 • Orthographe • Calcul • Pays et capitales d'Europe • Ministre de l'Energie.

**Loisirs**  
 Pac Man • Centipede • Descente à ski • Basket ball • Front de l'Est.

**Enrichissement personnel**  
 Biorythme • Music Composer • Paint • Culture physique • Le chevalier video • Jeu du royaume • Centrale Nucléaire.

**Gestion**  
 Statistiques • Telelink • Budget familial • Visicalc • Traitement de textes.

**Programmation**  
 Pilot • Assembleur éditeur • Basic microsoft • Editeur de sons • Basic ATARI



ATTENTION...  
BIENTOT  
LE CHAMPIONNAT  
DE FRANCE  
ATARI  
AVEC EUROPEEN  
ET PARIS MATCH

Championnat du Monde Atari 1982 au Studio Gabriel à Paris.

10.000 concurrents en 1981. 60.000 concurrents en 1982. Combien pour 1983 ? Le Championnat de France ATARI est devenu le rendez-vous annuel des fanatiques de jeux vidéo.



Il n'est pas question de le manquer. Surtout que cette année, cette grande rencontre prend une dimension planétaire.

Le 9 mars au Palais des Congrès, dans le cadre du Festival International du Son et de la Vidéo, ATARI donne le coup

travers toute la France à partir du printemps jusqu'au 31 août 1983. Comme l'an passé, vous retrouverez les stands ATARI dans les principales foires et expositions, à travers la France.

Les éliminatoires se feront au cours de tournois organisés en collaboration avec les quotidiens de province, avec des

ÇA BOUGE

DANS LES CLUBS

Les principaux tournois ATARI déjà prévus sont :

Dans 60 villes de France avec le Podium Europe 1 pendant tout l'été	
Le Salon du Son .....	Paris, 6 au 13 mars
La Foire de Marseille .....	18 au 28 mars
Paris, Gare St-Lazare .....	La Fête du Printemps, 16 au 31 mars
La Foire de Lille .....	16 au 25 avril
La Foire de Paris .....	30 avril au 12 mai
La Maison de l'an 2000 .....	Bordeaux, 7 au 16 mai
La Foire de Reims .....	20 au 30 mai
La Foire de Strasbourg .....	1 <sup>er</sup> au 12 septembre

d'envoi à son 3<sup>e</sup> Championnat de France.

Le championnat est organisé sur tout le territoire français, en collaboration avec les quotidiens régionaux et avec la participation d'Europe N°1 et de Paris-Match. Des tournois se dérouleront à

finale régionale permettant de sélectionner les 4 meilleurs joueurs (2 juniors et 2 seniors) qui affronteront les autres champions régionaux au cours de la finale nationale au 2<sup>e</sup> semestre 1983 à Paris. Affaire à suivre dans notre prochain numéro. ■



**E**nthousiasme dans les Clubs de Fans ATARI ! Et pour cause, c'est bientôt le Championnat de Jeux Vidéo ATARI 1983. Régulièrement, les 6 à 20 membres de chacun des clubs se réunissent pour s'entraîner. Au siège du club à Créteil, on s'organise pour la grande tournée d'été. Le Président de chaque Club des Fans sera informé en temps voulu du lieu et des dates du tournoi, et il est prévu que les membres de chaque club se rendent ensemble, le même jour, sur le lieu de compétition pour participer au championnat des Clubs des Fans. "Le Club des Super Champions de France 1983" sera celui qui aura accu-

mulé le plus grand nombre de points face aux concurrents (cumul des scores de tous les membres de votre club). Il y a des chances que ce soit la super fête ! Alors vite à vos manettes ! Et n'oubliez pas de vous entre-aider pour connaître tous les "trucs" des programmes de jeux, si vous voulez gagner. De nouvelles informations dans notre prochain numéro. Bien entendu, si vous avez des amis qui ne font pas encore partie d'un Club de Fans ATARI, écrivez-nous vite pour l'inscrire dans le vôtre ou en former un nouveau. ■

Voici l'adresse : Club des Fans ATARI, 9-11, rue Georges Enesco, 94008 Créteil.

NOUVEAU CLAVIER

SUR L'ORDINATEUR

ATARI 2600



Chacun connaît l'Ordinateur de Jeux ATARI 2600 celui qui offre une gamme de plus de 56 programmes.

A la fin de l'année, il sera possible d'y adapter un clavier qui transformera la console en un véritable micro-ordinateur.

Ce clavier, appelé "My first computer", donnera à la console une capacité mémoire de 8 Ko avec une possibilité d'extension de 32 Ko. Très simple, il ne demande pas de connaissances particulières en informatique. Tout comme les

micro-ordinateurs ATARI 400 et ATARI 800, il utilise le langage basic pour la programmation et peut recevoir différents périphériques : unité de disquette, magnéto cassette, imprimante, modem.

Il permet d'utiliser les logiciels, aussi bien disquettes que magnétocassettes de la gamme ATARI.

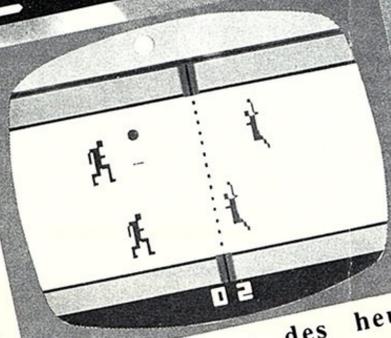
My First Computer mettra le micro-ordinateur à la portée de tous pour un prix vraisemblablement peu élevé.

Un excellent moyen de faire ses premiers pas dans le monde fabuleux de l'informatique. ■

## VOLLEY-BALL TECHNIQUE SUR FOND DE PLAGE

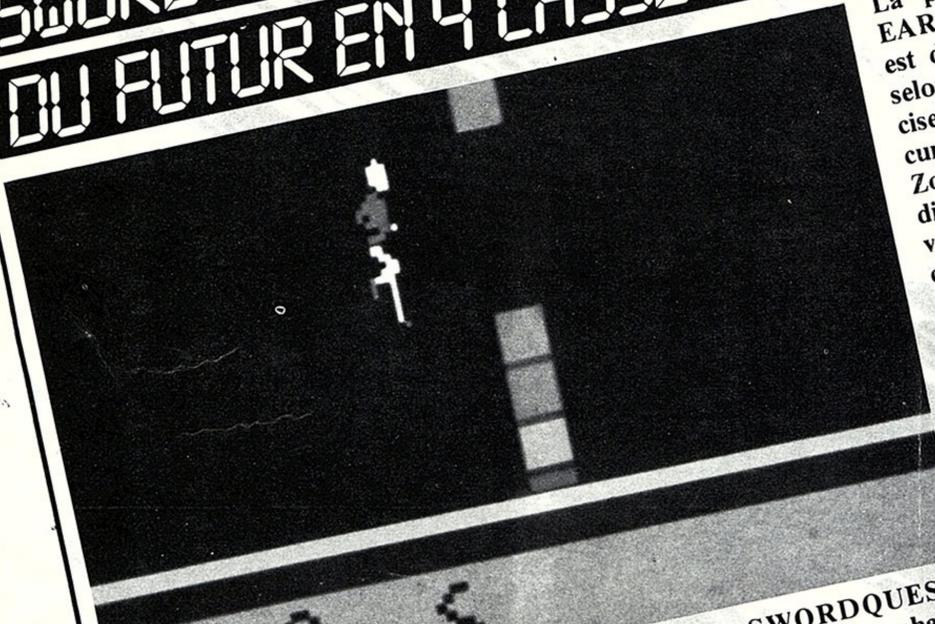


Vous aimez le volley ? Quittez donc les gymnases étouffants et venez goûter le sable des plages Californiennes ! C'est le voyage que vous propose cette nouvelle cassette, la première d'une série prestigieuse de simulations sportives (voir ci-contre)... Deux joueurs presque en chair et en os de chaque côté du filet, pour un match amical : bruit des vagues, soleil couchant, tout y est ! Les gestes techniques sont très précis : l'engagement en passant par les smashes, les rebonds, les passes ou les contres au filet. On peut affronter un ami ou l'ordinateur, et ce dernier nous a semblé très fort. Les quatre variantes disponibles demandent suffisamment d'habileté



pour nécessiter des heures d'entraînement !  
**BUT DU JEU** : arriver le premier à marquer 15 points. Selon les règles officielles du volley, on ne peut marquer un point que lorsque l'on a l'engagement, et qu'on empêche l'adversaire de rattraper la balle avant qu'elle ne touche le sol dans sa moitié de terrain. ■

## SWORDQUEST: L'ODYSSÉE DU FUTUR EN 4 CASSETTES



quel aventurier de jeux-vidéo n'a pas rêvé d'une immense odyssee ? En voici une en quatre cassettes, sous le titre générique de SWORDQUEST. L'ensemble de l'aventure s'enchaîne d'une cassette sur l'autre pour vous mener, peut-être, à la découverte du mystère final...

La première cassette se nomme EARTH WORLD. Votre mission est de réunir des objets magiques selon des combinaisons bien précises dans douze salles dont chacune est dédiée à un signe du Zodiaque. Une tâche d'autant plus difficile que des épreuves périlleuses vous attendent : traverser une succession de cascades enchantées, franchir une rivière où flottent des épées ou encore éviter d'être emporté dans un torrent souterrain ! Habileté, logique, mémoire, sont les qualités requises pour mener à bien cette première quête et la poursuite dans FIRE WORLD, AIR WORLD et WATER WORLD.  
**BUT DU JEU** : retrouver la disposition secrète des objets magiques pour se procurer les redoutables talismans qui vous permettront d'affronter les dangers des autres cassettes. ■

## DEMONS TO DIAMONDS

## UN CADEAU ROYAL

## OU LA DESTRUCTION



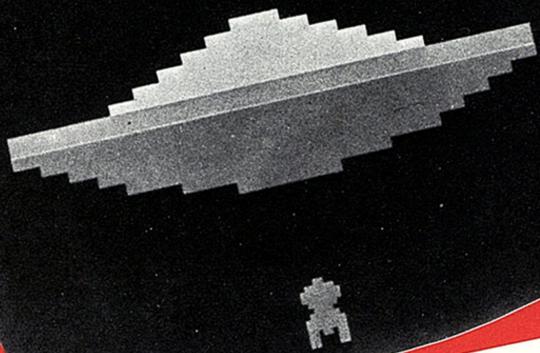
bizarre, bizarre... Des démons d'un drôle de genre : ils apparaissent tranquillement groupés au milieu de l'écran, puis se déplacent vers les bords ; certains sont de leur, d'autres de votre adversaire. Et si vous touchez l'un des vôtres, il vous fait un petit cadeau : un gros diamant dont vous pouvez vous emparer... avant votre adversaire, de préférence ! Par contre, les autres démons n'apprécient guère votre attaque : ils s'immobilisent et tirent sur tout ce qui bouge. Inutile de vous dire qu'il faut être rapide, très rapide même, et savoir, en une fraction de seconde, choisir sa cible ! Un nouveau défi. ■

## PHOENIX

## QUAND L'ADVERSAIRE

## SE REGENERE

4903  
####



Un principe très simple pour un jeu très original... et très éprouvant ! Votre char de sables (en bas de l'écran) est cerné par des nuées d'oiseaux cosmiques ; non contents de vous bombarder, ils descendent en piqué pour vous détruire. Seule riposte de votre part : un tir nourri et précis. Quand vous aurez résisté aux premières vagues d'attaque, le plus horrible commencera : d'immenses oiseaux qui ne disparaissent que si vous les touchez en plein cœur et qui au bout d'un moment peuvent se régénérer si vous leur coupez seulement une aile. Et enfin, le plus délicat : la destruction systématique du vaisseau amiral... Bref, cinq vagues d'attaque de difficulté croissante, qui reviennent indéfiniment. Une adaptation très fidèle du jeu d'arcade PHOENIX. ■

PHOENIX est la propriété de Centuri Inc.

## VANGUARD

## UN FANTASTIQUE

## COMBAT SOUTERRAIN



Un parcours souterrain semé d'embûches pour une mission au long cours : coincé dans un réseau étroit de grottes, vous pilotez un appareil très perfectionné : un "spaceoptère". Non seulement il peut tirer simultanément dans quatre directions, mais il devient aussi un bélier invincible, qui détruit tout par simple contact, quand il se recharge en énergie à des bornes disposées sur le parcours. Des atouts indispensables pour traverser vaillamment sept zones avec des attaques, à chaque fois différents : vaisseaux plats à tir et accélération instantanés, soucoupes zigzagantes, etc, etc... Une véritable odyssee ! Et si évidemment vous n'allez pas bien loin, malgré vos cinq vies, vous pouvez sacrifier vos points accumulés pour continuer l'exploration. ■

VANGUARD est la propriété de Centuri Inc.

# COURRIER

# DES

# LECTEURS

"Je possède un VCS ATARI depuis quelques mois et parviens sur certains jeux comme Pac Man à réaliser de bons scores. Mais pour en apporter la preuve à mes amis, j'essaie de faire des photos de l'écran qui sont toujours mauvaises. Que faire ?"

Elisabeth Nanin (Nogent/Marne).

Vous avez entièrement raison : la seule preuve est la photo. Je vous suggère d'éviter de prendre les photos au flash et surtout maintenez l'appareil immobile. Si vous avez un appareil 24 x 36, utilisez un film de 100 ASA et réglez la vitesse d'obturation au trentième de seconde.

J'ai un ordinateur de jeux ATARI modèle 2600 S et plusieurs programmes de jeux ; je voudrais savoir si ces jeux fonctionnent aussi sur les Ordinateurs-Maison ATARI 400 et 800.

Ewald Tritz (57200 Sarreguemines).

La capacité de mémoire des ordinateurs ATARI étant plus étendue que la capacité du modèle 2600 S, les programmes de jeux sont plus sophistiqués et se présentent sous forme de cartouches. Parmi les programmes, vous trouverez des versions plus complexes de vos jeux favoris, comme Pac Man, Defender, E.T. ou Football, par exemple. Il existe sous forme de disquettes ou magnétocassettes des programmes éducatifs pour apprendre les langues. Une gamme d'environ de 70 programmes au total. Renseignez-vous auprès du magasin spécialisé informatique de votre région pour vous procurer une documentation complète.

# LA SURPRISE DU MOIS

PROGRAMMES DE JEUX GRATUITS



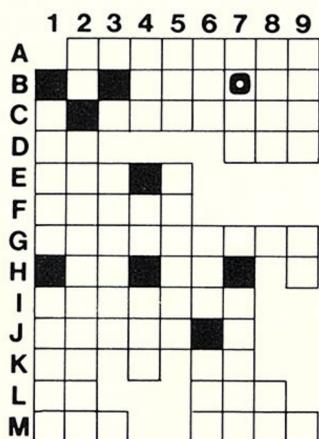
**A** mis ATARIENS, prenez bonne note : vous pouvez vous voir attribuer de nombreux programmes de jeux ATARI gratuits.

A chaque fois que vous achetez une nouvelle cassette, si vous remplissez soigneusement votre Carte de Fidélité, vous pouvez bénéficier d'une toute nouvelle offre de programmes de jeux ATARI gratuits.

Vous pouvez vous procurer votre carte de fidélité auprès de votre revendeur habituel. N'oubliez pas quand vous achetez une nouvelle cassette ATARI de faire tamponner cette carte par votre revendeur. Une fois qu'elle est remplie de 5 tampons minimum, envoyez-la accompagnée des 5 écrans de jeux, découpés des emballages, à ATARI FRANCE, B.P. 17, 92816 PUTEAUX. Vous pourrez choisir vous-même parmi 20 programmes de jeux ATARI, celui ou ceux que vous souhaitez recevoir gratuitement.

N.B. Cette offre est valable dans la limite des stocks disponibles. ■

# MOTS CROISES



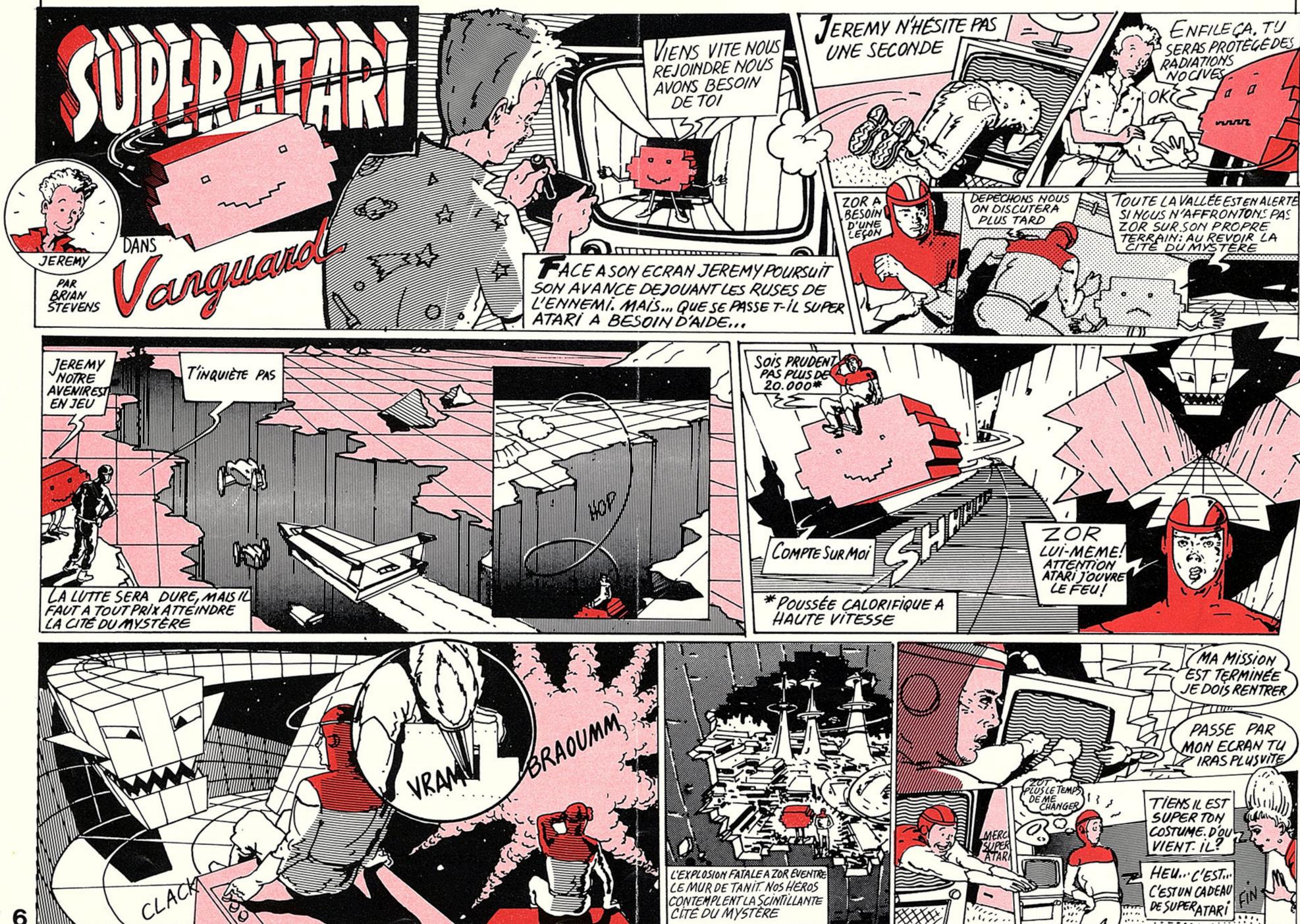
## HORIZONTALEMENT

- A. L'engin à bord duquel E.T. est arrivé sur terre.
- B. Venus au monde - Notre héros.
- C. E.T. a du en rencontrer plus d'un durant son voyage.
- D. Encore lui - Souris.
- E. Bouche grande ouverte.
- F. E.T. n'en a qu'un, Elliot.
- G. E.T. cherche à en récupérer les morceaux.
- H. Note - Petit ruisseau.
- I. Profession d'Elliot.
- J. E.T. et Elliot en sont deux.
- K. 3,1416 dans le désordre - Pronom.
- L. Démonstratif - Ce qu'a fait Elliot en voyant arriver l'agent.
- M. Point cardinal - Ceux qui s'évanouis-

sent en voyant E.T. en ont bien besoin.

## VERTICALEMENT

- 1. Discussion publique - Relevé.
- 2. Note - Indispensables pour observer la planète de E.T.
- 3. L'ami de E.T.
- 4. Première page d'un journal - Fin d'amie - Article.
- 5. Démonstratif - L'attitude de certains en face de E.T.
- 6. Audacieux - Ordre de cavalier - Arbres.
- 7. Tout ce qui brille n'en est pas - Lue une seconde fois.
- 8. Disparu - Pronom.
- 9. Belles saisons - Toujours lui !



# LES SECRETS

## LES SECRETS DE PAC MAN

Comment gagner au Pac Man ?  
Par Philippe Adjutor

**T**out savoir sur la Pacmanite, sur la mode du glouton qui a envahi le monde entier. Connaître aussi les recettes infaillibles pour battre Blinky, Pinky, Pokey ou Winky, les quatre fantômes diaboliques. Les débutants appliqueront la méthode du "8" ou du "Morello" ou encore "La Grande Boucle". Les plus habiles, les Pac-Maniens en herbe apprendront à reconnaître les trois parcours-types : "Get", "Bazo's Breaker" ou "Donut Dazzler". Tout un programme. Une véritable petite bible pour percer le secret de la plus grande vedette des jeux vidéo. ■

## COMMENT AMELIORER SON RECORD A BERZERK

**V**oici quelques conseils de base qui, nous l'espérons, vous aideront à devenir un champion...  
— Les murs des labyrinthes sont mortels pour tout le monde, même pour les robots ! Et vous avez remarqué qu'ils ont une fâcheuse tendance à se diriger vers vous : n'hésitez pas à les laisser venir, ou même à les attirer en déplaçant légèrement votre personnage : ils iront souvent s'éliminer d'eux-mêmes contre les murs.  
— Otto le Méchant apparaît toujours à l'endroit d'où votre personnage est initialement parti : dès le début d'un nouveau tableau, fixez-vous donc comme premier but de quitter votre position de départ... surtout quand Otto le Méchant est invisible !  
— Bien sûr, vous gagnez un gros bonus si vous quittez un labyrinthe en l'ayant vidé de tous ses robots ! Mais n'y pensez pas trop, et essayez surtout de survivre le plus longtemps possible. Une tactique qui rapporte à la longue.

## CONTACTS SUR RADIOS LIBRES



Le Fuji Atari au Quartier de l'Horloge près du Centre Pompidou.

**G**rande première, Noël dernier, au Quartier de l'Horloge : dans cette zone urbaine située à proximité de la piazza Beaubourg, une série d'animations gratuites

étaient organisées autour du thème "La vitrine de la F.M. au Quartier de l'Horloge", et le grand public venait se bousculer pour venir écouter les radios locales parisiennes et participer à des challenges de jeux électroniques



La complexité d'une régie de son.

ATARI.

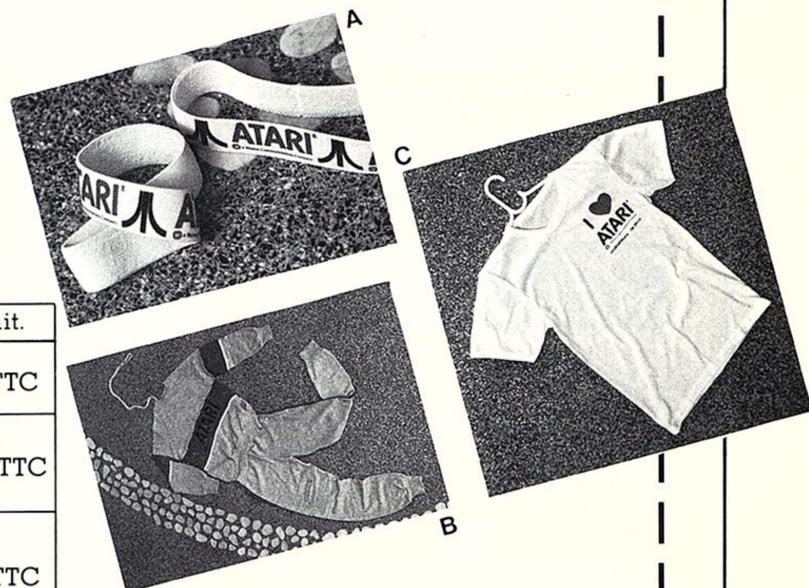
Pendant un mois, huit radios libres parisiennes se sont succédées et ont émis en direct leurs programmes. Des cris, des voix, des applaudissements, des crépitements de machines, tout y était, ça faisait du bruit et on peut dire, que l'on s'est drôlement bien amusé. Au total, une centaine de personnes ont gagné des consoles de jeu. Une idée super originale pour découvrir le plaisir des jeux vidéo. ■

## VIDEO LIBRE SUR 96.6 MHz

**V**idéomania, une nouvelle émission vient d'être lancée en octobre 82, sur Amplitude FFI, la radio des étudiants de Paris : 3 heures d'actualités de 10 heures du matin à 13 heures. Chapeau ! Des news, des invités, des débats, des concours et de la bonne musique en surcroît... Les professionnels de la vidéo viennent parler de leurs produits, on s'intéresse aux magnétoscopes, aux dernières parutions en cassettes à la micro-information et... bien entendu, aux jeux vidéo. A partir de février 1983, une nouvelle rubrique est à inscrire à l'émission : "Les Branchés de la vidéo" : une personnalité du spectacle sera invitée et prendra la parole sur vidéomania. ■

## HABILLEZ VOUS "ATARIEN"

A renvoyer au journal des fans ATARI  
9/11, rue Georges Enesco - 94008 Créteil



Qut	Article	P. unit.
A	Serre tête ATARI imprimé en rouge et noir sur fond blanc (taille unique)	15 F TTC
B	Jogging gris au bandeau rouge T. 1 (10/12 ans) <input type="checkbox"/> T. 2 (13/19 ans) <input type="checkbox"/> T. 3 (20/30 ans) <input type="checkbox"/> T. 4 (homme) <input type="checkbox"/>	190 F TTC
C	Tee Shirt Taille 1 <input type="checkbox"/> Taille 2 <input type="checkbox"/> Taille 3 <input type="checkbox"/> Taille 4 <input type="checkbox"/>	35 F TTC

Vous trouverez ci-joint mon règlement d'un montant

de \_\_\_\_\_ F

Veillez envoyer mon(mes) article(s) à

NOM \_\_\_\_\_ PRENOM \_\_\_\_\_

ADRESSE

N° \_\_\_\_\_ RUE \_\_\_\_\_

CODE POSTAL \_\_\_\_\_ VILLE \_\_\_\_\_

DEMANDE  
D'ABONNEMENT  
GRATUIT

A renvoyer au journal des fans ATARI  
9/11, rue Georges Enesco - 94008 Créteil

Je désire recevoir le journal ATARI à mon domicile  
NOM \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_  
ADRESSE : N° \_\_\_\_\_ RUE \_\_\_\_\_  
LOCALITE \_\_\_\_\_ CODE POSTAL \_\_\_\_\_  
N° DE TELEPHONE \_\_\_\_\_

ATARI

ET

LES ORDINATEURS DE JEUX

AU FESTIVAL D'AVORIAZ

**Il ne manquait à Pac Man, le célèbre petit enzyme d'ATARI, que d'aller voir de près le monde du cinéma.**

**L**ap... le 14 janvier 1983, il fit ses valises et entraîna avec lui ses "tout nouveaux" compères Berzerk et son inséparable Otto, le soleil dévastateur et E.T., l'adorable petit extra-terrestre qui logiquement devrait être en pays de connaissance dans ce festival du film fantastique.

**Gros plan...** ils arrivent à Avoriaz en véritables stars — un traîneau tiré par un cheval les attend pour leur faire découvrir leur lieu de villégiature. Hélas, la neige n'était pas au rendez-vous, qu'à cela ne tienne — coup de baguette magique (nos héros ont des secrets) et la station s'habilla de blanc.

**Travelling...** ils passent dire "bonjour" aux enfants du village d'Annie Famose, trouvent l'endroit accueillant et s'y installent à la plus grande joie des petits et des moniteurs. Mais on ne veut plus les laisser partir alors, comme par magie, ils se dédoublent et décident de rester pour la saison en y créant un univers merveilleux.

**Panorama...** leur but c'est néanmoins l'Hôtel des Dromonts, à toute star, tout honneur — puisque ce lieu recevait aussi les membres du jury du festival. C'est ainsi qu'est transformée la salle de jeux de l'hôtel en salle d'entraînement ATARI en compagnie du studio mobile d'Europe 1.

**Plan rapproché...** l'arrivée de nos vedettes ne laisse personne indifférent. Bien au contraire, tous les festivaliers viennent leur rendre visite mais aussi les vacanciers et les journalistes. C'est Berzerk qui va être leur représentant pour cette semaine fantastique et puisque plusieurs catégories de visiteurs se présentent, tout le monde va pouvoir se mesurer à Otto. Trois challenges sont mis en place (festivaliers, journalistes, vacanciers) et toute la semaine l'entraînement sera libre en vue de la traditionnelle finale.

**Plan américain...** George Miller va se passionner pour les programmes ATARI, prendre ses quartiers dans le ring d'entraînement et même se faire installer un ordinateur de jeux ATARI dans sa chambre. Ivry Gitlis se passionne pour les musiques synthétiques des cassettes de jeux qui le feront rire aux éclats. Samuel Fuller y retrouvera régulièrement sa petite fille. Aaron Lipsadt, le metteur en scène d'Android, trouva dans le labyrinthe électrifié

d'Otto une idée originale pour un prochain scénario et Philippe Laville trouvant les jeux plus originaux que le ski. On ne peut citer tous les Atarimaniques de ce festival.

**Travelling - Panorama...** il fallait réunir tout ce beau monde. Alors ATARI, PAC MAN, WARNER FILMS, OTTO, WARNER VIDEO, BERZERK, E.T. donneront une grande soirée le 21 au "Roc Club" pour récompenser tous ces "fantastiques joueurs".

Avoriaz connut son premier palmarès

des jeux vidéo. Monsieur Guy Millant Directeur Général de la Société Atari, qui présidait avec George Miller et Wayne Duban (Directeur Général de Warner Columbia) cette soirée, remis des ordinateurs de jeux Atari aux heureux gagnants. La fête se termina par la projection de Mad Max (réalisation G. Miller) en version intégrale.

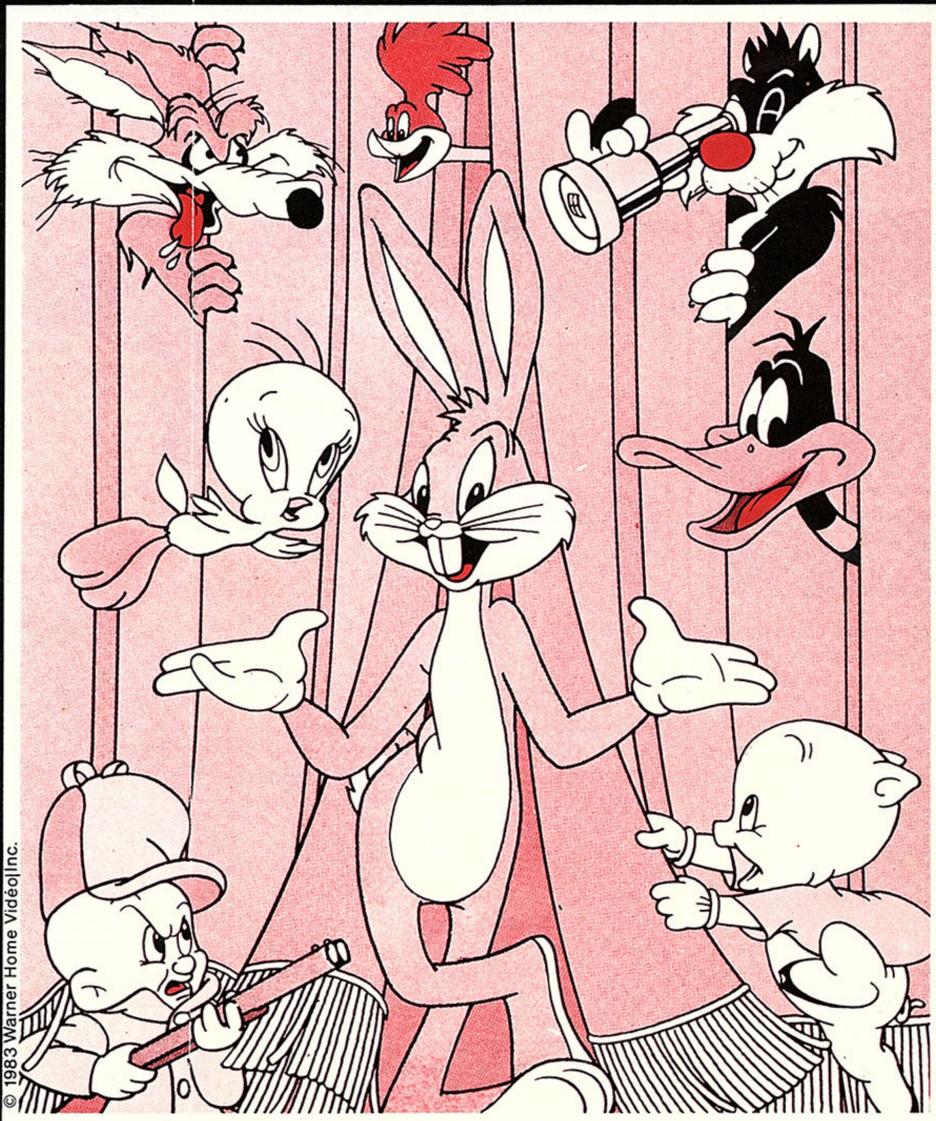
**Travelling arrière...** Fini la neige, fini le Festival d'Avoriaz, il est temps de refaire les valises car Pac Man, Otto, Berzerk, E.T. et tous les autres sont attendus pour de nouvelles aventures. C'est ça la vie des Stars!

**Clap de fin**  
Générique :

Avec l'aimable participation de :  
Warner Colymbia Films,  
Monsieur Wayne Duban, Directeur Général et Monsieur Jean-Pierre Roy, Directeur de la Publicité.  
Warner Home Vidéo,  
Monsieur Jacques Souplet, Directeur Général et Monsieur Michel Jarry, Directeur Marketing,  
et l'Equipe d'Animation d'ATARI, sous la responsabilité de Monsieur Allan de Barges.

L'anthologie de toutes  
les stars du dessin animé...

The LOONEY TUNES™  
Vidéo Shows N°1 et 2



est une marque déposée de Warner Communications Inc.  
WARNER HOME VIDEO est une marque déposée de Warner Home Video Inc.  
Unilever, sous licence par Warner Home Video France

RESULTATS

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
A	S	O	U	C	O	U	P	E		
B	I		N	E	S		E	T		
C	D		M	E	T	E	O	R	E	
D	E	T					R	I	S	
E	B	E	E		M					
F	A	L	L	I	E					
G	T	E	L	E	P	H	O	N	E	
H		S	I		R	U			T	
I	E	C	O	L	I	E	R			
J	P	O	T	E	S		E			
K	I	P		S			I	L		
L	C	E					F	U	I	
M	E	S	T				S	E	L	S

WARNER HOME VIDEO

LOCATION

La télévision libre.