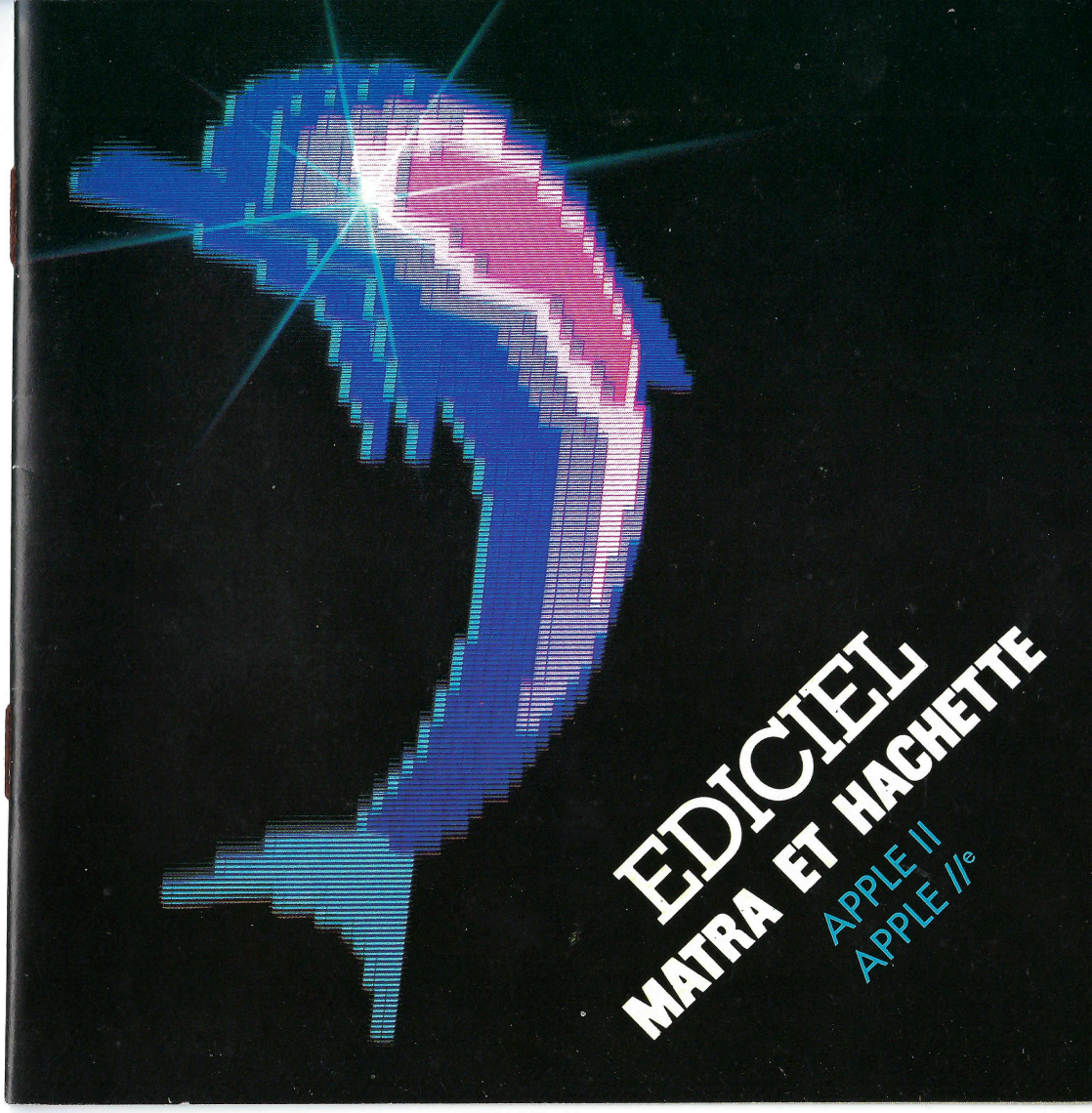

EDICIEL
MATRA ET HACHETTE
APPLE II
APPLE //e

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.***

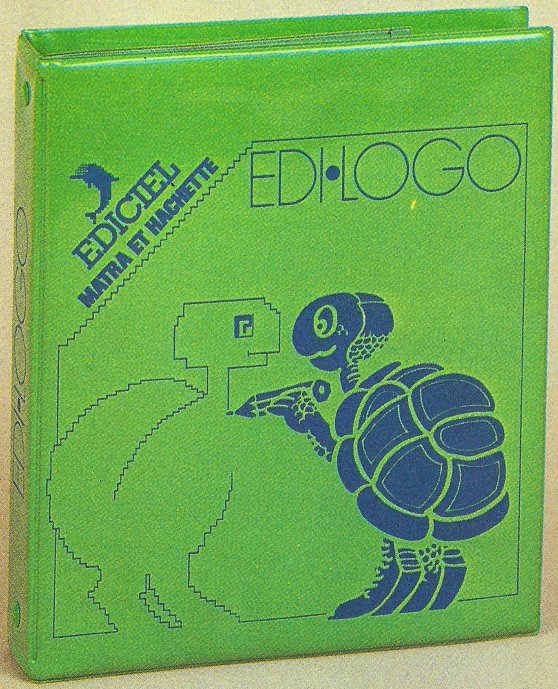
Tout en favorisant l'apprentissage de la logique, en structurant la pensée, ***Edi-Logo*** *stimule la réflexion et encourage l'autonomie, la confiance en soi.*

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.*

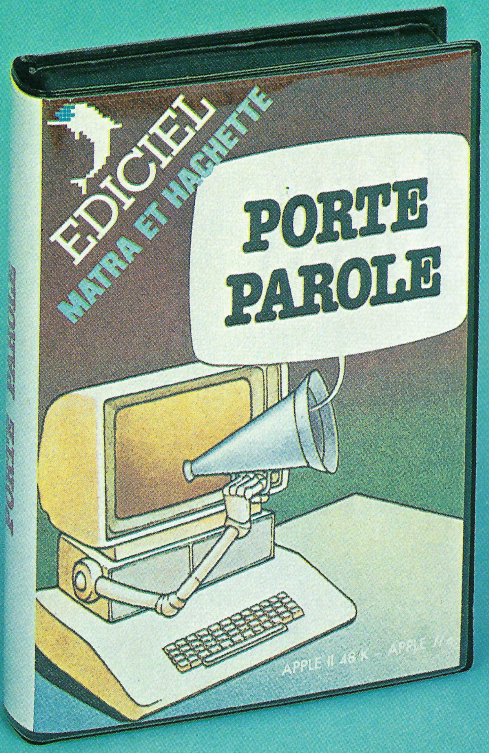
Edi-Logo, *sur Apple II 64K et Apple II e.*

EDI-LOGO



LE JEU DE CONSTRUCTION QUI CONSTRUIT L'INTELLIGENCE

CARTE PORTE PAROLE



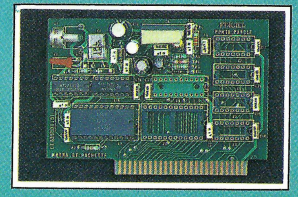
Votre micro-ordinateur peut parler !

Ecoutez ! Une voix claire et articulée vous parle en français. Vous comprenez tout sans problème.

Une réussite technologique des laboratoires d'électronique de Matra.

Essayez-le avec Edi-Logo (les paroles sont stockées sur votre disquette Logo).

Et bientôt avec de nombreux autres programmes.



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.

COLLECTION

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 simplets.

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.

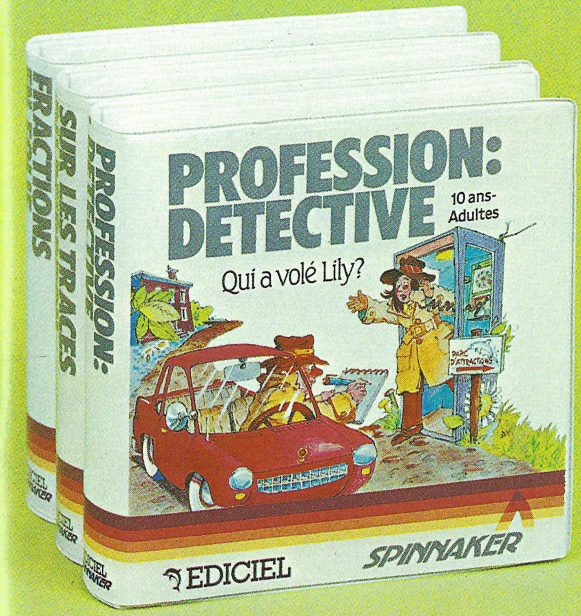
Amusants et intelligents parceque ce sont des pédagogues et des spécialistes de la programmation qui les ont conçus avec tout ce qu'il faut pour qu'ils soient passionnants.

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.

SPINNAKER

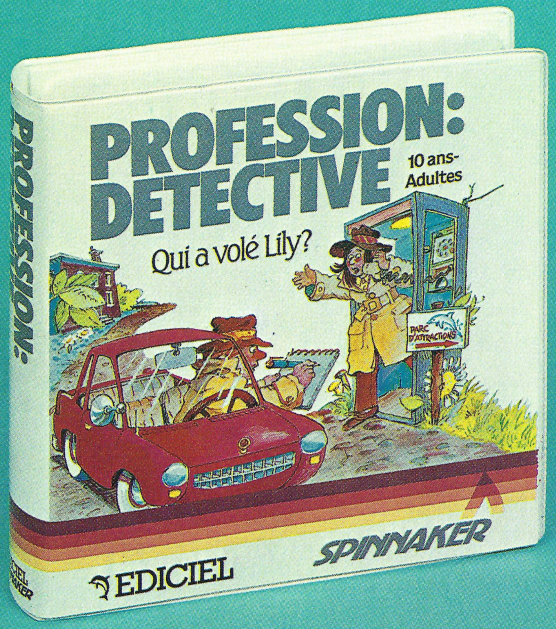
SPINNAKER



DES JEUX DROLEMENT INTELLIGENTS

SPINNAKER

PROFESSION DETECTIVE



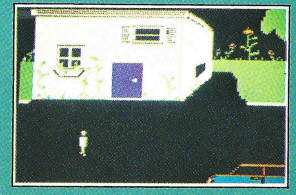
Qui a enlevé Lily, le dauphin acrobate, et pourquoi ?
A vous de trouver.

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



SUR LES TRACES DU DEIRDRON

Le Deirdron est par là, mais où ?

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

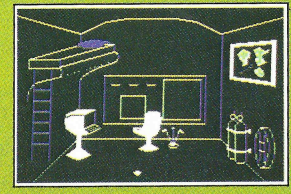
Après avoir navigué dans le froid et le brouillard à bord de votre navette spatiale, vous allez devoir parler des langues que vous ne connaissez pas.

Vous allez traverser des contrées ou 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



FRACTIONS EN FOLIE

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

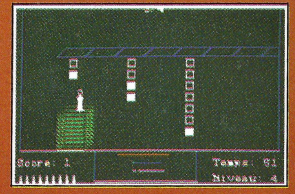
Une fraction apparaît à l'écran, sa représentation graphique apparaît elle aussi instantanément, au milieu d'autres, erronées.

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



GALAXIE L

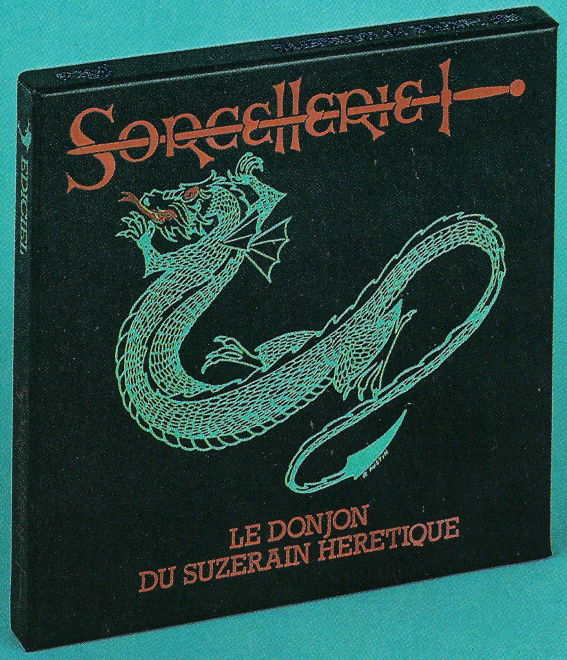
En l'an 2983, d'intrépides explorateurs découvrirent une nouvelle source d'énergie : **le diamant II-b.**

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.

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.

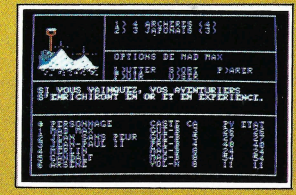
Sorcellerie est l'adaptation française de **Wizardry,** le plus célèbre des jeux de Donjon et Dragon.

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".



COLLECTION

FAIRE LE POINT BAC MICRO INFORMATIQUE

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.***

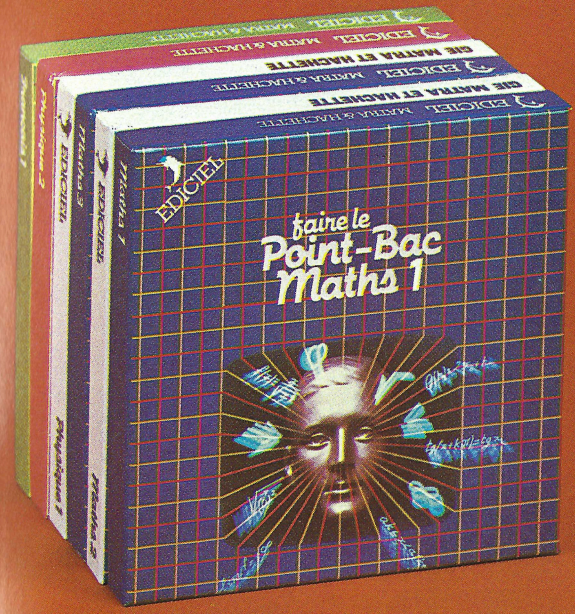
Chaque volume vous propose une collection d'exercices dirigés par ordinateur :

- 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.*

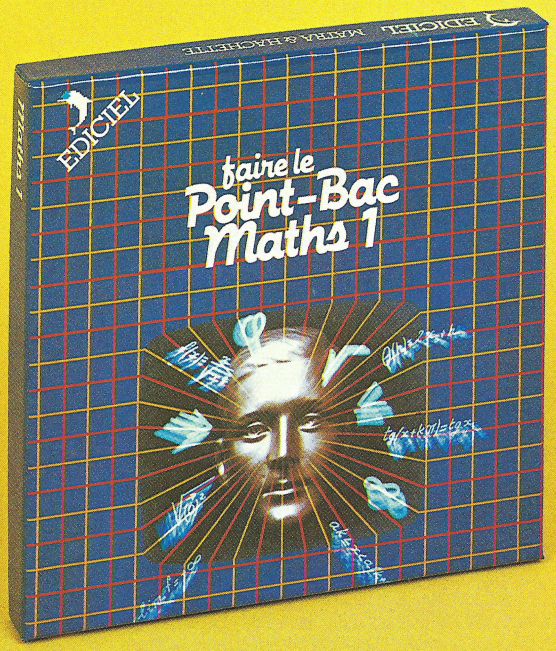
FAIRE LE POINT BAC



LE REPETITEUR INFORMATIQUE

MATHEMATIQUES

FAIRE LE POINT BAC MICRO INFORMATIQUE

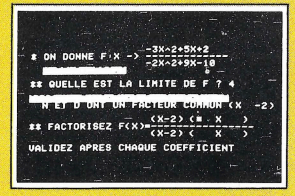


Maths 1 :
Formes indéterminées. Limites.
Logarithmes. Exponentielles.

Maths 2 :
Suites.
Primitives. Intégrales.

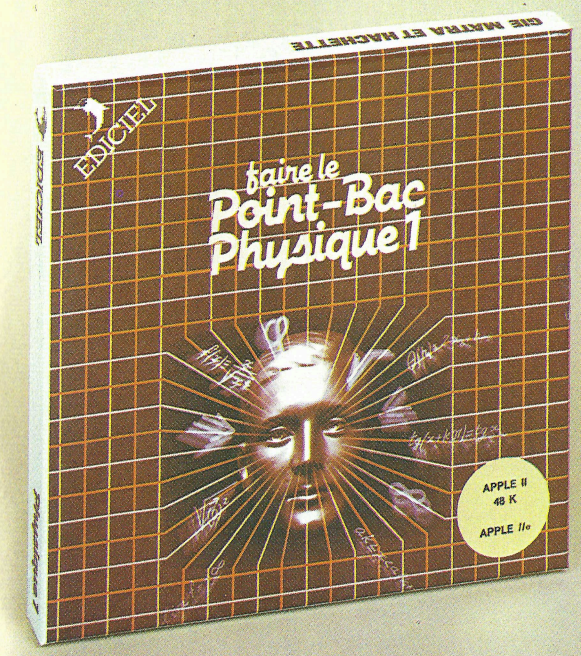
Maths 3 :
Complexes. Trigonométrie.
Complexes. Transformations.

Maths 4 :
Dérivées.
Fonctions vectorielles.
Cinématique.



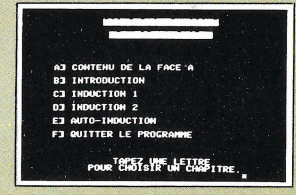
PHYSIQUE

FAIRE LE POINT BAC MICRO INFORMATIQUE



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

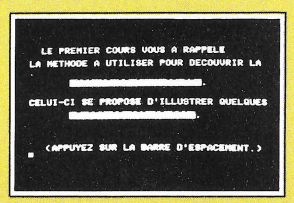
Physique 2 :
Construction de Fresnel.
Circuit oscillant.
Circuit RC RL RLC.
Résonnance.
Puissance.



FRANÇAIS

FAIRE LE POINT BAC MICRO INFORMATIQUE

Français 1:
Résumé.
Analyse.
Commentaire de texte.



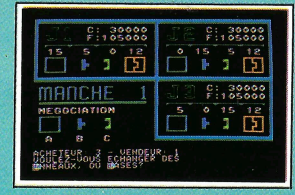
TRIJEU

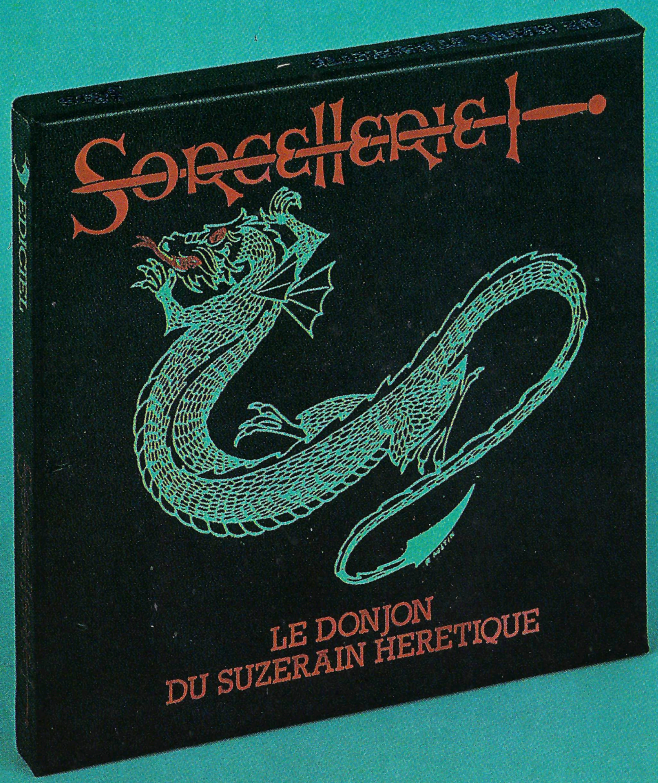
Un jeu de stratégie et de négociation, qui permet de tester et de développer vos qualités de tacticien, de négociateur, et de... spéculateur.

En fonction de l'offre et de la demande, des variations des cours et des décisions de vos partenaires-adversaires, Trijeu vous présentera des situations toujours nouvelles.

Qui défieront vos dons de stratéges, jusqu'à la victoire.

Seul, à 2 ou à 3, des dizaines d'heures de suspense et de stratégie.





imprimerie FONTAINE S.A. / Poitiers

EDICIEL MATRA et HACHETTE
22, rue la Boétie 75008 Paris
Tél : 266.00.32

990014 / 3