



Logiciels ATARI					The second secon
 Initiation à la 					A STATE OF THE STA
Programmation Basic I	CX 4101	C	16		
Initiation à la	CV 4104	-	1/		
Programmation Basic II Initiation à la	CX 4106	С	16		
Programmation Basic III	CX 4117	С	16		
C'est facile d'apprendre à	CK 4117		1.0		
programmer avec les trois					
cours ATARI BASIC; le 1er est					
destiné à vous familiariser à la					
manipulation du clavier, le 2 ^e vous permettra d'écrire vos					
programmes, le 3° développe					
plus particulièrement les					
possibilites graphiques et					
sonores de votre Ordinateur-					
Maison ATARI. A partir de 10 ans.					
Comment compter	APX 10 148	С	16	Mars	
Compter des objets ou des	APX 20 148	Ď	48	mais	
pièces de monnaie de 1 à 15.			12.00	-	
Une façon amusante					
d'enseigner le calcul aux					
enfants. 6 niveaux. De 4 à de 10 ans.					
• Cubes	APX 10 101	С	16	Mars	
Un jeu arithmétique pour					
s'initier au calcul rapide, grâce					
à plus de 500 puzzles					
d'addition - 1 ou 2 joueurs. De 5 à 12 ans.					
Hickory Dickory	APX 10 071	C	16	Mars	
Une pendule se dessine sur	7.1.7.10				
l'écran. A l'aide soit du clavier,					
soit de la commande à levier,					
l'enfant doit donner l'heure,					
en chiffres digitaux. A partir de 5 ans.					
• États et Capitales des					
États-Unis	CX 4112	C	16		
 Pays et Capitales 	61/ /33 /	_	7.4		
d'Europe	CX 4114	C	16	Mars	
Deux programmes vendus séparément pour apprendre					
la géographie.					
. Un prof. dans votre					
téléviseur, en somme.					
A partir de 10 ans.	CV 4100	C	16		
 Jeu du Royaume Il y a très longtemps, vous 	CX 4102	C	10		
étiez roi d'un petit royaume.					
Des catastrophes naturelles					
détruisirent les récoltes.					
Sauriez-vous gouverner					
dans de telles conditions? A partir de 10 ans.					
 Ministre de l'énergie 	CX 4121	C	16		
Pas facile lorsqu'on est					
ministre de satisfaire la					
	1				
population sans mettre					
l'économie en faillite.					
l'économie en faillite.					
l'économie en faillite.					
l'économie en faillite.					
l'économie en faillite.	ne D = Dis	quette			

 Centrale nucléaire Vous voilà dans la chambre 	CX 4123	С	16	pour gamme XL:	Éducation récréative				
de commande d'une centrale.				en Mars	ATARI / MILLIKEN	DT 1000	_	1./	F.
Panne dans le circuir de					• Gloup / Flèche	DT 1008 DT 2008	C	16 48	Fév. Fév.
refroidissement, emballement					(vendus ensemble) Dans Gloup, répondez	DT 2006	D	40	rev.
des réacteurs, blocage des					correctement à 20 problèmes				1
barres, tremblement de terre,					mathématiques aussi vite que				
ce programme est plus qu'un jeu, un simulateur qui vous					possible, pour empêcher le				
entraîne à décider juste et					gros poisson de rattraper le				
vite. A partir de 12 ans.					petit et de l'avaler.				
 Mathématic Tac Toe 	APX 20 082	С	16	Fév./Mars	Développez dans Flèche				
Une version éducative et				100000000000000000000000000000000000000	votre sens de la direction et				
électronique du célèbre jeu					du déplacement sur un plan. De 7 à 14 ans.				
de morpion qui testera votre					• Crocodile / Flip-Flop	DT 1009	C	16	Fév.
rapidité au calcul mental. A partir de 6 ans.					(vendus ensemble)	DT 2009	Ď	48	Fév.
• Atlas	APX 20 055	D	48		Dans Crocodile, révisez multi-	2 . 2007	_		, , , ,
Survolez les cartes de la terre	AT X 20 033	D	40		plictions et divisions. En cas				
entière, sans quitter votre					d'erreurs, le crocodile mange				
fauteuil. Parfait pour					un poisson. Dans Flip-Flop, on				
apprendre la géographie.					teste les connaissances en				
 Géographie 	APX 20 164	D	48	Fév./Mars	géométrie. L'enfant doit reconnaître si				
Un logiciel éducatif qui					une figure est déduite d'une				
enseigne les états, les capitales,					autre par glissement, rotation,				
les continents, les pays Un vrai professeur		8			ou inversée comme dans un				
électronique, à la patience					miroir. De 7 à 14 ans.			88 65	
sans limites! A partir de 4 ans.					• Golf / Barre	DT 1010	C	16	Fév.
 Drapeaux d'Europe 	APX 20 149	D	48	Fév./Mars	(vendus ensemble)	DT 2010	D	48	Fév.
Un programme très coloré					Le programme Golf permet				
qui aidera les enfants et les					aux enfants de développer leurs connaissances de la				
adultes à devenir des experts					géométrie tout en calculant				
dans la connaissance des drapeaux européens.					les angles et les distances				
A partir de 8 ans.					nécessaires pour remporter				
Construction électrique	APX 20 215	D	48	Fév./Mars	un tournoi de Golf.				
Pour apprendre en jouant			10	1013 Mars	Barre développe le calcul				
le montage des circuits					mental et nécessite de faire				
électriques en courant					des constructions arithmé- tiques. De 7 à 14 ans.				
continu, un vrai professeur de					Extra terrestres/Matuvu	DT 1011	С	16	Fév.
physique pour ses élèves. A partir de 14 ans.					(vendus ensemble)	DT 2011		48	Fév.
Questions et Réponses	APX 20 081	D	48	Fév./Mars	Dans Extra-terrestres, une sou-		_		
Un logiciel éducatif à	AI X 20 001		40	Tev./ Mars	coupe inscrit dans le ciel un nu-				
l'intention des parents et des					méro. A vous de déposer sur				
enseignants pour se familia-					terre le nombre de correspon-				
riser aux techniques de la		- 1			dant d'extra-terrestres. Un logi-				
programmation.	A DV 00 03 0	_	10	F. (1)	ciel pour apprendre aux enfants de 3 à 6 ans à compter jusqu'à				
 Wordgo Un jeu éducatif qui développe 	APX 20 212	D	48	Fév./Mars	9, à additionner et à soustraire.				
à la fois votre rapidité de					Dans Matuvu, l'enfant apprend				
réflexion et votre vocabulaire					à compter à l'aide de visages				
anglais. Et vous pouvez vous					qui apparaissent fugitivement				
mesurer à un 2º joueur en					sur l'écran. De 4 à 10 ans.	DT 1010	_	1 /	F.
améliorant votre anglais.					• Insectivores / Concentra-	DT 1012 DT 2012	CD	16 48	Fév.
A partir de 8 ans.					tion (vendus ensemble) Dans Insectivores, des insectes	D1 2012	U	40	Fév.
					de deux couleurs, rouges et				
					noirs, s'affrontent et s'annulent.				
					Pour apprendre aux enfants la				
				1 1111	notion de nombres positifs et				
					négatifs. Dans Concentration,				
					l'écran se transforme en damier				
					dont chaque case recèle une				
					fraction. Pour apprendre le calcul fractionnaire et éduquer				
					la mémoire. De 6 à 12 ans.				
$C = Cassette \qquad K = Cartouch$	e D = Disqu	uette				0 D - Di-	quette		
c = cusselle		Jelle			$C = Cassette \qquad K = Cartouch$	e $D = Dis$	quette		

• Les Bonbons / Chaos (vendus ensemble) Les Bonbons est une initiation aux phénomènes de probabi- lités. Dans Chaos, l'enfant apprend à reconnaître les formes et les couleurs. De 6 à 12 ans.	DT 1013 DT 2013	ОO	16 48	Fév. Fév.	 Asteroïds Des astéroïds de plus en plus petits et de plus en plus rapides frappent votre vais- seau spatial. Attention, un vaisseau ennemi vous attend à 4 joueurs. Basket Ball 	CXL 4013	K K	16	
Logiciels ATARI / HATIER • Quête du Graal	DT 1005	С	16	Fév.	Driblez, tirez, faites des passes, bloquez le ballon, attrapez-le et marquez un maximum de paniers.				
Un jeu d'aventures pour apprendre les mathématiques en compagnie des Chevaliers du Roi Arthur. A partir de 8 ans.					à 4 joueurs. Centipède Votre jardin magique est envahi par des scorpions, des chenilles et des araignées. Control de la control de	CXL 4020	K	16	
Ordralphabetix Pour apprendre l'alphabet, entraîner la mémoire visuelle et les réflexes. A partir de 6 ans.	DT 1007	С	16	Fév.	Défendez-vous! 1 joueur. • Défender Mission impossible pour sauver des humanoïdes paniqués par des nuages mystérieux et des attaques de vaisseaux	CXL 4025	К	16	
• La chasse aux fautes Pour apprendre l'orthographe en jouant, seul ou en famille. L'ordinateur garde en mémoire le score de chaque joueur. A partir de 8 ans. Logiciels	DT 1006	С	16	Mars	fantômes. • Dig Dug Un jeu de labyrinthe peu habituel! Vous creusez vous- même vos propres couloirs. Méfiez-vous des Fygars et des Pookahs qui vous en veulent! Mais vous pouvez les écraser dans les rochers.	RX 8026	К	16	
ATARI / NATHAN • Les Chiffres et les Lettres Un jeu éducatif directement inspiré du jeu d'Armand Jammot sur Antenne 2.	DT 1020 DT 2020	C D	16 48	Mars Mars	Echecs Choisissez votre niveau et jouez contre l'ordinateur. Passionnant, votre adversaire raisonne à la vitesse "grand V".	CXL 4009	K	16	
Sammor sor America 2.					Galaxian Des vaisseaux envahisseurs menacent la Terre. A vous de partir à leur rencontre pour les détruire. 1 ou 2 joueurs.	CXL 4024	K	16	
					Missile command Défendez vos villes contre l'attaque surprise de missiles ballistiques armés de têtes nucléaires. 1 ou 2 joueurs.	CXL 4012	K	16	
		-			Pac Man La vedette des jeux ATARI. Aidez le gentil enzyme glouton à échapper aux méchants fantômes en dévorant les pastilles d'énergie. 1 joueur.	CXL 4022	K	16	
					Qix Poursuivi par Qix et Sporro à travers l'écran, vous devez compléter case après case. Un jeu de stratégie unique en	CXL 4027	K	16	
			18		son genre. • Space Invaders D'étranges créatures venues de l'espace attaquent votre base lunaire. Détruisez-les au rayon laser. 1 ou 2 joueurs.	CXL 4008	К	16	
C = Cassette $K = Cartouch$	e D = Dis	quette		<u></u>	C = Cassette $K = Cartouch$	D = Dis	quette		

3 dimensions 1, joueur. 5 Super Brackou at province in a financial control of the	Star Raiders Votre écran de télévision est le hublot d'un vaisseau spatial, vous êtes le pilote. La galaxie est à vous à condition d'échapper aux vaisseaux	CXL 4011	К	16		 Moon Patrol Au volant d'une jeep lunaire. Il faut passer à tout prix malgré les rochers, les ravins, et surtout les ovnis qui passen à l'attaque. 	t	K	16	Avril
Start Tota Co Unique de morpions, en 3 dimensions! Si vous jouez aud contre l'actionitator, chaissez pour commencer le réseau le plus bas! 1 ou 2 joueurs, qui lois pau Ammange des fruits, des pillules d'energie et des fruits, des pillules d'energie et des fruits, des pillules d'energie, et gare aux Fardhens! Pole Position RX 8034 K 16 Janv. Sinsitrat RX 8034 K 16 Janv. Janv. Sinsitrat RX 8045 K 16 Avenir Alterino aux accelérations RX 8046 K 16 Avenir RX 8047 K 16 Janv. Janv. Janv. Janv. Sinsitrat RX 8048 K 806 K 807 K 807 K 807 K 807 K 807 L 807 K 807 L	 Super Breakout Évadez-vous à travers un mur de briques. Mais attention, la balle ricoche et peut vous 	CXL 4006	K	16		tique. Pengo, le gentil Pingouir a des problèmes avec les Snobies. La scène est glaciale, mais l'ambiance est drôlemen	n,	K	16	Avril
ou 2 joueurs. Miss Pac Man Miss Rac Man mange des fruits, des pillules d'energie et des fantômes. Tout va bien. Molintenez-lui son énergie, et gare aux Fantômes! Polle Positiva son énergie, et gare aux Fantômes! Avaint Molintenez-lui son énergie, et gare aux Fantômes! RX 8034 KX 8034 KX 8034 KX 8034 KX 8034 KX 8034 KX 8035 KX 8035 KX 8036 KX 8036 KX 8036 KX 8036 KX 8036 KX 8037 A venir Altaque! Une implicacible bataille de chars appuyée par favairion ennemie, se déroule de jour comme de nuit, sur un terroin difficile. De pole Positiva site par agraé d'avance! De next set par agraé d'avance! De next set par agraé d'avance! Positiva set par agraé d'avance! Positiva set par agraé d'avance! Apx 20 001 Apx 20 002 Apx 20 003 Apx 20 005 Apx 20 006 Apx 2	3D Tic Tac Toe Un jeu de morpions, en 3 dimensions! Si vous jouez seul contre l'ordinateur, choisissez pour commencer le	CXL 4010	К	16		 Mario Brothers Aidez Nono et son frère Luigi à combattre la poussière! Un jeu pour 2 joueurs qui plaira aux amis et à la famille 				
**Miss Pac Man mange des fruits, des pillules d'energie et des frantères. Tout va bien. Mairinez-lui son énergie, et gare aux Fantères l'e Pole Position d'en formule I aux accelérations foudroyantes! Altentina aux accelérations aux accelérations foudroyantes! Altentina aux accelérations										
Fruits, des pillules d'energie et des frantémes. Fout va bien. Maintenez-lui son énergie, et gare aux Kantómes! • Pole Position Au volant d'une formule I aux accidents et aux sorties de roux. Ce grand prix des pillotes nest pas gagné d'avance! • Donkey Kong Aidez Mario, le charpentier intrépide, a déliver son amie des griffes du Donkey Kong qui la mainifient captive au sommet d'un tas de poutres brisées. • Jungle Hunt Tel Tarzon vous sautez de lane en liane dans la jungle profonde, mois attention aux crocadies, aux rochers, et aus cordies, aux rochers, et aus cordies, aux rochers, et aus cordies de fisie de mon le gorille. Essayez de le faire sortir de sa cage • Joust Vous vois le ne pleine fiction, chevalier chevauchant une busel Votre vois et es fibs de Mon le gorille. Essayez de le faire sortir de sa cage • Joust Vous vois le ne pleine fiction, chevalier chevauchant une busel Votre vois et et faire rochret.] • RX 8033 K 16 • Cache-cache des Mots Apx 20 007 Apx 20 072 Apx 20 073 Apx 20 073 Apx 20 072 Apx 20 073 Apx 20 074 Apx 20 075 Apx 20 075 Apx 20 075 Apx 20 077 A	 Miss Pac Man 	RX 8043	K	16	Janv.		RX 8055	K	16	300
des fantômes. Tout va bien. Maintenez-lui son énergie, et gare aux Fantômes! **Pole Position** Au volant d'une formule 1 aux accidents et aux sorties de route. Ce grand prix des pilotes n'est pas gagné d'avance! **Dankey Kong d'avance! **Dankey Kong qui la maintient captive au somme d'aux la des griffes du Donkey Kong qui la maintient captive au somme d'aux la des griffes du Donkey Kong qui la maintient captive au somme d'aux la des griffes du Donkey Kong qui la maintient captive au somme d'aux la des professes de la faire d'avance! **Dankey Kong qui la maintient captive au somme d'aux las de pourtes brisées. **Dangle Hunt** **El Torzan vous sautez de la la gierre pour évier la foillite! **Ex 8049* **EX 8040* **EX 8044* **EX 8044* **EX 8045* **EX 8045* **EX 8045* **EX 8046* **EX 8046* **EX 8046* **EX 8047* **EX 8047* **EX 8048* **EX 8049* **EX 8049* **EX 8040* **EX 8040*										200
Maintenez-lui son énergie, et gare aux Fanthémes! Pole Position Av volant d'une formule 1 aux accédentes et aux sorties de route. Ce grand prix des pilotes niet pas gané d'avenue le vous certain set et aux sorties de route. Ce grand prix des pilotes niet pas gané d'avenue! Ponkey Kong Aidez Mario, le charpentier intrépide, à délivrer son amie des griffes du Donkey Kong qui la maintent captive au sommet d'un tex de poutres britées. Pulage Hunt El Tarzan vous soutez de la cen liane dans la jungle rofonde, mois attention aux crocodiles, aux rochers, et aux consens de mis attention aux crocodiles, aux rochers, et aux sorties de soutes de la pente. Ponkey Kong Junior Vous étais les lis de Mono le gorille. Essayez de le faire sortir de sa cage. Joust Vous voils en pleine fiction, chevolier chevauchant une busel Votre vol est semé d'obstacles et d'horribles précadoctyles venus du fond des temps vous attrales dehors. RX 8033 K 16 Mars Li lui vi jeue de simulation, rès drôle et très instructif. Vous de bien les gerre pour éviter la faillite le entreprise de limonade. A vous de bien la gerre pour éviter la faillite le entreprise de limonade. A vous de bien la gerre pour éviter la faillite le entreprise de limonade. A vous de bien la gerre pour éviter la faillite le entreprise de limonade. A vous de bien la gerre pour éviter la faillite le entreprise de limonade. A vous de bien la gerre pour éviter la faillite le entreprise de limonade. A vous de bien la gerre pour éviter la faillite le entreprise de limonade. A vous de bien la gerre pour éviter la faillite le entreprise de limonade. A vous de bien la gerre pour éviter la faillite le entreprise de limonade. A vous de bien la gerre pour éviter la faillite le entreprise de limonade. A vous de bien la gerre pour éviter la faillite le entreprise de limonade. A vous de bien la gerre pour éviter la faillite le entreprise de limonade. A vous de bien la gerre pour éviter la faillite le entreprise de limonade. A vous de bien la gerre pour éviter la faillite l	des fantômes. Tout va bien.									A venir
RX 8034 K 16 Janv. ennemie, se déroule de jour comme de nuit, un formule la aux accélérations foudroyantes! Aftention aux accédente et aux sorties de route. Ce grand prix des pilotes n'est pas gagné devance! **Ponkey Kong** **Ponkey Kong** **Ponkey Kong** **Alidez Mario, le charpentier intrépide, à délivrer son amis des griffes du Donkey Kong qui la maintient captive au sommet d'un las de poutres brisées. **Ponkey Kong** **Alidez Mario, le charpentier intrépide, à délivrer son amis des griffes du Donkey Kong qui la maintient captive au sommet d'un las de poutres brisées. **Ponkey Kong** **Jungle Hunt** **Tel Tarzan vous sautrez de la centre d'ans la jungle profonde, mais attention aux concodiles, aux nochers, et au sorcier qui vous guettent. **Donkey Kong Junior** **Vous voili à la tête d'une petite entreprise de limonade. **A vous de bien la gérer pour évitre la faillite! **Cavernes de Mars.* **Aux commandes de votre engin spatial, vous descendez dans les profondes de Mars, repaire d'ennemis monstreux. **Joueur.* **Descende à kit.* **D	Maintenez-lui son énergie, et					Une implacable bataille de				
Au volant d'une formule 1 aux accidertions foudroyantes! Attention aux accidents et aux sorties de route. Ce grand prix des pillotes n'est pas gagné d'avance! • Donkey Kong Aldez Mario, le charpentier intrépide, à délivrer son amie des griffes du Donkey Kong du la maintient captive au sommet d'un tes de poutres brisées. • Jungle Hunt • Jungle Hunt • Il Tarzan vous souter de l'ance aux accidents aux accidents et aux sont et de l'ance aux accidents et aux acc		DV 9034	V	14	l					
Attention aux accidents et aux sorties de route. Ce grand prix des pilotes niet pas gagné d'avence! **Pontex** Kong** Aidez Mario, le charpentier intrépide, à délivrer son amie des griffes du Donkey Kong qui la maintient captive au sommet d'un tas de poutres brisées. **Pontex** Kong** Aidez Mario, le charpentier intrépide, à délivrer son amie des griffes du Donkey Kong qui la maintient captive au sommet d'un tas de poutres brisées. **Pontex** Kong** Aux commandes de votre engin spatial, vous descendez des la file en la griffe de la rein intructif. Yous volta à la tête d'une petite entreprise de limonade. **A vous de bien la gérer pour évire la faillite!* **Cavernes de Mars** Aux commandes de votre engin spatial, vous descendez dans la jungle profande, mais attention aux concodiles, aux rochers, et au sorcier qui vous guettent **Dankey Kong Junior** Vous voils êtes le fils de Momo le gorille, Essayez de le faire sortir de sa cage **Joust** Vous voils en pleine fiction, chevalier chevauchant une buse! Votre vol est semé dobstacles et d'horribles ptécodactyles venus du fond des temps vous attaquant toutes griffes dehors. **Robotron** RX 8033 K 16 Mars** **Robotron** RX 8033 K 16 Mars** RX 8033 K 16 Mars** **Robotron** **Robotron** Perviendez-vous à changer le cours de l'histoire? Un jeu de stratégie passionnel les fraintiques de l'ordinateur l'armée d'invession ellemande, et l'ordinateur l'armée uruse. **Programme disponible pour la des fraintiques de jeune une profide de la pentou.!* **Interventier entreprise de l'invession ellemande, et l'ordinateur l'armée une production de l'invession ellemande, et l'ordinateur l'armée uruse. **Programme disponible pour la des fraintiques de jeune de dirivosion ellemande, et l'ordinateur l'armée qui passionnel les fraintiques de jeune de réflexion. C'est la peu comme les mats roisés ou toutes les combinations sont possibles.		KX 6034	K	10	Jany.					
sorties de route. Ce grand prix des pilotes n'est pas agané d'avancel • Donkey Kong • Limple Hunt • Liel Tarzan vous sautez de liane adars la jungle profonde, mais aftention aux crocadiles, aux rochers, et au sorcier qui vous guettent. • Donkey Kong • Junier • Donkey Kong • Junier • Donkey Kong • Junier • Limple Hunt • Liel Tarzan vous sautez de liane en liane dans la jungle profonde, mais aftention aux crocadiles, aux rochers, et au sorcier qui vous guettent. • Donkey Kong • Junier • Donkey Kong • Junier • Limple Hunt • Limple • Limple Hunt • Limple Hunt • Limple • Limple • Limple • Limple • Limple • Limpl	accélérations foudroyantes!					difficile.				
des pilotes n'est pas gagné d'avance! Dankey Kong Aidez Mario, le charpentier intrépide, à délivrer son amie des griffes du Donkey Kong qu'l la mainifient captive au sommet d'un tas de poutres brisées. Jungle Hunt Tel Tarzan vous sautez de liane en liane dans la jungle profonde, mais attentien aux crocadiles, aux rochers, et au sorcier qui vous guettent Dankey Kong Junior Vous êtes le fils de Momo le gorille. Essayez de le faire sortir de sa cage Joust Vous voilà en pleine fiction, chevalier chevauchant une buse! Votre vol est semé d'obstacles et d'horribles piécodactyles venus du fond des temps vous autotaquant toutes griffes dehors. RX 8033 K 16 Mars Le niète en kit Na la file en kit Na vous de bien la gérer pour évitre la failite! Cxv enres de Mars Aux commandes de votre enging benneims monstreux. 1 joueur. Descente à ski Descendez tout schuss sur votre écran! A vous de guider votre skieur suivant le profil de la penne. De belles gomelles en perspective mois aussi, quels scores de champen! Joueur. Pront de l'Est 1941 Parviendez-vous à changer le cours de l'histoire? Un jeu des temps yous attaquant toutes griffes dehors. RX 8033 K 16 Mars Na la file d'une pétite entreprise de limonade. A vous de bien la gérer pour évitre la failite! Cxv erreres de Mars Aux commandes de votre enging benneims monstreux. 1 joueur. Poscente à ski Descendez tout schuss sur votre skieur suivant le profil de la penne. De belles gomelles en perspective mois aussi, quels scores de champen! Joueur. Pront de l'Est 1941 Parviendez-vous à changer le cours de l'histoire? Un jeu de strept you sou detaquant toutes griffes dehors. RX 8033 K 16 Mars Apx 20 050 Apx 20 140 D 48 Fév. Fév. Cecter-cache des Mots Apx 20 140 D 48 Fév. Fev. Cecter est d'arrain d'une d							A DV 20 001	C	1/	
d'avance! Dankey Kong Aidez Mario, le charpentier intrépide, à déliver son amié des griffes du Donkey Kong qui la maintient captive au sommet d'un tas de poutres brisées. Jungle Hunt Tel Tarzan vous sautez de fiane en liane dans la jungle profonde, mais attention aux crocadiles, aux rochers, et au sorcier qui vous guettent Dankey Kong Junior Vous étes le fis de Momo le gorille. Essayez de le faire sortier de sa cage Joust Vous voils en pleine fiction, chevalier chevauchant une busel Votre vol est semé dobstacles et Ahornibles pfécodactyles venus du fond des temps vous attendent foutes griffes dehors. RX 8033 K 16 Mars RX 8033 K 16 Mars Apx 10 0.63 Apx 20 0.63 Apx 20 0.63 Apx 20 0.50 Apx 20 0								D		
Aidez Mario, le charpentier intrépide, à délivrer son amie des griffes du Donkey Kong qui la maintient captive au sommet du na side poutres brisées. **Jungle Hunt** Tel Tarzan vous sautez de liane en liane dans la jungle profonde, mais attention aux crocadiles, aux rochers, et au sorcier qui vous guettent **Dankey Kong Junior** **Obankey Kong Junior** Vous étes le fils de Momo le gorille, Essayez de le faire sortif de sa cage **Joueur** **Joueur** **Avous de bien la gérer pour évire la faillite! **Cavernes de Mars.* Aux comandes de votre engin spatial, vous descendez dans les profondeurs de Mars, repaire d'ennemis monstreux. 1 joueur. **Descente à ski.* Descente à ski.*	d'avance!			2000000		drôle et très instructif. Vous				
intrépide, à délivrer son amie des griffes du Donkey Kong qui la maintient captive au sommet d'un las de poutres brisées. • Jungle Hunt Fel Tarzan vous sautez de liane en liane dans la jungle profonde, mais attention aux crocadiles, aux rochers, et au sorcier qui vous guertent • Donkey Kong Junior Vous êtes le fils de Momo le gorille, Essayez de le faire sortir de sa cage • Joust Vous voilà en pleine fiction, chevalier chevauchant une buse! Votre vol est semé d'obstacles et d'horribles précodactyles venus du fond des temps vous attaquant toutes griffes dehors. • RX 8033 K 16 Mars RX 8033 K 16 Mars A vous de bien la gérer pour éviter la failite! • Cavernes de Mars Aux commandes de votre engis spatial, vous descendez dans les profondeurs de Mars, repapiar d'ennemis monstreux. 1 joueur. • Descende tout schuss sur votre êcran! A vous de guider votre écran! A vous de guider votre écr		RX 8031	K	16	en kit					
des griffes du Donkey Kong qui la maintient captive au sommet d'un tas de poutres brisées. **Jungle Hunt** Tel Tarzan vous sautez de fiane en liane dans la jungle profonde, mais attention aux crocadiles, aux rochers, et au sorcier qui vous guettent **Donkey Kong Junior** **Donkey Kong Junior** **Donkey Kong Junior** **Donkey Kong Junior** **Dous êtes le fils de Momo le gorille. Essayez de le faire sortir de sa cage **Jous êtes le fils de Momo le gorille. Essayez de le faire sortir de sa cage **Jous êtes le fils de Momo le gorille. Essayez de le faire sortir de sa cage **Jous êtes le fils de Momo le gorille. Essayez de le faire sortir de sa cage **Jous êtes le fils de Mors de la faire sortir de sa cage										
sommet d'un tas de poutres brisées. • Jungle Hunt Tel Tarzan vous sautez de liane en liane dans la jungle profonde, mais attention aux crocodiles, aux rochers, et au sorcier qui vous guettent • Dankey Kong Junior Vous êtes list de Momo le garille. Essayez de le faire sortir de sa cage • Joust Vous voilà en pleine fiction, chevalier chevauchant une buse! Votre vol est semé d'obstacles et d'horribles précodactyles venus du fond des temps vous attaquant toutes griffes dehors. • RX 8033 RX 8033 K 16 Mars Aux commandes de votre engin spatial, vous descendez dans les profondeurs de Mars, repaire d'ennemis monstreux. 1 joueur. • Descente à ski Descendez tout schuss sur votre écran! A vous de guider votre skieur suivant le profil de la pente. De belles gamelles en perspective mais aussi, quels scores de champion! 1 joueur. • Front de l'Est 1941 Parviendrez-vous à changer le cours de l'histoire? Un jeu de stratégie passionnant où vous commandez l'armée dinvasion allemande, et l'ordinater l'armée russe. • Robotron Des vagues successives de robots surgissent de partout. Il faut être rapide au laser pour leur échapper. Quand on y parvient, quelle aventure à raconter! Aux commandes de votre engin spatial, vous descendez dans les profondeurs de Mars, repaire dennemis monstreux. 1 joueur. • Descente à ski Descendez fout schuss sur de nemis monstreux. 1 joueur. • Dascente à ski Descendez fout schuss sur de nemis monstreux. 1 joueur. • Mars APX 10 063 APX 20 063 APX 20 050 D 48 APX 20 050 D 48 APX 20 050 D 48 Fév. Foront de l'Est 1941 Parviendrez-vous à changer le cours de l'histoire? Un jeu de stratégie passionnent où vous commandez. 2 (Programme disponible pour la série XL et Atari 800 en PAL). • Cache-cache des Mots Un programme qui passionne les mots rociés so û toutes les combinations sont possibles.						éviter la faillite!		20		
brisées. Jungle Hunt Tel Tarzan vous sautez de liane en liane dans la jungle profonde, mais attention aux crocodiles, aux rochers, et au sorcier qui vous guettent Dankey Kong Junior Vous étes le fils de Momo le gorille. Essayez de le faire sortir de sa cage Joust Vous voilà en pleine fiction, chevalier chevauchant une buse! Votre vol est semé des temps vous attaquant foutes griffes dehors. RX 8033 RX 8034 RX 8035 RX 8036 RX 8036 RX 8037 RX 8037 RX 8037 RX 8038 RX 8038 RX 8038 RX 8039 RX 8049 RX 8040 RX 80							CX 8 130	D	16	
• Jungle Hunt Tel Tarzan vous sautez de liane en liane dans la jungle profonde, mais attention aux crocodiles, aux rochers, et au sorcier qui vous guettent • Dankey Kong Junior Vous étes le fils de Momo le garille. Essayez de le faire sortir de sa cage • Joust Vous voilà en pleine fiction, chevalier chevauchant une buse! Votre vol est semé d'obstacles et d'horribles ptécodactyles venus du fond des temps vous attaquant toutes griffes dehors. • Robotron Des vagues successives de robots surgissent de partout. Il faut être rapide au laser pour leur échapper. Quand on y parvient, quelle aventure à raconter! RX 8049 K 16 Bev. 16 Wars 16 Wars 16 Mars 17 APX 10 063 APX 20 063 D 48 APX 20 060 D 48 APX 20 050 D 48 APX 20 140 D 48 Fév. APX 20 140 D 48 Fév. APX 20 140 D 48 Fév.										
liane en liane dans la jungle profonde, mais attention aux crocodiles, aux rochers, et au sorcier qui vous guettent • Donkey Kong Junior Vous êtes le filis de Momo le gorille. Essayez de le faire sortir de sa cage • Joust Vous voilà en pleine fiction, chevalier chevauchant une buse! Votre vol est semé d'obstacles et d'horribles ptécodactyles venus du fond des temps vous attaquant toutes griffes dehors. • Robotron Des vagues successives de robots surgissent de partout. Il faut être rapide au laser pour leur échapper. Quand on y parvient, quelle aventure à raconter! Nars		RX 8049	K	16	Fév.	dans les profondeurs de Mars	(,			
profonde, mais attention aux crocodiles, aux rochers, et au sorcier qui vous guettent • Dankey Kong Junior Vous êtes le fils de Momo le gorille. Essayez de le faire sortir de sa cage • Joust Vous voilà en pleine fiction, chevalier chevauchant une buse! Votre vol est semé d'obstacles et d'horribles précodactyles venus du fond des temps vous attaquant toutes griffes dehors. • Robotron Des vagues successives de robots surgissent de partout. Il faut être rapide au lser pour leur échapper. Quand on y parvient, quelle aventure à raconter! • Dankey Kong Junior RX 8040 K 16 Mars • Descente à ski Descendez tout scluss sur votre écran! A vous de guider votre skieur suivant le profil de la pente. De belles gamelles erosuivant le profil de la pente. De belles gamelles erosuivant le profil de la pente. De belles gamelles resuivant le profil de la pente. De belles gamelles scores de champion! 1] joueur. • Front de l'Est 1941 Parviendrez-vous à changer le cours de l'histoire? Un jeu de stratégie passionnant où vous commandez l'armée d'invasion allemande, et l'ordinateur l'armée russe. • Robotron Des vagues successives de robots surgissent de partout. Il faut être rapide au lser pour leur échapper. Quand on y parvient, quelle aventure à raconter! • Dankey Kong Junior RX 8040 K 16 Mars • Descendez tout scluss sur vous de guider votre skieur suivant le profil de la pente. De belles gamelles net suivant le profil de la pente. De belles gamelles roches fevant la vous de guider votre skieur suivant le profil de la pente. De belles gamelles roches fevant la vous de guider votre skieur suivant le profil de la pente. De belles gamelles en perspective mais aussi, quels scores de champion! 1] loueur. • Front de l'Est 1941 • APX 20 050 D 48 APX 20 050 APX 20 050 D 48 APX 20 140 D 48 Fév. Il fur être rapide au lser pour pour leur échaper. Quand on y parvient, quelle aventure à raconter!										
crocodiles, aux rochers, et au sorcier qui vous guettent • Dankey Kong Junior Vous êtes le fils de Momo le garille. Essayez de le faire sortir de sa cage • Joust Vous voilà en pleine fiction, chevalier chevauchant une buse! Votre vol est semé do bstacles et d'horribles ptécodactyles venus du fond des temps vous attaquant toutes griffes dehors. • Robotron Des vagues successives de robots surgissent de partout. Il faut être rapide au laser pour leur échapper. Quand on y parvient, quelle aventure à raconter! RX 8040 K 16 Mars Descendez tout schuss sur votre écran! A vous de guider votre skieur suivant le profil de la pente. De belles gamelles en perspective mais aussi, quels scores de champion! 1 joueur. • Front de l'Est 1941 Parviendrez-vous à changer le cours de l'histoire? Un jeu de stratégie passionnant où vous commandez l'armée d'invasion allemande, et l'ordinateur l'armée russe. (Programme disponible pour la série XL et Atari 800 en PAL). • Cache-cache des Mots Un programme qui passionne les franctiques de jeux de réflexion. C'est un peu comme les mots croisés où toutes les combinaisons sont possibles.	profonde, mais attention aux						APX 10 063	C	16	
• Donkey Kong Junior Vous êtes le fils de Momo le gorille. Essayez de le faire sortir de sa cage • Joust Vous voilà en pleine fiction, chevalier chevauchant une buse! Votre vol est semé d'obstacles et d'horribles ptécodactyles venus du fond des temps vous attaquant toutes griffes dehors. • RX 8033 • RX								D	48	
Vous êtes le fils de Momo le gorille. Essayez de le faire sortir de sa cage • Joust Vous voilà en pleine fiction, chevalier chevauchant une buse! Votre vol est semé d'obstacles et d'horribles ptécodactyles venus du fond des temps vous attaquant toutes griffes dehors. • Robotron Des vagues successives de robots surgissent de partout. Il faut être rapide au laser pour leur échapper. Quand on y parvient, quelle aventure à raconter! RX 8044 K 16 Mars Mars de la pente. De belles gamelles en perspective mais aussi, quels scores de champion! I joueur. • Front de l'Est 1941 Parviendrez-vous à changer le cours de l'histoire? Un jeu de stratégie passionnant où vous commandez l'armée d'invasion allemande, et l'ordinateur l'armée russe. (Programme disponible pour la série XL et Atari 800 en PAL). • Cache-cache des Mots Un programme qui passionne les fanatiques de jeux de réflexion. C'est un peu comme les mots croisés où toutes les combinaisons sont possibles.		RX 8040	K	16	Mars					
sortir de sa cage Joust Nous voilà en pleine fiction, chevalier chevauchant une buse! Votre vol est semé d'obstacles et d'horribles ptécodactyles venus du fond des temps vous attaquant toutes griffes dehors. RX 8033 K 16 Mars M	Vous êtes le fils de Momo le	101 00 10		1.0	711013	de la pente. De belles				
Vous voilà en pleine fiction, chevalier chevauchant une buse! Votre vol est semé d'obstacles et d'horribles ptécodactyles venus du fond des temps vous attaquant toutes griffes dehors. Robotron Des vagues successives de robots surgissent de partout. Il faut être rapide au laser pour leur échapper. Quand on y parvient, quelle aventure à raconter! RX 8044 K 16 Mars Champion! 1 joueur. Front de l'Est 1941 Parviendrez-vous à changer le cours de l'histoire? Un jeu de stratégie passionnant où vous commandez l'armée d'invasion allemande, et l'ordinateur l'armée russe. (Programme disponible pour la série XL et Atari 800 en PAL). Cache-cache des Mots Un programme qui passionne les fanatiques de jeux de réflexion. C'est un peu comme les mots croisés où toutes les combinaisons sont possibles.	gorille. Essayez de le faire									
Vous voilà en pleine fiction, chevalier chevauchant une buse! Votre vol est semé d'obstacles et d'horribles ptécodactyles venus du fond des temps vous attaquant toutes griffes dehors. • Robotron Des vagues successives de robots surgissent de partout. Il faut être rapide au laser pour leur échapper. Quand on y parvient, quelle aventure à raconter! • Front de l'Est 1941 Parviendrez-vous à changer le cours de l'histoire? Un jeu de stratégie passionnant où vous commandez l'armée d'invasion allemande, et l'ordinateur l'armée russe. (Programme disponible pour la série XL et Atari 800 en PAL). • Cache-cache des Mots Un programme qui passionne les fanatiques de jeux de réflexion. C'est un peu comme les fanatiques de jeux de réflexion. C'est un peu comme les mots croisés où toutes les combinaisons sont possibles.	Joust	RX 8044	K	16	Mars					
buse! Votre vol est semé d'obstacles et d'horribles ptécodactyles venus du fond des temps vous attaquant toutes griffes dehors. • Robotron Des vagues successives de robots surgissent de partout. Il faut être rapide au laser pour leur échapper. Quand on y parvient, quelle aventure à raconter! RX 8033 K 16 Mars le cours de l'histoire? Un jeu de stratégie passionnant où vous commandez, et l'ordi- nateur l'armée russe. (Programme disponible pour la série XL et Atari 800 en PAL). • Cache-cache des Mots Un programme qui passionne les fanatiques de jeux de réflexion. C'est un peu comme les mots croisés où toutes les combinaisons sont possibles.	Vous voilà en pleine fiction,					 Front de l'Est 1941 	APX 20 050	D	48	
d'obstacles et d'horribles ptécodactyles venus du fond des temps vous attaquant toutes griffes dehors. • Robotron Des vagues successives de robots surgissent de partout. Il faut être rapide au laser pour leur échapper. Quand on y parvient, quelle aventure à raconter! RX 8033 K 16 Mars de stratégie passionnant où vous commandez l'armée d'invasion allemande, et l'ordinateur l'armée russe. (Programme disponible pour la série XL et Atari 800 en PAL). • Cache-cache des Mots Un programme qui passionne les fanatiques de jeux de réflexion. C'est un peu comme les mots croisés où toutes les combinaisons sont possibles.										
ptécodactyles venus du fond des temps vous attaquant toutes griffes dehors. • Robotron Des vagues successives de robots surgissent de partout. Il faut être rapide au laser pour leur échapper. Quand on y parvient, quelle aventure à raconter! RX 8033 K 16 Mars Vous commandez l'armée d'invasion allemande, et l'ordinateur l'armée russe. (Programme disponible pour la série XL et Atari 800 en PAL). • Cache-cache des Mots Un programme qui passionne les fanatiques de jeux de réflexion. C'est un peu comme les mots croisés où toutes les combinaisons sont possibles.										
toutes griffes dehors. • Robotron Des vagues successives de robots surgissent de partout. Il faut être rapide au laser pour leur échapper. Quand on y parvient, quelle aventure à raconter! RX 8033 K 16 Mars Mars (Programme disponible pour la série XL et Atari 800 en PAL). • Cache-cache des Mots Un programme qui passionne les fanatiques de jeux de réflexion. C'est un peu comme les mots croisés où toutes les combinaisons sont possibles.						vous commandez l'armée				
e Robotron Des vagues successives de robots surgissent de partout. Il faut être rapide au laser pour leur échapper. Quand on y parvient, quelle aventure à raconter! RX 8033 K 16 Mars (Programme disponible pour la série XL et Atari 800 en PAL). • Cache-cache des Mots Un programme qui passionne les fanatiques de jeux de réflexion. C'est un peu comme les mots croisés où toutes les combinaisons sont possibles.							-			
Des vagues successives de robots surgissent de partout. Il faut être rapide au laser pour leur échapper. Quand on y parvient, quelle aventure à raconter! Il faut être rapide au laser pour leur échapper. Quand eles fanatiques de jeux de réflexion. C'est un peu comme les mots croisés où toutes les combinaisons sont possibles.		RX 8033	K	16	Mars					
Il faut être rapide au laser pour leur échapper. Quand on y parvient, quelle aventure à raconter! Un programme qui passionne les fanatiques de jeux de réflexion. C'est un peu comme les mots croisés où toutes les combinaisons sont possibles.						la série XL et Atari 800 en PAL)		1	40	
pour leur échapper. Quand on y parvient, quelle aventure à raconter! les fanatiques de jeux de réflexion. C'est un peu comme les mots croisés où toutes les combinaisons sont possibles.								D	48	rév.
on y parvient, quelle aventure à raconter! réflexion. C'est un peu comme les mots croisés où toutes les combinaisons sont possibles.	pour leur échapper. Quand						8			
combinaisons sont possibles.						réflexion. C'est un peu comme				
	a raconter!									
A pariti de o dis.						A partir de 6 ans.				
C = Cassette $K = Cartouche$ $D = Disquette$ $C = Cassette$ C	$C = Cassette \qquad K = Cartouch$	e D = Dis	auette			$C = Cassette \qquad K = Cartour$	the D = Disc	nuette		l

personnei					personnel				
Création artistique					Divers				
• Chevalet vidéo La peinture à l'ordinateur! Votre œuvre terminée, demandez à votre ATARI de l'agrandir, la déformer, de	CXL 4 005	К	16		Culture physique Le moyen de garder la forme en faisant travailler votre ordinateur à votre rythme. Il conserve en mémoire vos	APX 20 033	D	48	
changer les couleurs. Fascinant! Paint Pas de limite à votre imagina- tion. "Peignez" avec une multi- tude de couleurs. Un loisir fascinant, qui développe la	DX 5 048	D	48	Fév.	performances précédentes. A partir de 12 ans. • Biorythmes Déterminez les périodes basses, critiques et hautes de	APX APX	C D	16 48	Mars Mars
créativité. (Programme disponible pour la série XL et ATARI 800 en PAL). • Tablette tactile avec le programme ATARI Artist TM	CX 77	К	16	Fév.	vos cycles physiques, intellec- tuels et émotionnels et prenez vos décisions en conséquence. A partir de 8 ans.				
Pour dessiner, colorier, tracer des courbes à volonté. Vous pouvez mélanger vos propres créations avec celles qui sont déjà en mémoire, dans une cassette ou une disquette.									
Pcrayon lumineux Dessinez en couleurs sur votre éléviseur avec le crayon umineux et gardez votre dessin en mémoire sur cassette pu sur disquette. Un bon jeu pour les enfants. (Pas d'eau à renverser, pas de peintures de guerre sur le visage!).	CX 75	K D	16 48	A venir A venir					
Musique Music composer Affichez votre partition sur écran de votre télévision puis écoutez-la. Lorsque vous êtes au point, enregistrez votre œuvre sur cassette ou sur	CXL 4 007	K	16						
disquette! Jouer du piano Jn clavier de piano apparaît ur l'écran et vous jouez en composant sur le clavier de votre Ordinateur-Maison ATARI. Si la musique vous plait,	APX 10 062 APX 20 062	C D	48 48	Mars Mars					
jardez-la en mémoire. A partir de 4 ans. • Clavier d'orgue ransformez votre Ordinateur- Aaison ATARI en un véritable	APX 10 094 APX 20 094	C D	48 48	A venir A venir		10			
orgue. Utilisez le clavier omme celui d'un instrument le musique. Pour apprendre a musique ou la composer ous-même. A partir de 6 ans.									
Boîte à musique 'ous dessinez, à l'aide de la ommande à levier, une ligne ur l'écran du téléviseur. ATARI en fait une mélodie uivant différents rythmes. A partir de 3 ans.	APX 10 182 APX 20 182	CD	16 48	Mars Mars					
C = Cassette K = Cartouch	e D = Disc	guette							

vie pratique					vie pratique				
Statistiques Transformez votre Ordinateur- Maison ATARI en statisticien. Entrez vos données, il a vite fait de vous sortir toutes les	CX 4 103	С	16		 Atari texte Un programme de traitement de textes spécialement adapté au marché français. Que vous soyez étudiant, rédacteur, secrétaire, cadre, 				Juin
statistiques désirées. • Affichage électronique Vous pouvez écrire jusqu'à 50 pages qui seront afficha- bles manuellement ou auto- matiquement sur votre écran.	APX 10 103 APX 20 153	C D	48 48	Mars	ce programme vous fera gagner beaucoup de temps et donnera à vos écrits une finition parfaite. Telelink	CXL 4 015	К	16	Avril
Gestion de données Un logiciel idéal pour stocker et répertorier des livres, des disques, des cassettes, des numéros de téléphone, ou des adresses.	APX 20 059	D	48		Voilà votre ordinateur-maison tranformé en terminal pour dialoguer avec des banques de données dans le monde entier, ou bavarder avec d'autres possesseurs d'ordina-				
Graphes II A partir du programme GRAPHES I, GRAPHE II vous permet de garder en mémoire, sur disquette, les graphiques que vous avez réalisés à l'écran.	APX 20 074	D	48		teurs.				
A partir de Mars 84, un seul programme : GRAPHE (D).									
• Agenda électronique Un calendrier mensuel de 1981 à 1999, qui tient à jour vos rendez-vous journaliers et vous rappelle anniversaires, fêtes, cocktails, etc. Une vraie secrétaire électronique!	APX 20 079	D	48		×		÷		
Gestion familiale I (Recettes et dépenses) Pour gérer vos revenus et vos dépenses mois par mois. Un véritable comptable familial! Avec une imprimante, vous gardez une trace exacte de vos résultats mensuels.	APX 20 080	D	48	Mars					
Gestion familiale II (Budget) C'est la suite logique du programme précédent, pour vous aider à établir un planning financier efficace. Finies les mauvaises surprises en fin d'année	APX 20 108	D	48						
Visicalc L'outil idéal pour la gestion d'une petite entreprise ou d'un département d'une grande Société. L'écran de l'ordinateur est une fenêtre se déplaçant sur une feuille de	DX 3 049	D	48						
calcul électronique située dans la mémoire de l'ordinateur.					C = Cassette K = Cartouch	ne $D = Dis$			
$C = Cassette \qquad K = Cartouch$	e $D = Disc$	иеπе			c – cusselle R – currouch		doelle.		

• ATARI Basic Le Basic est le langage infor- matique le plus répandu dans le monde. ATARI vous ouvre	CXL 4 002	K	16		De Re ATARI (Anglais) De Re ATARI (Français) Games and Recreation (Anglais)			Fév.
les portes de la programma- tion sans effort. • Pilot (enseignement) • Pilot (utilisateurs) Pilot est un langage à la fois	CX 405 CXL 4 018	K K	16 16		Pour connaître le Basic ATARI	-24		Fév.
simple et efficace. Une tortue graphique permet une approche initiale des principes de la programmation. A partir de 8 ans.								
Assembleur-Éditeur Avec cette cartouche, vous parlez la langue du micro- processeur. Plus besoin d'inter- prète! Réservé aux utilisateurs avertis de l'Ordinateur-Maison.	CXL 4 003	K	15					
 Logo Un langage de programma- tion très simple qui génère ses propres instructions. Idéal pour initier les enfants et les adultes à l'informatique. 	RX 8 032	K	16	Juil.				
Macro-Assembleur Des possiblités infinies pour les utilisateurs qui désirent écrire des programmes sophistiqués.	CX 8 121	D	48	Juil.				
Pascal Un langage de programmation structuré.	APX 20 102	D	48	Mars		9		
Basic Microsoft Un langage très connu et adapté aux possibilités gra- phiques et sonores des Ordi- nateurs-Maison ATARI.	AX 2 025	D	48	Avril				
• Catalogue de disquettes Un fichier électronique qui tient à jour vos programmes. Le nœud au mouchoir a fait beaucoup de progrès!	APX 20 056	D	48					
Editeur de sons Cling! Cling! Bang! Avec ce logiciel, créez vos propres bruitages en commençant par "dessiner" les sons sur votre écran.	APX 10 018 APX 10 028	CD	16 48					
Générateur d'effets sonores Créez une infinité d'effets sonores et conservez-les en mémoire pour les utiliser dans votre programme Basic.	APX 20 073	D	48					
• Générateur de caractères Affichez sur l'écran la lettre que vous voulez créer à votre goût. Vous pouvez la modifier, la déformer, la colorer, la faire pivoter de 90°, comme à la télévision.	APX 10 060 APX 20 060	C D	16 48	pour gamme XL: en Mars				
	2 000				ū.			
$C = Cassette \qquad K = Cartouch$	ne D = Disq	uette			$C = Cassette \qquad K = Cartouch$	D = Dis	squette	

