

ATARI® ORDINATEUR PERSONNEL

LES LOGICIELS.

ÉDITION 1985



Plus de 100 logiciels
d'éducation, de jeux,
d'enrichissement
personnel,
de gestion/vie pratique,
de programmation.

LA GAMME ATARI

1. ORDINATEURS PERSONNELS ATARI

● ATARI 800 XL (Péritel Secam)

Un micro-ordinateur polyvalent et très performant, (une capacité mémoire initiale de 64 K., nombreux périphériques, multiples programmes d'éducation, création, programmation, gestion, jeux etc.).

● ATARI 130 XE (Pal)

Un des ordinateurs les plus puissants de sa catégorie, 128 K!, entièrement compatible avec la gamme des périphériques et des logiciels du 800 XL.

2. LES PÉRIPHÉRIQUES ATARI

● Lecteur/enregistreur de cassettes **ATARI 1010** : Bi-piste (sonore et numérique).

● Unité de disquettes **ATARI 1050** :

127 K! de capacité de stockage, double densité.

● Imprimante quatre couleurs **ATARI 1020** : Imprime textes et courbes horizontalement et verticalement.

● Imprimante qualité courrier **ATARI 1027** : particulièrement adaptée pour les programmes de traitement de texte.

● Imprimante matricielle **ATARI 1029** : un outil de travail polyvalent pour imprimer des lettres, des chiffres et des caractères internationaux.

● **LA TABLETTE TACTILE ATARI** et son logiciel de création ATARI ARTIST.

3. ACCESSOIRES

● **COMMANDE A BOULE.**

● **SUPER COMMANDE A LEVIER.**

● **COMMANDE A LEVIER.**

Dates de disponibilité :

1 = Mai - 2 = Juin - 3 = Juillet.

ÉDUCATION

INFORMATIQUE

● **INITIATION A LA PROGRAMMATION EN BASIC (Cours N° 1)**

● **INITIATION A LA PROGRAMMATION EN BASIC (Cours N° 2)**

● **INITIATION A LA PROGRAMMATION EN BASIC (Cours N° 3)**

C'est facile d'apprendre à programmer avec les trois cours ATARI BASIC : le 1^{er} est destiné à vous familiariser à la manipulation du clavier, le 2^e vous permettra d'écrire vos programmes, le 3^e développe plus particulièrement les possibilités graphiques et sonores de votre micro-ordinateur ATARI.

A partir de 10 ans.

● **KIT LOGO**

Cartouche Logo + livre et cassette HATIER

● **LOGO**

Un langage de programmation très simple qui génère ses propres instructions. Idéal pour initier les enfants et les adultes à l'informatique.

● **35 ACTIVITÉS LOGO POUR ATARI (ATARI/HATIER) (3)**

Édité en collaboration avec HATIER, cet ensemble composé d'un livre et d'une cassette, est le parfait complément du manuel de référence LOGO. Il propose des situations variées qui laissent entrevoir les innombrables possibilités du langage LOGO.

MATHÉMATIQUES

● **CALCUL ALGÈBRE**

(Classes de 6^e et 5^e).

Les nombres décimaux et les entiers relatifs n'auront plus de secret pour vous ! Ce logiciel contient 3 programmes dont un rappel de cours et deux séries d'exercices d'application.

● **LES BONBONS/CHAOS**

Le programme LES BONBONS, est une initiation aux phénomènes de probabilités. Dans CHAOS, l'enfant apprend à reconnaître les formes et les couleurs. De 6 à 12 ans.

● **COMMENT COMPTER**

Compter des objets ou des pièces de monnaie de 1 à 15. Une façon amusante d'enseigner le calcul aux enfants. 6 niveaux. De 4 à 10 ans.

● **CROCODILE/FLIP-FLOP**

(vendus ensemble).

Dans CROCODILE, révisez multiplications et divisions. En cas d'erreurs, le crocodile mange un poisson.

Dans FLIP-FLOP, on teste les connaissances en géométrie.

L'enfant doit reconnaître si une figure est déduite d'une autre par glissement, rotation, ou inversée comme dans un miroir.

De 7 à 14 ans.

● **CUBES**

Un jeu arithmétique pour s'initier au calcul rapide grâce à plus de 500 puzzles d'additions - 1 ou 2 joueurs.

De 5 à 12 ans.

N° Série	Support	Nbre Ko
CX 4101	C	16
CX 4106	C	16
CX 4117	C	16
KXF 7097	K + C	16
RX 8032	K	16
DT 1032	C	16
TXF 53001	C	16
DXF 54001	D	48
DT 1013	C	16
DT 2013	D	48
APX 10148	C	48
DT 1009	C	16
DT 2009	D	48
APX 10101	C	16

C = Cassette - K = Cartouche - D = Disquette.

ÉDUCATION

N° Série

Support

Nbre Ko

ÉDUCATION

N° Série

Support

Nbre Ko

● EXTRA-TERRESTRES/MATUVU

(vendus ensemble).

Dans EXTRA-TERRESTRES, une soucoupe inscrit dans le ciel un numéro. A vous de déposer sur terre le nombre correspondant d'extra-terrestres. Un logiciel pour apprendre aux enfant de 3 à 6 ans à compter jusqu'à 9, à additionner et à soustraire.

Dans MATUVU, l'enfant apprend à compter à l'aide de visages qui apparaissent furtivement sur l'écran.

De 4 à 10 ans.

● GLOUP/FLÈCHE

(vendus ensemble).

Dans GLOUP, répondez correctement à 20 problèmes mathématiques aussi vite que possible, pour empêcher le gros poisson de rattraper le petit et de l'avalier.

Développez dans FLÈCHE votre sens de la direction et du déplacement sur un plan.

De 7 à 14 ans.

● GOLF/BARRE

(vendus ensemble).

Le programme GOLF permet aux enfants de développer leurs connaissances de la géométrie tout en calculant les angles et les distances nécessaires pour remporter un tournoi de Golf. BARRE développe le calcul mental et nécessite de faire des constructions arithmétiques.

De 7 à 14 ans.

● HICKORY DICKORY

Une pendule se dessine sur 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.

● INSECTIVORES/CONCENTRATION

(vendus ensemble).

Dans INSECTIVORES, des insectes de deux couleurs, rouge et noirs, s'affrontent et s'annulent. Pour apprendre aux enfants la 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.

● MATHEMATIC TAC TOE

Une version éducative et électronique du célèbre jeu de morpion qui testera votre rapidité au calcul mental.

A partir de 6 ans.

● LA QUÊTE DU GRAAL (ATARI/HATIER)

Un jeu d'aventures pour apprendre les mathématiques en compagnie des Chevaliers du Roi Arthur.

A partir de 8 ans.

DT 1011
DT 2011C
D16
48DT 1008
DT 2008C
D48
48DT 1010
DT 2010C
D16
48

APX 10071

C

16

DT 1012
DT 2012C
D16
48

APX 10082

C

16

DT 1005

C

16

FRANÇAIS

● LA CHASSE AUX FAUTES/
COURSE AUX HAPAX (ATARI/HATIER)

(vendus ensemble).

Pour apprendre l'orthographe en jouant, seul ou en famille. Ce programme contient les 40000 mots les plus utiles de la langue française.

LANGUES ÉTRANGÈRES

● ANGLAIS (ATARI/ASSIMIL) (3)

Exercices d'auto-contrôle en anglais.

Ce logiciel comprend 16 programmes enregistrés sur 4 cassettes. Il permet d'assimiler la grammaire, l'orthographe et le vocabulaire de l'anglais courant grâce à des exercices d'applications liés à un livre de référence.

● WORD GO

Un jeu éducatif qui développe à la fois votre rapidité de réflexion et votre vocabulaire anglais. Et vous pouvez améliorer votre anglais en vous mesurant à un 2^e joueur.

A partir de 8 ans.

ÉCONOMIE

● JEU DU ROYAUME

Il y a très longtemps, vous 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

Pas facile lorsqu'on est ministre de satisfaire la population sans mettre l'économie en faillite. A vous de jouer!!

DT 1006
DT 2006C
D16
48

TXF 53004

4 C

48

APX 20212

D

48

CX 4102

C

16

CX 4121

C

16

ÉDUCATION	N° Série	Support	Nbre Ko	JEUX - LOISIRS	N° Série	Support	Nbre Ko
SCIENCES ● ATARI LAB. Un véritable laboratoire scientifique pour découvrir les concepts fondamentaux des transferts d'énergie grâce à des expériences pratiques. Livré avec un interface, une cartouche, un détecteur de température, un thermomètre à alcool, et un manuel complet d'expériences. ● CENTRALE NUCLÉAIRE Vous voilà dans la chambre de commande d'une centrale. Panne dans le circuit de refroidissement, emballement des réacteurs, blocage des barres, tremblement de terre, ce programme est plus qu'un jeu, un simulateur qui vous entraîne à décider juste... et vite. A partir de 12 ans. ● CONSTRUCTION ÉLECTRIQUE Pour apprendre en jouant le montage des circuits électriques en courant continu, un vrai professeur de physique pour ses élèves. A partir de 14 ans. ● L'AMPOULE ÉLECTRIQUE (Cours de Physique Classe de 6 ^e) (3) Etude technologique de l'ampoule électrique : son observation attentive, sa description avec des croquis et légendes, son historique et naturellement en complément de nombreux tests de connaissances.	AED 80013	K	16	JEUX D'ACTION ● ASTÉROÏDS Des astéroïdes de plus en plus petits et de plus en plus rapides frappent votre vaisseau spatial. Attention, un vaisseau ennemi vous attend... 1 à 4 joueurs. ● DANDY Avec ce jeu d'action stratégique, vous vous amusez comme des fous, seul ou à plusieurs, dans un labyrinthe infernal. Vous ne vous lasserez jamais, car vous pouvez créer vos propres circuits. ● DEFENDER Mission impossible pour sauver des humanoïdes paniqués par des nuages mystérieux et des attaques de vaisseaux 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. ● DONKEY KONG (2) Vous aiderez Mario, le charpentier intrépide, à délivrer son amie des griffes du DONKEY KONG. ● GALAXIAN Des vaisseaux envahisseurs menacent la Terre. A vous de partir à leur rencontre pour les détruire. 1 ou 2 joueurs. ● 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. ● MISS PAC MAN Miss PAC MAN mange des fruits, des pillules d'énergie et des fantômes. Tout va bien. Maintenez-lui son énergie, et gare aux fantômes !! ● 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. ● QIX Poursuivi par QIX et Sporro à travers l'écran, vous devez compléter case après case. Un jeu de stratégie unique en 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 4013	K	16
	CX 4123	C	48		APX 20210	D	48
	APX 20215	D	48		CXL 4025	K	16
	DXF 54002	D	48		RX 8026	K	16
	APX 20149	D	48		RX 8031	K	48
	APX 20164	2 D double face	48		CXL 4024	K	16
	APX 20081	D	48		RX 8044	K	16
					RX 8043	K	16
					CXL 4022	K	16
					CXL 4027	K	16
					CXL 4008	K	16

JEUX - LOISIRS

● 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 Zylan qui vous attaquent, en 3 dimensions.
1 joueur.

● TENNIS (3)

Un jeu d'une réalité surprenante. Comme dans un vrai match de tennis, jouez lentement ou rapidement contre un adversaire ou l'ordinateur.
1 ou 2 joueurs.

JEUX D'AVENTURES

● L'ÉNIGME DU TRIANGLE (3)

Retrouvez Arsène Lupin, Herlock Sholmès et Fantômas dans le Paris des années 30 et partez à la recherche du fabuleux trésor que Napoléon ramena de sa campagne d'Egypte.
(livré avec une carte de Normandie).

● ADVENTURE WRITER

Vous pensez que jouer c'est bien ? créer vos programmes de jeux d'aventure, c'est mieux ! Sans savoir programmer ce programme permet d'écrire et de faire fonctionner ses propres jeux d'aventure.

JEUX DE STRATÉGIE

● LE JEU DU CAMÉLÉON (3)

Le premier jeu de stratégie spécialement conçu pour un micro-ordinateur. Si vous êtes un passionné du jeu de Go ou d'Echec, vous pourrez mesurer votre intelligence contre un adversaire de votre choix.

● FRONT DE L'EST 1941 (3)

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 l'ATARI XL et ATARI 800 en PAL).

JEUX DE SOCIÉTÉ

● CACHE CACHE DE 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.
A partir de 7 ans.

● DES CHIFFRES ET DES LETTRES (ATARI/NATHAN)

Un jeu éducatif directement inspiré du célèbre jeu d'Armand Jammot sur Antenne 2.

● FICHER LAROUSSE DE 15 000 MOTS (2)

Ce programme contient tous les mots de 7, 8 ou 9 lettres de la langue française, compatibles avec les règles du jeu LES CHIFFRES ET LES LETTRES.
(A utiliser avec la cartouche RXF 52001).

● LE PROMOTEUR (3)

Vous êtes à la tête d'un gros capital d'immobilier, de terrains et d'espaces verts. A vous d'investir et d'en tirer un maximum de profit.

N° Série

Support

Nbre Ko

ENRICHISSEMENT PERSONNEL

N° Série

Support

Nbre Ko

CRÉATION ARTISTIQUE

● TABLETTE TACTILE

avec le programme ATARI ARTIST™
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.

MUSIQUE

● BOITE A MUSIQUE

Vous dessinez à l'aide de la commande à levier, une ligne sur l'écran du téléviseur. ATARI en fait une mélodie suivant différents rythmes.
A partir de 3 ans.

● JOUER DU PIANO

Un clavier de piano apparaît sur l'écran et vous jouez en composant sur le clavier de votre Ordinateur Maison ATARI. Si la musique vous plaît, gardez-la en mémoire.
A partir de 4 ans.

● MUSIC COMPOSER

Affichez votre partition sur l'écran de votre télévision puis écoutez-la. Lorsque vous êtes au point, enregistrez votre œuvre sur cassette ou sur disquette.

DIVERS

● CULTURE PHYSIQUE

Le moyen de garder la forme en faisant travailler votre ordinateur à votre rythme. Il conserve en mémoire vos performances précédentes.
A partir de 12 ans.

● SUPER BIORYTHMES

Déterminez les périodes basses, critiques et hautes de vos cycles physiques, intellectuels et émotionnels et prenez vos décisions en conséquence.
A partir de 8 ans.

● GRAPHOLOGIE (3)

L'examen de votre écriture vous révélera les éléments dominants de votre caractère grâce à une méthode simple et originale.

● NOSTRADAMUS - LES TAROTS D'ATARI (3)

Les cartes vous prédisent l'avenir. Ce programme livré avec un jeu Tarot de 78 cartes vous permettra de jouer au devin et d'amuser vos amis.

GESTION / VIE PRATIQUE	N° Série	Support	Nbre Ko	GESTION / VIE PRATIQUE	N° Série	Support	Nbre Ko
● ATARI TEXTE Un programme de traitement de textes spécialement adapté au marché français. Que vous soyez étudiant, rédacteur, secrétaire, cadre, ce programme vous fera gagner beaucoup de temps et donnera à vos écrits une finition parfaite. (A utiliser avec l'imprimante qualité courrier ATARI 1027). ● CODE WRITER (1) Le générateur d'application de gestion de fichiers grâce à ses multiples possibilités est un outil remarquablement simple et efficace. File Writer, Report Writer et Menu Writer en forment les 3 composantes. Il suffit de dessiner sur l'écran tel que vous le désirez et Code Writer écrit le programme de gestion du premier coup. ● GESTION FAMILIALE RECETTES ET DÉPENSES + BUDGET FAMILIAL Deux programmes (vendus ensemble) pour vous aider à établir un planning financier efficace. Finies les mauvaises surprises en fin d'année... ● GESTION DE DONNÉES Un logiciel idéal pour stocker et répertorier des livres, des disques, des cassettes, des numéros de téléphone, ou des adresses. ● LIAISON ATARI/MINTEL (3) Le kit de connexion ATARI/MINTEL : un accès facile aux banques de données du centre serveur MINTEL, et surtout la possibilité de stocker des pages et les restituer à volonté. ● GRAPHE (3) Avec ce programme d'analyse graphique les hommes d'affaire et les mathématiciens peuvent voir d'un seul coup d'œil les relations existantes entre les données ou la représentation d'une équation. ● 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 calcul électronique située dans la mémoire de l'ordinateur. ● TÉLÉLINK Voilà votre Ordinateur-Maison transformé en terminal pour dialoguer avec des banques de données dans le monde entier, ou bavarder avec d'autres possesseurs d'ordinateurs. (A utiliser avec l'interface A 850 et le modem de votre choix).	RXF 8036	K	48	PROGICIELS D'APPLICATION PROFESSIONNELLE ● GESTION DE CABINET DENTAIRE : - Recherche et sélection des patients sur les 2 premières lettres du nom. - Enregistrement de l'identification des patients. - Enregistrement des actes et règlements. - Connaissance à tout moment du montant des actes effectués. - Sortie possible de l'activité de la journée. - Edition des feuilles de sécurité sociale. - Gestion de l'envoi mutuelle. - Sélection des patients. ● COMPTABILITÉ : - Sortie mensuelle des dépenses. - Total des dépenses par numéros de compte. - Détail des recettes journalières. Pour obtenir ce logiciel avec l'installation et la formation, contacter : IRAD'IAL (A. NUTTENS) 24, rue de la Gare CRÉPY 02000 LAON Tél. : (23) 22.98.65.			
	APX 20108	D	48				
	APX 20059	D	48				
	KXF 50001	D + câble	48				
	APX 20074	D	48				
	DX 5049	D	48				
	CXL 4015	K	16				

ATARINSIDE

PROGRAMMATION

● BASIC MICROSOFT

Un langage très connu enrichi des possibilités graphiques et sonores des Ordinateurs-Maison ATARI.

● ASSEMBLEUR-ÉDITEUR

Avec cette cartouche, vous parlez la langue du micro-processeur. Plus besoin d'interprète! Réservé aux utilisateurs avertis de l'Ordinateur-Maison.

● LOGO

Un langage de programmation très simple qui génère ses propres instructions. Idéal pour initier les enfants et les adultes à l'informatique.

● MACRO-ASSEMBLEUR

Des possibilités infinies pour les utilisateurs qui désirent écrire des programmes sophistiqués.

● PASCAL

Un langage de programmation structuré.

LES UTILITAIRES ATARI

● ADVENTURE WRITER

Vous pensez que jouer c'est bien? créer vos programmes de jeux d'aventure, c'est mieux! Sans savoir programmer, ce programme permet d'écrire et de faire fonctionner ses propres jeux d'aventure.

● KIT D'UTILITAIRES POUR LA PROGRAMMATION EN BASIC (3)

Un ensemble d'utilitaires indispensables pour la programmation en Basic tels que : Renumérotation, référence croisée, compression de votre programme, modification des noms de variables, menu de disquettes, tri de fichiers, formateur de listing, etc.

● KIT D'UTILITAIRES POUR BASIC MICROSOFT (3)

Référence croisée, générateur de caractères qui vous permet de redéfinir tous les caractères de l'ordinateur, ceux-ci dans vos programmes en Basic Microsoft.

● KIT D'UTILITAIRES POUR GRAPHISMES ET SONS EN BASIC (3)

(vendus ensemble). GÉNÉRATEUR DE CARACTÈRES ET D'EFFETS SONORES.

Créez une infinité d'effets sonores, dessinez vos propres caractères ou bien modifiez ceux existants. Vous pouvez les réutiliser ensuite dans vos programmes.

DRAWIT

Ce programme vous permet de créer avec une commande à levier des images couleurs. Plusieurs fonctions de tracés déjà intégrées vous aident dans votre réalisation. Vous pouvez animer et sonoriser ces images, ou les utiliser dans vos programmes.

● DÉBOGUEUR POUR ASSEMBLEUR ET MACRO-ASSEMBLEUR (3)

(vendus ensemble).

HEX A BUG

Très puissant outil de débogage. Sur un même écran l'image de certaines zones mémoires, de la pile, des registres et de votre programme. Jusqu'à 8 points d'arrêts.

Peut fonctionner en mode transparent.

D.D.T.

Débogueur à utiliser avec le Macro-Assembleur ATARI.

N° Série Support Nbre Kg

AX 2025 K + D 48

CXL 4003 K 16

RX 8032 K 16

CX 8121 D 48

APX 20102 D 48

D 48

DXF 54010 2 D 48

DXF 54009 D 48

DXF 54011 D 48

DXF 54012 D 48

OUVRAGES EN FRANÇAIS

- Connaître le basic ATARI ... ATARI Réf. : CO 60092.
- DERE ATARI ATARI Réf. : APX 90002
- La conduite de l'ATARI 400/800 EYROLLES
- Obtenir le maximum de votre ATARI EYROLLES
- La conduite de l'ATARI 800 XL EYROLLES
- La découverte de l'ATARI .. P.S.I.
- 102 programmes pour ATARI P.S.I.
- 101 jeux, trucs, astuces et programmes pour l'ATARI P.S.I.
- Assembleur de l'ATARI P.S.I.
- Programmation en langage assembleur ÉDITION RADIO S.E.C.F.
- Jeux en basic sur ATARI SYBEX
- Le Pascal par la pratique SYBEX
- Le guide du Pascal SYBEX
- Programmer en Pascal SYBEX
- Applications du 6502 SYBEX
- ATARI premier programme . SYBEX
- ATARI guide de l'utilisateur . SYBEX

INFORMATIONS ATARI

LE MAGAZINE ATARIEN

Tous les deux mois 48 pages d'essais, de conseils, et de programmes pour votre Ordinateur ATARI. Abonnez-vous vite à l'aide du bulletin en dernière page.

CLUB MÉDITERRANÉE

ATARI équipe les ateliers micro-informatiques de 21 villages du Club dans plusieurs pays. Tél. : 296.10.00.

CENTRES ATARI D'INFORMATIQUE

C.A.I. de PARIS-ADAC de la Mairie de PARIS. Tél. 233.45.54.

C.A.I. de LYON : ADEMIR de Vaulx-en-Velin Tél. (7) 880.97.18.

C.A.I. de MELUN : MELUN CULTURE ET LOISIRS Tél. 452.10.95.

C.A.I. de TOURS : Ecole Pigier Tél. (47) 05.28.88.

C.A.I. du Petit IVRY M. Colomb 50, rue Marceau 94200 IVRY-S/SEINE.

C.A.I. de l'Institut Educatif de Cadillac : LEFLEIX 24130 - LA FORCE. Tél. (57) 46.59.62.

SPORT ELITE JEUNES (pendant l'été) Tél. 335.06.01.

Tous ces centres sont à votre disposition pour vous initier à l'informatique.

Pour tous renseignements écrivez à :

ATARI 9-11, rue Georges Enesco. 94008 CRETEIL Cedex.

LES ÉDITEURS ET LES IMPORTATEURS FRANÇAIS DE SOFT POUR ATARI.

ACTIVISION RCA	Avenue de la Croix Boisselieu BP 76 91423 MORANGIS Cedex Tél. 934.20.50.
ARIOSOFT	14, avenue Albert Einstein ZI du Coudray 93155 LE BLANC MESNIL Tél. 865.14.24.
CLJ INDUSTRIES	10, place de la Bastille 75011 PARIS - Tél. (1) 287.78.54.
EDICIEL	22, rue de la Boétie 75008 PARIS - Tél. (1) 266.00.32.
EURYDICE	21 bis, rue du Simplon 75018 PARIS.
HATIER	8, rue d'Assas 75006 PARIS - Tél. (1) 544.38.38.
GALAXIE	9/11 rue Georges Enesco 94008 CRETEIL Cedex Tél. (1) 399.18.08.
INNELEC	110, boulevard du Général Leclerc 95000 PANTIN Tél. (1) 840.24.31.
I.T.M.C.	88, rue Louis Roche 92230 GENNEVILLIERS Tél. 798.00.57.
MONACO COMPUTING CORP.	24, avenue Princesse Grâce 98000 MONACO Tél. (93) 50.60.98.
SOFITEC	207, rue Galliéni 92100 BOULOGNE Tél. 605.88.78.
SOFTHART INT.	7, rue de la Bourse 75002 PARIS - Tél. 221.40.07.
SOFTSEL	124, boulevard de Verdun 92400 COURBEVOIE Tél. 768.59.50.
SPRITE	23, rue Jean Jaurès 92300 LEVALLOIS PERRET Tél. 270.41.92.
VECTRON	73, rue du Cherche Midi 75006 PARIS - Tél. 549.14.50.
VIFI-NATHAN	17, rue d'Uzes 75002 PARIS - Tél. 233.44.35.

OFFRE SPÉCIALE — 33 %

(valable jusqu'au 31 décembre 1985)

Abonnez-vous pour un an à l'ATARIEN tout de suite, vous paierez **160F** au lieu de **240F**

BULLETIN D'ABONNEMENT à retourner à : ATARI c/o G.CAM - BP 681 - 95200 SARCELLES
N° Abonné _____ (si vous êtes déjà abonné)

Je suis possesseur du matériel suivant :

☐ un VCS - modèle n° _____ ☐ un Ordinateur ATARI modèle n° _____

Je souhaite bénéficier de l'**Offre spéciale* d'Abonnement à — 33 %.**

Vous trouverez ci-joint, mon règlement de 160F par chèque à l'ordre d'ATARI. Merci de me faire parvenir l'ATARIEN à partir du numéro 7 à l'attention de : Mme ☐ Mlle ☐ Mr ☐

Nom _____ Prénom _____

Date de naissance _____ Téléphone _____

n° _____ Rue _____

Code postal _____ Ville _____

Date _____

Signature

(signature des parents obligatoire
pour les mineurs)

Valable jusqu'au 31.12.1985 pour tous les possesseurs de matériel ATARI.

