



EDITORIAL

JULIO '84

CONCURSO SOFTWARE DE USUARIOS

Al igual que el año pasado y continuando con nuestra política de acercamiento y estímulo a nuestros clientes, a partir del presente mes, comenzaremos la recepción de los programas participantes, en el "Concurso de software de Intercambio ATARI".

BASES DEL CONCURSO

Los diferentes programas en competencia, serán clasificados, en una de las siguientes categorías:

A) CATEGORIAS DEL CONCURSO:

- 1) Entretenimiento y desarrollo personal
- 2) Educación
- 3) Aplicaciones profesionales, negocios o finanzas
- 4) Software de sistemas (utilitarios)

B) DURACION DEL CONCURSO:

La fecha final de recepción de programas, se ha fijado para el día 3 de Noviembre de 1984.

C) PREMIOS:

La elección de cada ganador por categoría, se dará a conocer el día 24 de Noviembre de 1984, a las 12:00 hrs. en las oficinas del Centro ATARI.

El premio para los ganadores del Primer lugar por categoría, será el equivalente a US\$400 (cuatrocientos dólares) en productos ATARI a su elección.

Los segundos y terceros lugares, recibirán premios de estímulos.

D) CALIFICACION DEL CONCURSO:

Los programas participantes serán clasificados y juzgados, considerando una serie de factores, tales como:

- a) Manual de Uso
- b) Facilidad de uso
- c) Ingeniería Humana
- d) Originalidad
- e) Implementación en ATARI
- f) Nivel de interés
- g) Uso de las capacidades de ATARI (Gráficos, colores, sonidos, etc.)

E) RECEPCION DE TRABAJOS:

En Centro Atari, Andrés de Fuenzalida 79, Santiago, se recibirán los trabajos participantes, los cuales deberán venir en cassette o diskette, acompañados de su manual de uso, con los antecedentes completos del concursante, con el fin de identificar claramente a cada participante.

F) PUBLICACION DE RESULTADOS:

En el Boletín Centro Atari del mes de Diciembre de 1984, se entregará la nómina de ganadores por categoría, además de la invitación correspondiente a los vencedores a la entrega de premios.

Este concurso está abierto a todos nuestros clientes, de cualquier edad, interesados en participar.....

INTENTELO!!

NUEVO MANUAL DE REFERENCIA
DEL ATARI BASIC (BASIC-MAN)

A contar de este mes, CDELSA S.A. coloca a disposición de los usuarios de computadores ATARI 600/800XL un manual de referencia del lenguaje ATARI BASIC en castellano, sumamente completo y detallado. Con mas de 160 páginas, se entrega una explicación clara y detallada de todas las instrucciones del lenguaje BASIC, los modos gráficos, instrucciones de sonidos, algunos ejemplos varios, apéndices con localizaciones de memoria, códigos de errores, código ATASCII y set de caracteres, glosario de términos, etc.....

Sin lugar a dudas, este manual será un excelente complemento para la utilización acabada de su computador ATARI.

Puede adquirirlo en cualquiera de los distribuidores autorizados de ATARI o directamente en las oficinas del CENTRO ATARI.

SOFTWARE DEL MES

TM-20101: INGLES DINAMICO

Una muy buena noticia para todos los poseedores de Computadores Atari!! La posibilidad de estudiar y aprender el idioma inglés en su casa, con la ayuda del computador. Como? Aprovechando las ventajas de la computación y especialmente del computador ATARI, se ha diseñado una alternativa activa y diferente para aprender inglés; un curso modular en cassette de INGLES DINAMICO.

Utilizando la característica especial y única que ofrece ATARI, de combinar simultaneamente una voz de audio y programas en la pantalla de su televisor, mas la capacidad de interacción y evaluación que entrega el computador, se coloca a disposición del público una manera eficiente de aprender este idioma, que cada dia se utiliza mas en todas las actividades humanas. El amplio espectro de uso actual del idioma inglés tanto en la cultura como en la ciencia y en el comercio, obliga al estudiante, al profesional y a todas las personas en general, a empeñarse en el aprendizaje de este idioma.

El curso de INGLES DINAMICO en su computador ATARI, ofrece importantes ventajas, como son:

- a) Introducción al idioma a través del lenguaje usual. Aqui no debera usted aprenderse aisladamente listas de palabras de memoria, sino que ira construyendo su vocabulario en forma gradual y con la posibilidad de irse expresando inmediatamente en esta lengua.
- b) Lograra una participación activa en el proceso de aprendizaje a través de la operación de su computador, de la repetición y del autoexamen.
- c) Utilizando diversas alternativas de su propia capacidad de fijación de los conocimientos, a través del audio (auditivo), a través de la pantalla (visual) y a través de la escritura (motriz).
- d) Tendra usted la posibilidad a través de su computador, de evaluarse a cada paso que efectue dentro de su aprendizaje, además de poder volver a repasar aquello que no ha aprendido bien, hasta que se sienta seguro.
- e) No necesita ajustarse a horarios, ni a viajes especiales, solo necesita sentarse frente a su computador y operar el programa. Solo se requiere su voluntad de aprender.

El curso INGLES DINAMICO, ha sido preparado en mas de una decena de cassettes de instrucción mas un cassette diccionario, los cuales apareceran en forma mensual a partir de este mes de Julio.

Los equipos necesarios para operar estos cursos, son un computador ATARI con al menos 16Kb de memoria, una grabadora de cassette ATARI y su televisor.

No deje pasar esta oportunidad de entregar a usted y su familia, la posibilidad de aprender el idioma inglés, en forma fácil y amena.

HAGA USO DE SU COMPUTADOR ATARI..... ESTUDIE INGLES.

LISTADO # 1

```
10 GRAPHICS 0:SETCOLOR 2,9,2
20 DIM P$(230):P=ADR(P$)
30 POKE 704,10:POKE 705,26:POKE 706,42:P
OKE 707,58:REM COLOR PARA PLAYERS
40 POKE 53277,3
50 POKE 623,1:REM ASIGNA PRIORIDAD
60 POKE 559,62:REM ASIGNA RESOLUCION
SIMPLE PARA LOS PLAYERS
70 Z=PEEK(106)-20:POKE 54279,Z:REM PO=>
SICION DE MEMORIA PARA LOS PLAYERS
100 FOR X=1 TO 211:READ C:P$(X)=CHR$(C):
NEXT X
110 DATA 104,104,104,201,4,144,3,104,104
,96
120 DATA 170,188,120,2
130 DATA 192,11,144,29,192,12,176,25
134 DATA 56,189,0,6,253,8,6,133,189,189,
12,6,201,0,240,4,197,189,176,5,165,189,1
57,0,6
140 DATA 192,7,144,29,192,8,176,25
144 DATA 24,189,0,6,125,8,6,133,189,189,
16,6,201,0,240,4,197,189,144,5,165,189,1
57,0,6
150 DATA 192,14,144,29,192,15,176,25
154 DATA 56,189,4,6,253,8,6,133,189,189,
20,6,201,0,240,4,197,189,176,5,165,189,1
57,4,6
160 DATA 192,13,144,29,192,14,176,25
164 DATA 24,189,4,6,125,8,6,133,189,189,
24,6,201,0,240,4,197,189,144,5,165,189,1
57,4,6
166 DATA 189,0,6,157,0,208
170 DATA 189,4,6,133,188,189,28,6,133,21
3,169,0,133,212,170,168
180 DATA 145,212,200,232,196,188,144,248
190 DATA 132,212,104,133,204,104,133,203
200 DATA 160,0,177,203,145,212,232,200,2
24,255,240,14,201,1,176,242
210 DATA 169,0,145,212,232,200,224,255,1
44,248,96
220 FOR X=1536 TO 1563:READ C:POKE X,C:N
EXT X
230 DATA 100,110,120,130,50,60,70,80,1,2
,3,4
235 DATA 40,0,40,40,200,0,200,200,30,0,3
0,30,230,0,230,230
240 FOR X=0 TO 3:POKE 1564+X,Z+X:NEXT X
245 S=57473:S1=S+8:S2=S1+8:S3=S2+8
250 Z=USR(P,0,S):Z=USR(P,1,S1):Z=USR(P,2
,S2):Z=USR(P,3,S3):GOTO 250
```


AQUI OPINAN LOS LECTORES DE ATARI

En respuesta a nuestro Boletín del mes de Junio pasado, hemos comenzado a recibir aportes de clientes, interesados en difundir los conocimientos adquiridos en el uso y aplicaciones del Computador ATARI.

Es así, como este mes, hemos favorecido con el estímulo de \$6.000 en mercadería a elección al Sr. Daniel Roitburd G., Amacolas 1815, fonot 406873, de Santiago, de 17 años de edad, por su aporte titulado: RUTINA EN ASSEMBLER PARA EL MANEJO DE LOS PLAYERS.

En el Boletín de Mayo pasado, se entregó un programa simple en lenguaje BASIC, para el manejo de los Players.

Como se habrán dado cuenta las personas que lo hayan empleado, su ejecución resultaba sumamente lenta, lo cual lo dejaba limitado a aplicaciones muy simples.

Justamente, el aporte de Daniel Roitburd, soluciona lo anterior, recurriendo a una subrutina de movimiento de Players en Assembler.

La rutina que se entrega en el Listado #1, es muy versátil y fue diseñada pensando en que fuera aplicable en la mayoría de los casos.

EJECUCION DEL PROGRAMA:

Si se ejecuta el programa, aparecerán en pantalla los números 0, 1, 2 y 3; que corresponden a cada uno de los cuatro Players disponibles. Cada Player se maneja con un joystick diferente y pueden ser movidos independientemente en forma horizontal o vertical. Cada uno, tiene una velocidad diferente de movimiento y además, tienen topes o márgenes diferentes de acción.

Todas estas características asociadas a los Players, pueden ser seleccionadas por el usuario, como se explica más adelante.

EXPLICACION DEL PROGRAMA:

A continuación, se entrega la explicación del funcionamiento de la subrutina. Pero antes, es necesario conocer el formato de la subrutina, que es el siguiente:

Z= (dirección, player, lectura)

donde:

Z : Corresponde a una variable numérica cualquiera
dirección : Dirección inicial comienzo de rutina
Player : Número entre 0 y 3 que especifica el Player a usar.
Lectura : Corresponde a la posición inicial de memoria desde la que se copiara la figura

La rutina además usa las posiciones de memoria que van desde 1536 hasta 1567 (página 6 de memoria), con los siguientes significados:

MEMORIA

USO EN LA RUTINA

-
- 1536-1539 : Corresponde a las coordenadas X iniciales de los players
 - 1540-1543 : Corresponde a las coordenadas Y iniciales de los players
 - 1544-1547 : Corresponden a las velocidades de cada player

Las siguientes doce posiciones, corresponden a los toques o márgenes de cada player. Un cero en estas posiciones, implicara que no hay margen, por lo cual el player desaparecera por un margen de su TV y aparecera por el extremo opuesto.

- 1548-1551 : Corresponden a los márgenes izquierdos de cada player
- 1552-1555 : Corresponden a los márgenes derechos de cada player
- 1556-1559 : Corresponden a los márgenes superiores de cada player
- 1560-1563 : Corresponden a los márgenes inferiores de cada player

Las próximas cuatro posiciones de memoria, corresponden a la ubicación en memoria de la figura de cada player.

- 1564-1567 : Este número multiplicado por 256 corresponde al byte inicial de cada player.

El Listado #1, entrega la rutina en lenguaje de máquina, junto con el ejemplo para mover los diferentes Players.

Modifique los valores de velocidades, coordenadas y márgenes, para descubrir como opera esta interesante rutina de movimiento de Players.... e incorpórela a sus propios programas, para aumentar la velocidad de acción.

Como hacer que un hombrecito camine en la pantalla de su televisor?

Muy simple, primero se deben diseñar dos figuras para dar la animación, luego almacenarlas en memoria, a continuación, ejecutar una subrutina para cada una.

Por ejemplo, agregue las siguientes líneas de programa al Listado #1.

```
250 DIM MOND$(30):MOND=ADR(MOND$)
260 FOR X=1 TO 22:READ C:MOND$(X)=CHR$(C):NEXT X
270 DATA 24,126,60,24,255,153,24,36,66,129,0
280 DATA 24,126,60,24,255,153,24,36,36,36,0
290 Z=USR(P,0,MOND):Z=USR(P,1,MOND+11)
300 FOR X=1 TO 20:NEXT X
310 Z=USR(P,0,MOND+11):Z=USR(P,1,MOND)
320 FOR X=1 TO 20:NEXT X
330 GOTO 290
```

Agradecemos cordialmente el aporte de Daniel Roitburd y aprovechamos de invitar nuevamente a todos los lectores a participar.

PIA'S

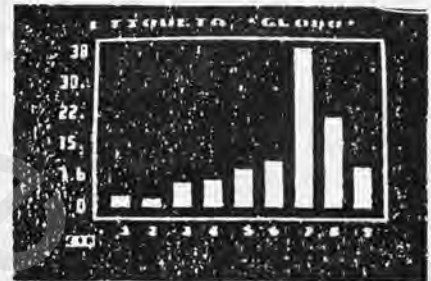
PIA'S PIA'S

PIA'S PIA'S PIA'S

Continuando con esta nueva columna, este mes describiremos dos excelentes títulos de los programas de la serie PIA (Programas de Intercambio Atari), contenido en cassette en castellano.

PIA-4109: GRAFIQUELO (Requerimiento: 16KB RAM)

Con el programa Graffiquelo es muy sencillo ver y comprender la información relacionada con los negocios y las matemáticas. Ahora es posible proyectar en atractivas imágenes las relaciones de datos y ecuaciones para los empresarios y estudiantes de matemáticas. Existen infinitas aplicaciones para proyectar gráficos con información VISUAL fácil de comprender.



Con GRAFIQUELO, usted puede crear gráficos de barras y de tortas, funciones matemáticas de dos y tres dimensiones y curvas polares en la pantalla de su televisor. Puede utilizar su control joystick para encontrar las coordenadas X, Y y los valores de las pendientes en cada punto de las funciones esoecificadas.

GRAFIQUELO, sin dudas le permitira desarrollar habilidades en la percepcion visual, reconocimiento de formas, entendimiento de las relaciones matemáticas e interpretación de la información, además de estimular la exoerimentación y exploración, el pensamiento lógico y matemático y la presentación visual de información numérica.

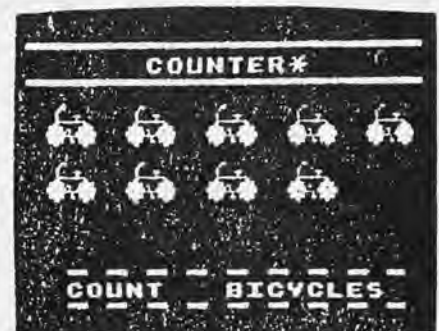
Se recomienda a todas las oersonas de mas de 12 años de edad.

PIA-10148: CONTANDO (Requerimiento : 16KB RAM)

El programa CONTANDO es una colorida, amigable y divertida manera de que sus niños pequeños (de 3 a 8 años de edad), aprendan a contar hasta el número 15, en cualquiera de estos cuatro idiomas: Inglés, Español, Francés y Alemán.

CONTANDO le ofrece seis niveles de dificultad y variedad de maneras de ingresar los números, de este modo el programa se hace continuamente interesante y competitivo, para medir los avances de sus niños.

El programa requiere tan solo de su computador ATARI con al menos 16KB de memoria y su grabadora ATARI. Opcionalmente, se pueden utilizar los controles de paletas o joystick para suministrar las respuestas al computador.



CONTANDO, es un excelente programa de números para sus hijos mas pequeños.... introduzcalos a la computación educativa.



LISTADO # 1

```

10 REM * BOLETIN CENTRO-ATARI
11 REM * COLORES EN GRAFICO 0
12 REM * JULIO 1984
13 REM *****
20 COLTAB=1712:LUMTAB=COLTAB+24
30 DIM A$(15)
50 GOSUB 30000
60 PRINT CHR$(125)
70 FOR Y=0 TO 23
80 POSITION 0,Y
90 PRINT "Linea No. ";Y;
100 NEXT Y
110 POSITION 20,0
120 PRINT "No. COLORES"
130 RESTORE 570
140 CC=12
150 FOR I=1 TO 2
160 FOR N=0 TO 7
170 READ A$
180 POSITION CC,2+N
190 PRINT A$
200 NEXT N
210 CC=24
220 NEXT I
230 POSITION 15,11
240 PRINT "  No. de LUMINOSIDADES"
250 POSITION 15,13
260 PRINT "  > 0 2 4 6 8 10 12 14 <"
270 POSITION 15,15
280 PRINT "No. linea NEGATIVA GRABA"
290 POSITION 15,16
300 TRAP 520
310 PRINT "DEME No.LINEA";
320 INPUT LINE
330 IF LINE<0 THEN 31000
335 IF LINE>23 THEN 520
340 POSITION 15,18
350 PRINT "COLOR DE FONDO";
360 TRAP 390
370 INPUT CLOR
380 IF CLOR>15 THEN 520
390 POSITION 15,20
400 TRAP 440
410 PRINT "LUMINOSIDAD FONDO";
420 INPUT LUM
430 IF LUM<0 OR LUM>15 THEN 520
440 POSITION 15,22
450 PRINT "LUMINOSIDAD CARACTER";
460 TRAP 490
470 INPUT LUMC
480 IF LUMC<0 OR LUMC>15 THEN 520
490 POKE COLTAB+LINE,16*CLOR+LUM
500 POKE LUMTAB+LINE,LUMC
510 IF LINE=0 THEN GOSUB 30130
520 FOR N=16 TO 22 STEP 2
530 POSITION 15,N
540 PRINT "
550 NEXT N
560 GOTO 290
570 DATA 0-Gr is
580 DATA 1-Oro
590 DATA 2-Anaranj.
600 DATA 3-Rojo
610 DATA 4-Rosado
620 DATA 5-Violeta
630 DATA 6-Purp.-Azul
640 DATA 7-Azul
650 DATA 8-Azul Claro
660 DATA 9-Verde-Azul
670 DATA 10-Agua
680 DATA 11-Azul-Verde
690 DATA 12-Verde
700 DATA 13-Verde-Amari.
710 DATA 14-Verde-Anaranjado
720 DATA 15-Anaranjado
30000 REM subrutina para cargar codigos
y bits
30001 PRINT CHR$(125);"INICIALIZANDO...
UN MOMENTITO":REM puede sacar esta linea
si lo desea
30005 RESTORE 30170:FOR N=0 TO 99:READ X
:POKE 1664+N,X:NEXT N
30010 COLTAB=1712:LUMTAB=COLTAB+24
30012 REM posicion partida y borrado
30014 X=USR(1693)
30020 REM llama ANTIC Y codigo DLIST
30030 POKE 512,128
30040 POKE 513,6

```



PROGRAME SU ATARI CON EL PROFESOR VON BYTE

Se pueden realizar pantallas en modo gráfico 0 de mayor atractivo? Tener colores simultáneamente con texto en modo 0?

El programa que analizaremos este mes, es una adaptación que permite desarrollar una pantalla en modo gráfico 0, hasta con 24 líneas de texto de un color diferente.

La pantalla diseñada, puede ser almacenada en cassette o diskette para uso posterior y ser utilizada luego con sus propios programas.

El programa demostrativo, hace uso de la rutina en lenguaje de máquina (líneas 32000 hasta 30260), que opera realizando interrupciones al Display List durante cada intervalo vertical del haz luminoso de su televisor.



Digite cuidadosamente el programa del Listado #1 y luego grabelo en cassette o diskette, luego ejecutelo con RUN. Al lado izquierdo de su pantalla, aparecerán numeradas las líneas 0 hasta 23 del modo 0. A la derecha aparecerá una tabla de colores y luminosidades que varían desde 0 (negro) hasta 14 (blanco) en incrementos de 2. En este punto, aparecerá el puntero esperando que usted digite un número de línea entre 0 y 23, para modificar el color específico de dicha línea. Luego le solicitará el color de fondo, seleccione algún número entre 0 y 15 de la tabla de colores. A continuación, se le pedirá la luminosidad del color de fondo. Un valor de cero, le entregará un color oscuro y 14 un color brillante, escoja un valor par entre 0 y 14. Finalmente, se le solicitará la luminosidad que desea para los caracteres de texto en dicha línea. Recuerde que en modo gráfico 0, los caracteres tienen el mismo color del fondo, pero con una diferente luminosidad. Los valores menores le entregan caracteres oscuros, en tanto que los valores más altos, aumentan el brillo del texto. En este punto, observará como cambia el color de la línea especificada, de acuerdo a los valores que usted ingresa. De igual forma, puede modificar cada una de las 24 líneas en pantalla a un color diferente si lo desea.

Si usted desea mantener alguno de los parámetros solicitados (excepto el número de línea), sin variación, tipee solamente RETURN.

Una vez que tenga la pantalla modificada a su voluntad, digite un número negativo en respuesta al número de línea. En ese instante, el computador ingresará como DATA las modificaciones por usted realizadas, espere que este proceso termine antes de continuar. A continuación, se le consultará si desea grabar en cassette o diskette la pantalla modificada.

Digite SI, si lo desea o NO para cambiar.

Usted puede anexar esta subrutina a cualquiera de sus propios programas, utilizando el comando ENTER desde el cassette o diskette. La subrutina, se alojara entre las líneas 30000 hasta 30260 en su programa y utilizando la instrucción GOSUB 30000 en su programa, podrá acceder la pantalla multicolor modificada.

Recuerde que esta subrutina debe ser llamada después de alguna instrucción GRAPHICS 0, para restablecer la pantalla modificada, sin embargo, al utilizarla por segunda vez dentro de un programa, basta con llamarla inmediatamente GOSUB 30050, puesto que la rutina de máquina ya se encuentra alojada en la página 6 de memoria.

Explore e investigue cuidadosamente el programa, descubrirá que le puede servir para mejorar la presentación de sus propios programas.

Experimente!!



```

30050 REM interrumpo BITS
30060 DSTART=PEEK(560)+256*PEEK(561)
30070 FOR N=DSTART+6 TO DSTART+28
30080 POKE N,130
30090 NEXT N
30095 REM SET interrumpo BIT sobre
      primera linea
30100 POKE DSTART+3,194
30110 REM OLIST DISPONIBLE
30120 POKE 54286,192
30125 PRINT CHR$(125)
30130 REM encabeza linea 0 como fondo
30140 POKE 710,PEEK(COLTAB)
30150 POKE 709,PEEK(LUMTAB)
30160 RETURN
30170 DATA 72,138,72,174,156,6,189,176,6
,141
30180 DATA 10,212,141,24,208,189,200,6,1
41,23
30190 DATA 208,238,156,6,104,170,104,64,
23,104
30200 DATA 169,7,160,168,162,6,32,92,228
,96
30210 DATA 169,1,141,156,6,76,98,228,208
,210
30220 DATA 212,214,216,218,220,222,148,1
48,148,148
30230 DATA 148,148,148,148,148,148,148,1
48,148,148
30240 DATA 148,148,10,10,8,2,2,2,2,2
30250 DATA 10,10,10,10,10,10,10,10,10,10
30260 DATA 10,10,10,10,10,10,0,0,0,0
31000 REM rutina graba codigo objeto
31005 TRAP 40000:REM borra TRAPS
31010 PRINT CHR$(125)
31020 PRINT "NO PRESIONAR TECLA HASTA QU
E"
31030 PRINT "LA OPERACION ESTE COMPLETA."
31040 FOR DELAY=1 TO 600:NEXT DELAY
31050 PRINT CHR$(125)
31060 POSITION 2,2
31070 LINE=30170
31080 FOR N=0 TO 9
31090 PRINT LINE;" DATA ";
31100 FOR I=0 TO 9
31110 PRINT PEEK(1664+N*10+I);
31120 IF I<>9 THEN PRINT ",";
31130 NEXT I
31140 PRINT
31150 LINE=LINE+10
31160 NEXT N
31170 PRINT "CONT"
31180 POSITION 2,0
31190 POKE 842,13:STOP
31200 POKE 842,12
31210 PRINT CHR$(125)
31220 PRINT :PRINT "GRABA ESTA PANTALLA
<S/N>";
31230 INPUT A$:IF LEN(A$)=0 THEN 31230
31240 IF A$(1,1)<>"S" THEN END
31245 REM desconecta colores durante la
grabacion de pantalla
31246 POKE 54286,64
31250 PRINT :PRINT "GRABA EN DISCO O CAS
SETTE";
31260 INPUT A$
31270 IF A$(1,1)="C" THEN 31315
31275 DIM F$(14):F$="D:"
31280 PRINT :PRINT "DEME NOMBRE ARCHIVO
";
31290 INPUT A$
31292 IF LEN(A$)>=2 THEN IF A$(2,2)=":"
THEN F$=A$:GOTO 31300
31295 F$(3)=A$
31300 LIST F$,30000,30260
31310 GOTO 31325
31315 TRAP 31317:LPRINT :REM borra buffe
r de cassette
31317 TRAP 40000:PRINT "PRESIONE TECLAS
RECORD Y PLAY LUEGO          RETURN"
31320 LIST "C",30000,30260
31324 REM activa colores
31325 POKE 54286,192
31330 END

```


MISCELANEAS

Pensando siempre en la mejor atención a nuestros clientes, es que a partir de esta fecha, hemos implementado un sistema de suscripción anual a la revista ATARI CONNECTION.

Como ustedes sabran, esta interesante revista, se edita 4 veces al año, en Verano, Otoño, Invierno y Primavera.

Se trata de una revista americana de lujo, conteniendo información referente a los computadores ATARI, artículos de interés, nuevos productos en hardware y software, clases de computación ATARI, utilitarios, etc...., resultando un excelente material para el conocimiento de su computador ATARI.

Para tomar la suscripción anual y recibir periódicamente la revista en su domicilio, favor remitir cupón adjunto con la información solicitada y cheque nominativo y cruzado a nombre de COELSA S.A. o vale vista por la suma de \$900,00 (novecientos pesos), dirigido a CENTRO ATARI, Andrés de Buzalida 79, Providencia, Santiago.

La última revista aparecida corresponde a SPRING 1984 y se encuentra disponible.

RECORTE AQUI: ↓



SUSCRIPCION

"REVISTA ATARI CONNECTION"

NOMBRE COMPLETO :

DOMICILIO :

CIUDAD : FONDO

FECHA :

Adjunto cheque No..... del Banco por la suma de \$900, correspondiente a suscripción anual a revista ATARI CONNECTION, por 4 números.

Deseo comenzar suscripción a partir de:

SPRING 1984 SUMMER 1984

FIRMA