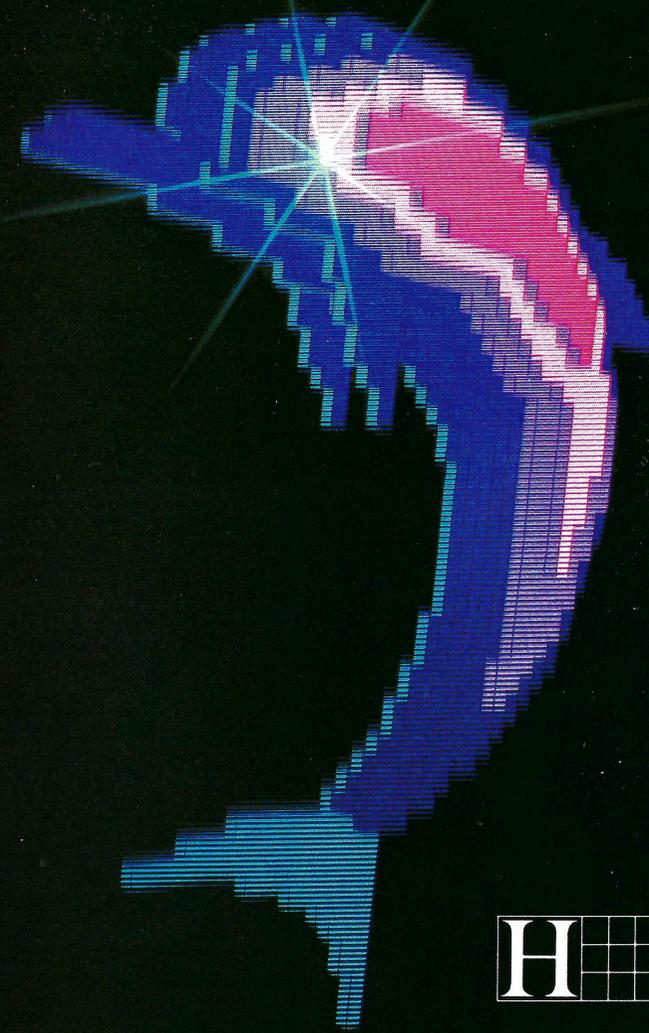


Octobre 1985

APPLE II +
APPLE IIe
APPLE IIc
MACINTOSH



EDICIEL

H

HACHETTE
Informatique

JEUX DE ROLES

SORCELLERIE

LE SEUL JEU DONT VOUS NE VIENDREZ PEUT-ÊTRE JAMAIS A BOUT

Le principe: dans un scénario défini, des personnages vous représentent. Prêtres, guerriers, mages, ils ont vos qualités, vos défauts. Ils doivent explorer, combattre, élaborer des stratégies, survivre !

SORCELLERIE se compose de 3 scénarios successifs:

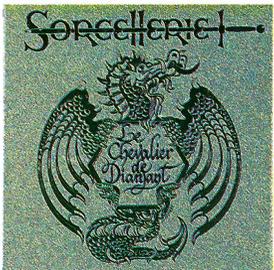


SORCELLERIE 1: LE DONJON DU SUZERAIN HÉRÉTIQUE

Vous constituerez votre groupe d'aventuriers qui partiront explorer un labyrinthe immense de 10 niveaux en perspective.

SORCELLERIE 2: LE CHEVALIER DE DIAMANT

Seuls les preux aventuriers qui se sont élevés au niveau 13 peuvent accéder au CHEVALIER DE DIAMANT et entreprendre une nouvelle quête, plus difficile dans un nouveau labyrinthe...



SORCELLERIE 3: L'HÉRITAGE DE LLYLGAMYN

Est accessible à tous les aventuriers créés dans le DONJON DU SUZERAIN HÉRÉTIQUE. Dans un labyrinthe affiché en plein écran, utilisant la souris, L'HÉRITAGE DE LLYLGAMYN vous emmènera au bout de SORCELLERIE.

sur APPLE II+, IIe, IIc
et MACINTOSH (SORCELLERIE 1)

ULTIMA III et IV

Lord British vous fait mander pour combattre le sombre ennemi. Formez votre équipe, et partez à la découverte du Royaume de Sosaria.

Explorez les cités, châteaux et donjons; interrogez les passants; parcourez les plaines et les mers pour mener à bien votre quête et secourir le peuple de Lord British.

N'oubliez pas d'emmener avec vous l'Ancienne Liturgie de la Vérité et le Grimoire des Runes d'Ambre, qui vous apporteront une aide précieuse.



ULTIMA III, c'est un jeu de rôle en couleur pour tous à partir de 10 ans, des personnages qui évoluent dans un graphisme très élaboré, avec des effets sonores remarquables.

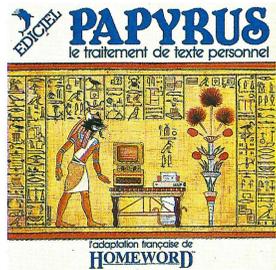
ULTIMA IV est la suite d'ULTIMA III, réservé à ceux qui ont été au bout de la quête d'ULTIMA III

sur APPLE II+, IIe, IIc
et MACINTOSH (ULTIMA III)

FORMATION

DES LOGICIELS ADAPTÉS A VOS BESOINS,
POUR APPRENDRE OU VOUS PERFECTIONNER, POUR VOUS AIDER,
POUR QUE VOTRE MICRO-ORDINATEUR SOIT L'INSTRUMENT IRREMPLACABLE
DE VOTRE ACTIVITE ET DE VOTRE FORMATION

PAPYRUS TRAITEMENT DE TEXTE

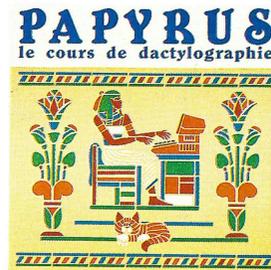


Le plus simple et le plus performant
des Traitements de Texte.
Pour découvrir PAPYRUS, une
cassette audio vous fait réaliser votre
premier texte, et vous savez vous
servir de PAPYRUS une fois pour
toutes.

Pas de menus ni de commandes
compliqués. Grâce à ses icônes,
PAPYRUS est très simple; vous avez
tout sous les yeux tout le temps: votre
texte en 80 colonnes, vos icônes, et
même une miniature de votre page.
Et PAPYRUS est entièrement en
Français.

sur APPLE IIe et APPLE IIc

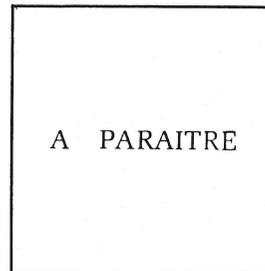
PAPYRUS LE COURS DE DACTYLO



PAPYRUS DACTYLO est une
véritable méthode d'apprentissage de
la dactylographie sous forme de jeu.
Au fil de 25 leçons de doigté et de
10 leçons d'exercices de vitesse, vous
apprenez progressivement à taper
correctement en AZERTY ou en
QWERTY.

sur APPLE IIe et APPLE IIc

PAPYRUS TRAITEMENT DE FICHIERS



Le complément indispensable de
PAPYRUS TRAITEMENT DE
TEXTE. Utilisant le même système
simple et intuitif d'icônes, PAPYRUS
TRAITEMENT DE FICHIERS vous
offre toutes les possibilités d'un
Traitement de Fichiers puissant en
80 colonnes.

sur APPLE IIe et APPLE IIc

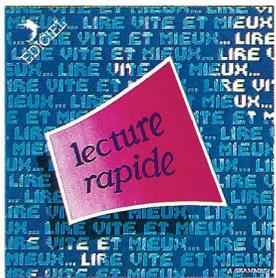
JEUX EDUCATIFS



FORGET ME NOT

FORGET ME NOT permet à ceux qui veulent se **PERFECTIONNER EN ANGLAIS**, d'améliorer leur compréhension parlée et écrite. 20 textes différents, de difficulté graduée, à écouter sur la cassette audio jointe à FORGET ME NOT. Des séries d'exercices relatifs aux textes que vous étudiez et des aides de vocabulaire, de grammaire...

sur **APPLE II+**, **Ile** et **APPLE IIc**



LECTURE RAPIDE

Désirez-vous augmenter votre vitesse de lecture? Vous améliorerez par là même votre compréhension des textes, car non seulement vous lirez plus vite, mais vous lirez mieux.

Écrit par des spécialistes en méthodes de lecture efficace.

LECTURE RAPIDE vous permet de doubler votre vitesse initiale de lecture en quelques mois.

sur **APPLE II+**, **Ile** et **APPLE IIc**

DES JEUX ÉDUCATIFS AMUSANTS ET INTELLIGENTS. AMUSANTS, PARCE QU'ON PEUT S'AMUSER INTELLIGEMMENT ET QUE FAIRE PREUVE DE FINESSE, DE SENS STRATÉGIQUE, DE SAGACITÉ, **C'EST AMUSANT;**

INTELLIGENTS, PARCE QUE FAIRE PREUVE DE DÉDUCTION, DE PERSÉVÉRANCE, DE SENS LOGIQUE, **C'EST INTELLIGENT.**

DES JEUX AVEC LESQUELS VOS ENFANTS VONT, EN S'AMUSANT, DÉVELOPPER TOUS LEURS SENS, **SANS S'ABRUTIR.**



10 Ans - Adultes

PROFESSION DÉTECTIVE

QUI A ENLEVÉ LILY, le dauphin acrobate, et pourquoi?

A vous de trouver, de mener cette passionnante enquête, de tout noter sur le guide qui vous est fourni, de faire preuve d'intuition, de finesse, de persévérance, pour retrouver LILY.

sur **APPLE II+**, **Ile** et **APPLE IIc**

JEUX EDUCATIFS

10 Ans - Adultes



SUR LES TRACES DU DEIRDON

Difficile de trouver le DEIRDON. Pour cela, il va vous falloir naviguer à bord de votre navette spatiale, parler des langues inconnues, négocier, évaluer, calculer...

sur APPLE II+, IIe et APPLE IIc



6 - 10 Ans

SCÉNARIO

CRÉEZ VOTRE PROPRE BANDE DESSINÉE, en plusieurs épisodes. Imaginez une histoire, choisissez un décor, des personnages, modifiez-les, coloriez-les, écrivez votre récit et conservez votre œuvre.

sur APPLE II+, IIe et APPLE IIc



4 - 10 Ans

PORTRAIT ROBOT

DESSINEZ UN PORTRAIT-ROBOT: choisissez les yeux, les cheveux, le nez... parmi ceux qui vous sont proposés. Animez votre personnage, jouez avec lui, modifiez-le à volonté.

sur APPLE II+, IIe et APPLE IIc

10 Ans - Adultes

PACIFIC 231

Apprenez à gérer votre entreprise de chemin de fer. Dans le cadre du Far West, construisez progressivement de nouvelles lignes, soyez attentif aux



fluctuations des marchés de produits à transporter. Réagissez, anticipez, développez-vous.

sur APPLE II+, IIe et APPLE IIc



6 - 14 Ans

COCCINELLE

DESSINEZ, PROGRAMMEZ, CRÉEZ Avec COCCINELLE, dessiner devient la meilleure approche de la micro-informatique. Une petite touche de bleu, un soupçon de rayures violettes, votre chef-d'œuvre apparaît.

sur APPLE II+, IIe et APPLE IIc



7 Ans - Adultes

FRACTIONS EN FOLIE

Une fraction apparaît à l'écran, sa représentation graphique apparaît aussi, au milieu d'autres erronées. Vous devez placer votre personnage au-dessus de la bonne représentation. Difficile sauf si vous avez le réflexe intelligent.

sur APPLE II+, IIe et APPLE IIc



7 Ans - Adultes

MICROFLUTE

APPRENTISSAGE ET MAITRISE DE LA FLUTE A BEC

Tous les enfants apprennent en classe à jouer de la Flûte à Bec. Ces leçons constituent leur première approche de la musique, et déterminent leurs activités ultérieures dans ce domaine.

MICROFLÛTE les guide dans leur apprentissage, leur permet de parvenir rapidement à jouer des airs connus, puis à composer leurs propres airs et les jouer.

sur APPLE II+ 64K, IIe et APPLE IIc

POUR SE PRÉPARER AU BACCALAURÉAT, L'ASSISTANCE D'UN VÉRITABLE RÉPÉTITEUR INFORMATIQUE

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

- Pour vous préparer aux exercices difficiles.
- Pour acquérir les méthodes et automatismes nécessaires.
- Avec, pour chaque thème, une infinité d'exercices différents, de pédagogie progressive.



CHIMIE

CHIMIE 1:

- Acides forts - bases fortes
- Couples acide-base
- Réactions acide-base
- Dosages

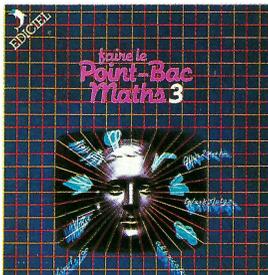
CHIMIE 2:

- Acide carboxylique
- Alcool
- Dérivés d'acides-aminés
- Acides-aminés

sur APPLE II+, IIe et APPLE IIc

PARASCOLAIRE

MATHÉMATIQUES



MATHS 1:

- Formes indéterminées
- Limites
- Logarithmes
- Exponentielles

MATHS 2:

- Suites
- Primitives
- Intégrales

MATHS 3:

- Complexes
- Trigonométrie
- Transformations

MATHS 4:

- Dérivées
- Fonctions vectorielles
- Cinématique

MATHS 5:

- Barycentres
- Transformations
- Coniques

sur APPLE II+, IIe et APPLE IIc

PHYSIQUE

PHYSIQUE 1:

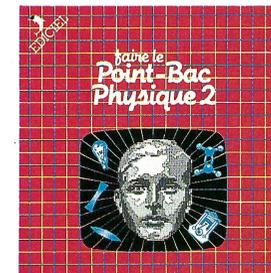
- Induction
- Auto-induction
- Charge et décharge d'un condensateur

PHYSIQUE 2:

- Construction de Fresnel
- Circuit oscillant
- Circuits RC RL RLC
- Résonance
- Puissance

PHYSIQUE 3:

- Action d'un champ électrique ou d'un champ magnétique sur une particule chargée.



PHYSIQUE 4:

- Niveaux d'énergie
- Énergie de liaison
- Étude temporelle
- Datation
- Fission-fusion
- Particules de haute énergie
- Interactions

sur APPLE II+, IIe et APPLE IIc

FRANÇAIS

FRANÇAIS 1:

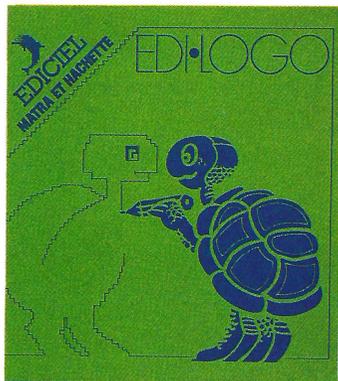
- Résumé
- Analyse
- Commentaire de texte

sur APPLE II+, IIe et APPLE IIc

EDI-LOGO

UN LANGAGE D'INITIATION A L'INFORMATIQUE
UN JEU QUI DÉVELOPPE LA CRÉATIVITÉ
ET LES FACULTÉS D'IMAGINATION

EDI-LOGO



LE JEU DE CONSTRUCTION QUI CONSTRUIT L'INTELLIGENCE

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.

Étape 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.

EDI-LOGO: un LOGO captivant.

sur APPLE II + 64K, IIe et APPLE IIc

PORTE-PAROLE



PORTE-PAROLE DONNEZ LA PAROLE A VOTRE APPLE

PORTE-PAROLE le fait parler en français avec un VOCABULAIRE ILLIMITÉ.

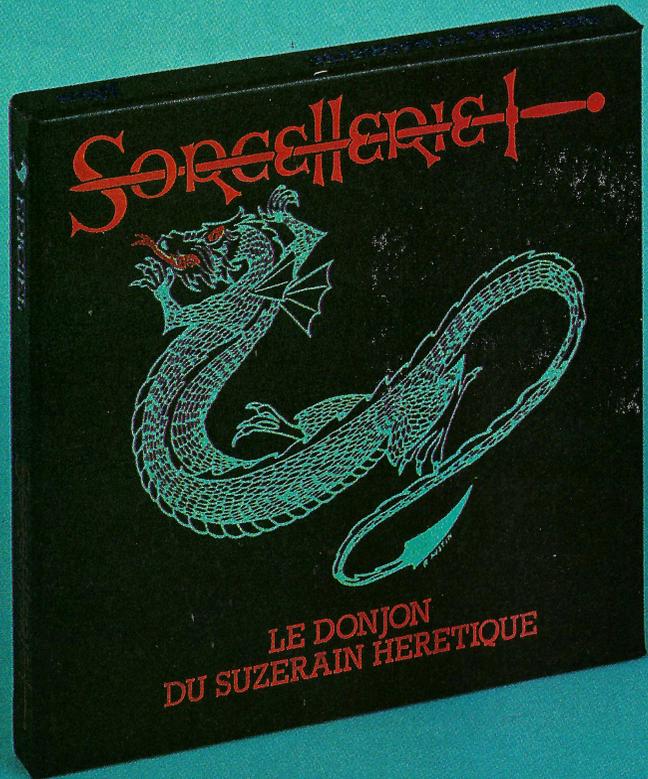
La carte électronique et le logiciel de synthèse vocale inclus dans PORTE-PAROLE permettent à partir de la frappe au clavier d'un texte français, d'entendre ce texte.

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.

sur APPLE II + 64K, IIe



H

HACHETTE
Informatique

22, rue la Boétie 75008 Paris

Tél : (1) 42.66.00.32

APPLE est une marque déposée de APPLE COMPUTER INC.

Imprimerie FONTAINE Poitiers