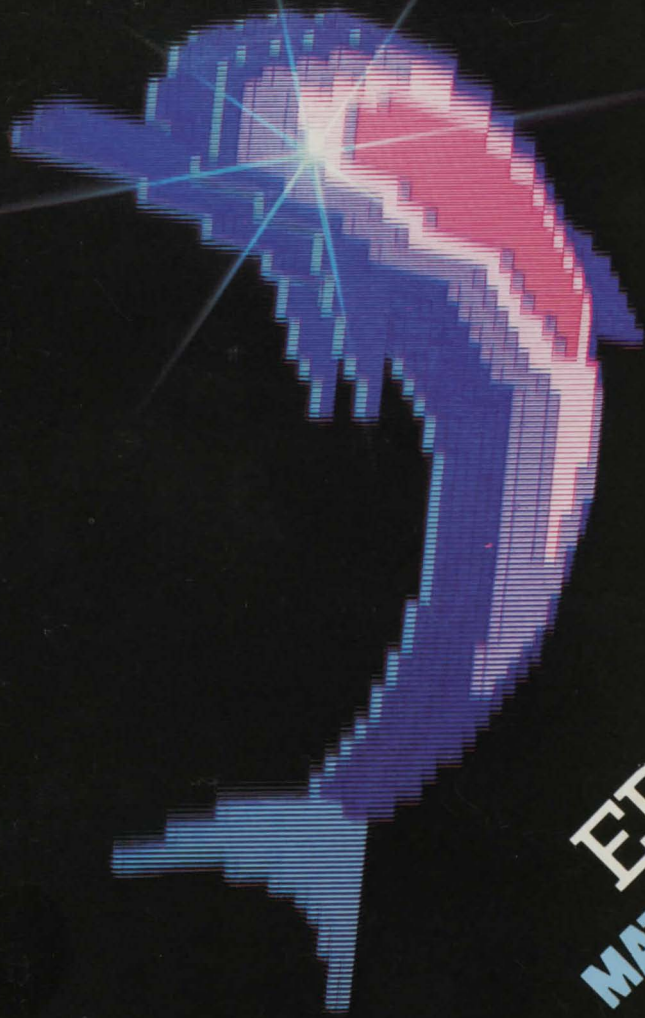


SEPTEMBRE 1984



**EDICIEL**  
**MATRA ET HACHETTE**  
APPLE II+  
APPLE II<sub>e</sub>  
APPLE II<sub>c</sub>

# EDI-LOGO

*Edi-Logo est plus qu'un langage d'initiation à l'informatique. C'est un jeu qui **développe la créativité et les facultés d'imagination.***

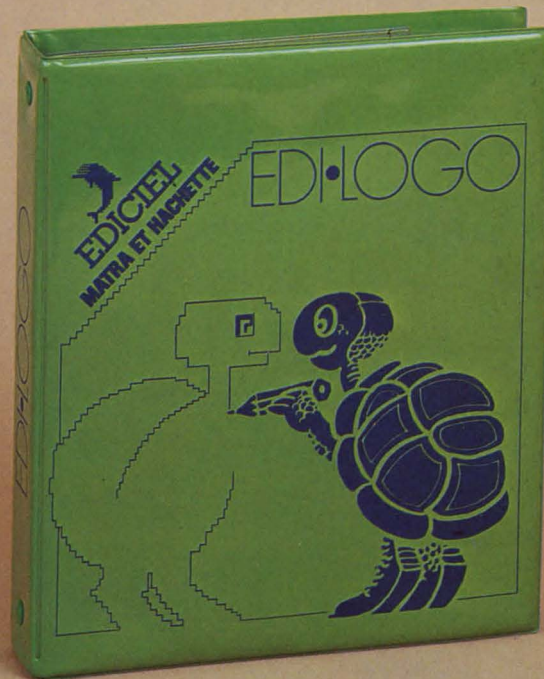
*Tout en favorisant l'apprentissage de la logique, en structurant la pensée, **Edi-Logo** stimule la réflexion et encourage l'autonomie, la confiance en soi.*

*Etape par étape, vous apprenez à **Edi-Logo** ce qu'il doit faire : vous construisez vous-même votre propre univers de jeu.*

*Pour apprendre à dialoguer et à jouer avec votre Apple, faites-vous confiance. Avec **Edi-Logo**, le Logo captivant.*

APPLE II + 64 K, APPLE IIe, APPLE IIc.

# EDI-LOGO



**LE JEU DE  
CONSTRUCTION  
QUI CONSTRUIT  
L'INTELLIGENCE**



# PORTE-PAROLE

**Donnez la parole à votre micro-ordinateur !**

*Porte Parole le fait parler en français avec un vocabulaire illimité.*

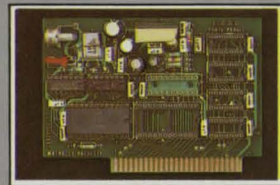
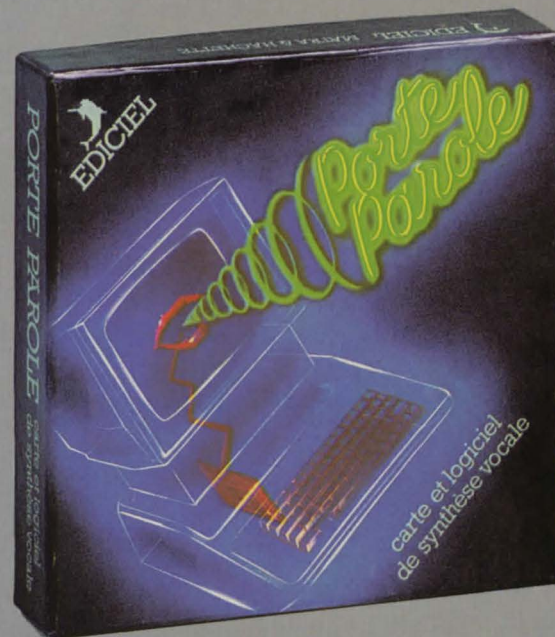
*La carte électronique et le logiciel de synthèse vocale inclus dans Porte Parole permettent, à partir de la frappe au clavier d'un texte français, d'entendre ce texte.*

*Vous pouvez inclure l'utilisation de Porte Parole dans tous vos programmes. Votre micro-ordinateur parlera et restituera votre texte au moment prévu par vous.*

*Un éditeur graphique permet de moduler la voix de votre micro-ordinateur, de faire de la musique et tous les bruitages que vous pouvez imaginer.*

# PORTE-PAROLE

**DONNEZ  
LA PAROLE  
A VOTRE  
APPLE**



# PAPYRUS

*Papyrus est le meilleur traitement contre les traitements de texte compliqués.*

*Pour découvrir Papyrus, une cassette audio vous fait réaliser votre premier texte, et vous savez vous servir du programme une fois pour toutes.*

*A l'image de ses symboles, Papyrus est très simple. Vous sélectionnez l'icône représentant la fonction que vous désirez, et, hop, vous laissez Papyrus travailler.*

*Pas de menus ni de commandes compliqués, avec Papyrus vous avez tout sous les yeux tout le temps : votre texte, vos icônes, et même une miniature de votre page.*

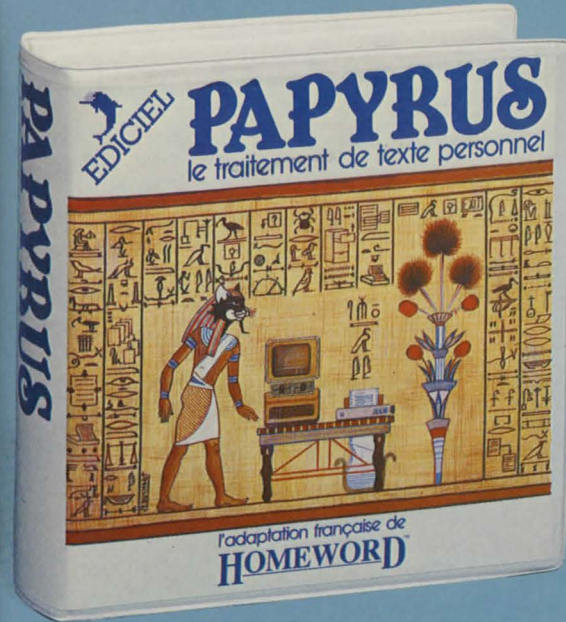
*Et Papyrus est entièrement en français !*

*Pour tous vos traitements de texte, reposez-vous sur Papyrus.*

APPLE IIe, APPLE IIc.



# PAPYRUS



## LE TRAITEMENT DE TEXTE QUI VOUS DISPENSE DE GYMNASTIQUE INTELLECTUELLE



**SUPPLIQUE AUX PARENTS.**

*Non, il n'y a pas de fatalité à ce que votre enfant soit condamné aux jeux éducatifs ennuyeux, ou aux jeux vidéo simples.*

***Spinnaker, ce sont des jeux éducatifs amusants et intelligents.***

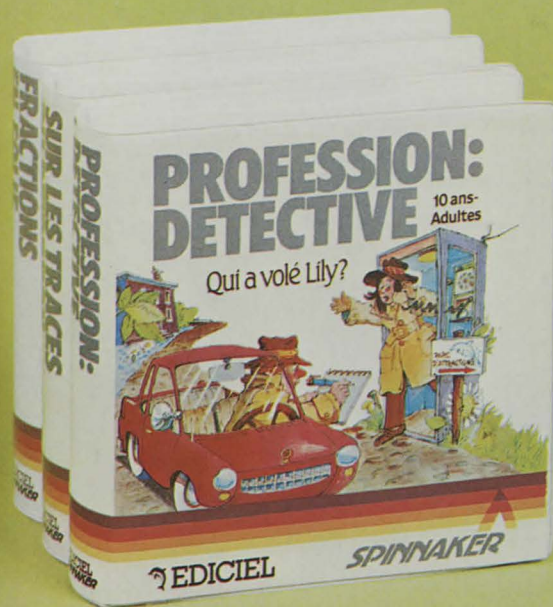
*Amusants, parceque l'on peut s'amuser intelligemment et que faire preuve de finesse, de sens stratégique, de sagacité, c'est amusant.*

*Intelligents parceque faire preuve de déduction, de persévérance, de sens logique, c'est intelligent.*

*Amusants et intelligents parceque ce sont des pédagogues et des spécialistes de la programmation qui les ont conçus avec tout ce qu'il faut pour qu'ils soient passionnants.*

*Voici donc les jeux Spinnaker, avec lesquels vos enfants vont, en s'amusant follement et intelligemment, développer tous leurs sens, sans s'abrutir.*

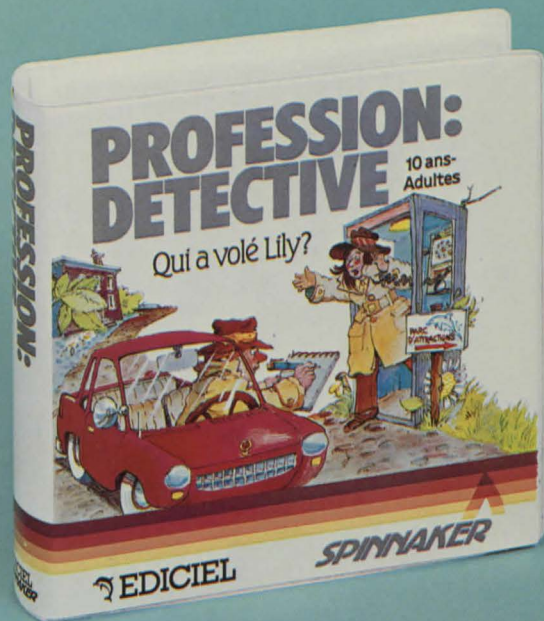
***Avec Spinnaker, c'est intelligent de s'amuser.***



**DES JEUX  
DROLEMENT  
INTELLIGENTS**



# PROFESSION DETECTIVE



**Qui a enlevé Lily, le dauphin acrobate, et pourquoi?**

A vous de trouver.

**Une passionnante enquête** va vous mener de l'interrogation des suspects à la fouille des maisons, en passant par des confrontations avec des personnages peu engageants.

A vous de jouer, de tout noter sur le guide d'enquête qui vous est remis et de faire preuve d'intuition, de finesse, de persévérance, pour retrouver Lily.

Age : 10 ans-Adultes.



**SPINNAKER**

APPLE II +, APPLE IIe, APPLE IIc.

# SUR LES TRACES DU DEIRDON



**Le Deirdron est par là, mais où?**

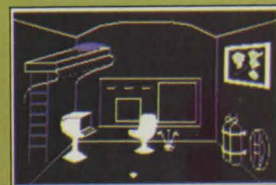
Pour le retrouver, il va falloir passer au travers de bien des épreuves.

Après avoir navigué dans le froid et le brouillard à bord de votre navette spatiale, vous allez devoir parler des langues que vous ne connaissez pas.

Vous allez traverser des contrées où vous rencontrerez des sectes de marchands avec lesquels il vous faudra négocier, évaluer, calculer, afin de progresser.

**Et atteindre enfin l'inaccessible, la chose la plus extraordinaire : le Deirdron .**

Age : 10 ans-Adultes.



**SPINNAKER**

APPLE II +, APPLE IIe, APPLE IIc.

# FRACTIONS EN FOLIE



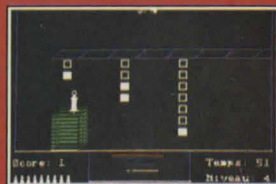
La fièvre des fractions est en ville, la contagion est proche.

Une fraction apparaît à l'écran, sa représentation graphique apparaît elle aussi instantanément, au milieu d'autres, erronées.

Vous devez placer votre héros au dessus de la bonne représentation. Facile? Peut-être, mais lorsqu'une fraction peut prendre plusieurs aspects, lorsque les trappes s'ouvrent sous vos pieds, que le temps imparti est bientôt dépassé, il faut avoir le **réflexe intelligent**.

Plus vous progressez, plus la résolution du problème devient difficile et les paramètres démoniaques.

Age : 7 ans/Adultes.



**SPINNAKER**

# SORCELLERIE



Etes-vous lassé(e) par les jeux d'aventures classiques?

Il est grand temps de pénétrer dans le **"Donjon du Suzerain Hérétique"**, le premier scénario de Sorcellerie.

Tout commence dans un château où vous constituerez un groupe d'aventuriers qui partiront explorer un labyrinthe immense de 10 niveaux en perspective.

Sorcellerie est à la fois un jeu d'exploration, de stratégie et de tactique.

**Sorcellerie** est l'adaptation française de **Wizardry**, le plus célèbre des jeux de Donjon.



APPLE II +, APPLE IIe, APPLE IIc.

APPLE II +, APPLE IIe, APPLE IIc.

# SORCELLERIE 2



Vous avez aimé le “Donjon du Suzerain Hérétique”. Voici le deuxième scénario de Sorcellerie : le **“Chevalier de Diamant”**.

Seuls les preux aventuriers qui ont arpenté les couloirs du château de Trebor et qui se sont élevés jusqu’au niveau 13 peuvent y accéder.

Le “Chevalier de Diamant” est un scénario réservé aux personnages expérimentés. Pour y jouer, vous aurez besoin des aventuriers créés dans le “Donjon du Suzerain Hérétique”.

1) 3 SAISIES : 1) N° 1 2) N° 2 3) N° 3			
OPTIONS DE MAJ MAJ F1 F2 F3 F4 F5 F6 F7 F8 F9 F10 F11 F12 F13 F14 F15 F16 F17 F18 F19 F20			
2) VOTRE VALEUR DE VOS AVANTURES 1) 2) 3) 4) 5) 6) 7) 8) 9) 10) 11) 12) 13) 14) 15) 16) 17) 18) 19) 20)			
PERSONNAGE	CHÊNE	CA	EV
1) HÉROÏQUE	100	10	10
2) SAGE	100	10	10
3) SORCÈRE	100	10	10
4) SORCÈRE	100	10	10
5) SORCÈRE	100	10	10
6) SORCÈRE	100	10	10
7) SORCÈRE	100	10	10
8) SORCÈRE	100	10	10
9) SORCÈRE	100	10	10
10) SORCÈRE	100	10	10
11) SORCÈRE	100	10	10
12) SORCÈRE	100	10	10
13) SORCÈRE	100	10	10
14) SORCÈRE	100	10	10
15) SORCÈRE	100	10	10
16) SORCÈRE	100	10	10
17) SORCÈRE	100	10	10
18) SORCÈRE	100	10	10
19) SORCÈRE	100	10	10
20) SORCÈRE	100	10	10

# SORCELLERIE 3



Troisième scénario de Sorcellerie, l’**“Héritage de Llylgamyn”** est accessible à tous les aventuriers créés dans le “Donjon du Suzerain Hérétique”, quel que soit le niveau d’expérience qu’ils y ont atteints.

Privilégiant les talents de stratégie et de déduction, l’**“Héritage de Llylgamyn”** vous emmènera au bout de la quête des Sorcelleries.

Le labyrinthe de ce scénario est affiché en plein écran.

PERSONNAGE	CHÊNE	CA	EV
1) HÉROÏQUE	100	10	10
2) SAGE	100	10	10
3) SORCÈRE	100	10	10
4) SORCÈRE	100	10	10
5) SORCÈRE	100	10	10
6) SORCÈRE	100	10	10
7) SORCÈRE	100	10	10
8) SORCÈRE	100	10	10
9) SORCÈRE	100	10	10
10) SORCÈRE	100	10	10
11) SORCÈRE	100	10	10
12) SORCÈRE	100	10	10
13) SORCÈRE	100	10	10
14) SORCÈRE	100	10	10
15) SORCÈRE	100	10	10
16) SORCÈRE	100	10	10
17) SORCÈRE	100	10	10
18) SORCÈRE	100	10	10
19) SORCÈRE	100	10	10
20) SORCÈRE	100	10	10





Si les "recettes pour réussir le Bac" n'ont pas changé, **les aides pédagogiques** et les méthodes ont évolué.

Avec la collection **Point Bac Micro-Informatique**, vous avez l'assistance d'un véritable **Répétiteur Informatique**.

Chaque volume vous propose une collection d'exercices dirigés par ordinateur :

- Pour vous préparer aux exercices réputés difficiles,
- Pour acquérir les méthodes et les automatismes nécessaires pour réussir à l'examen,
- avec, pour chaque thème, **une infinité d'exercices** différents, de pédagogie progressive.



**LE REPETITEUR  
INFORMATIQUE**

# MATHEMATIQUES



**Maths 1:**  
Formes indéterminées. Limites.  
Logarithmes. Exponentielles.

**Maths 2:**  
Suites.  
Primitives. Intégrales.

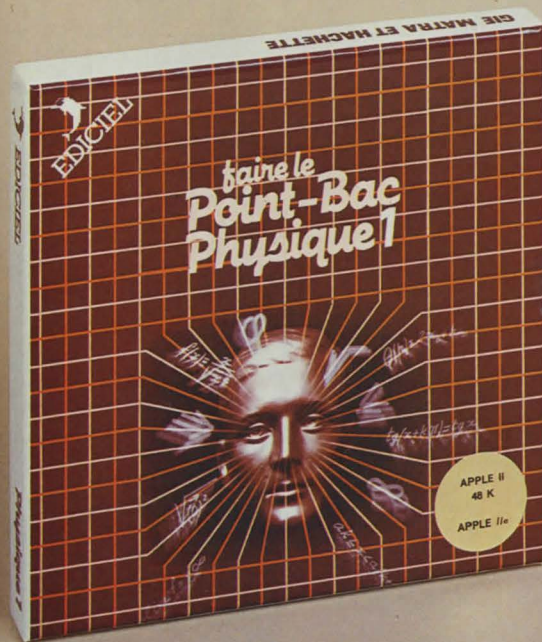
**Maths 3:**  
Complexes. Trigonométrie.  
Complexes. Transformations.

**Maths 4:**  
Dérivées.  
Fonctions vectorielles.  
Cinématique.

```
# ON DONNE F: X -> -3X+2+3X+2
-2X+2+3X-18
## QUELLE EST LA LIMITE DE F ? 4
# N ET D ONT UN FACTEUR COMMUN (X
(X-2) (X X -2)
## FACTORISEZ F(X) (X-2) (X X -2)
(X-2) (X X -2)
VALIDEZ APRES CHAQUE COEFFICIENT
```

APPLE II +, APPLE IIe, APPLE IIc.

# PHYSIQUE



**Physique 1:**  
Induction.  
Auto-induction.  
Charge et décharge d'un condensateur.

**Physique 2:**  
Construction de Fresnel.  
Circuit oscillant.  
Circuit RC RL RLC.  
Résonance.  
Puissance.

```
=====
A3 CONTENU DE LA FACE A
B3 INTRODUCTION
C3 INDUCTION 1
D3 INDUCTION 2
E3 AUTO-INDUCTION
F3 QUITTER LE PROGRAMME
TAPPEZ UNE LETTRE
POUR CHOISIR UN CHAPITRE.
```

APPLE II +, APPLE IIe, APPLE IIc.

# FRANÇAIS



**Français 1:**  
Résumé.  
Analyse.  
Commentaire de texte.

```

LE PREMIER COURS VOUS A RAPPELE
LA METHODE A UTILISER POUR DECOUVRIR LA
.....
CELUI-CI SE PROPOSE D'ILLUSTRE QUELQUES
.....
  (APPUIEZ SUR LA BARRÉ D'ESPACEMENT.)
  
```

APPLE II +, APPLE IIe, APPLE IIc.

# FORGET ME NOT



Forget Me Not permet à ceux qui veulent **se perfectionner en Anglais**, d'améliorer leur compréhension parlée aussi bien qu'écrite.

20 textes différents, de difficulté graduée, à écouter sur la cassette audio jointe à Forget Me Not.

Puis, votre micro-ordinateur vous proposera des séries d'exercices relatives aux textes que vous étudiez, mais aussi des aides de vocabulaire, de grammaire...

APPLE II +, APPLE IIe, APPLE IIc.

```

Special Requests
-----
You can type
1 for the right answer
2 for getting speed and gap sequence
3 for distraction phrases
4 for continuation
5 for glossary
6 for notes
7 for jumping to next sentence
8 for going back to sentence before
9 for going back to menu
10 for stopping

Please type request number *
  
```

# NAJA 1 - NAJA 2



Un serpent, des lettres qui éclatent, **un mot à reconstituer** en "rattrapant" les lettres dispersées sur l'écran.

Le plus vite possible, car la réserve de points s'épuise régulièrement.

Naja 1 et Naja 2 sont des jeux d'adresse où le personnage central est un mot qui mettra vos nerfs à rude épreuve.



APPLE II +, APPLE IIe, APPLE IIc.

# GALAXIE L



En l'an 2983, d'intrépides explorateurs découvrirent une nouvelle source d'énergie : **le diamant II-b.**

Dispersés dans la Galaxie L (labyrinthe formé de 16 hyper-niveaux), neuf de ces diamants sont gardés par une armée d'extra-terrestres.

Votre mission : retrouver et ramener les 9 diamants.

**Galaxie L : un jeu d'adresse différent**, où vos capacités de réflexion, votre calme, votre contrôle importeront plus que vos réflexes.



APPLE II +, APPLE IIe,



## EDICIEL MATRA et HACHETTE

22, rue la Boétie 75008 Paris

Tél: 266.00.32