



Prenez la barre et mettez le cap droit sur le monde de la finance et de la réussite. Un classique dans le domaine des jeux éducatifs.

Le choc des multinationales

Faites entrer votre compagnie dans la bataille contre les grosses Multinationales et devenez «Président du Conseil». Donnez le coup d'envoi en mettant au point les manoeuvres qui vous permettront de vous rendre acquéreur de compagnies en pleine expansion, de brasser des affaires avec les banques et de traiter avec le marché mondial pour asseoir la plus-value de votre compagnie. Par l'entremise de la Centrale de Décision, vous êtes directement en rapport avec 5 banques de données grâce auxquelles vous avez accès immédiat à toute l'information nécessaire pour vos opérations.

Les Nouvelles Mondiales rapportent régulièrement au Siège social international les événements importants: nouvelles percées dans la haute technologie, décisions arbitrales sur des questions de tarifs ou de contrats, etc.

VERSION FRANÇAISE DE
CONGLOMERATES COLLIDE

pour Apple* II plus, Apple* IIe

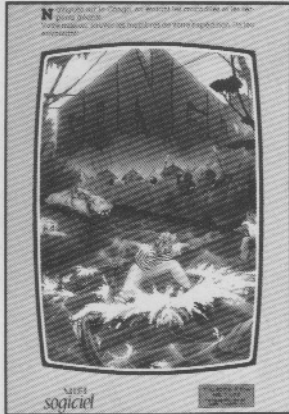
**Travaillez et jouez
en français
avec votre Apple II*
grâce aux
programmes**



**Un monde
d'intelligence
et de plaisir**

CANADA: Sogiciel, éditeur, inc., 955, rue Amherst,
Montréal H2L 3K4 tél.: (514) 523-1182
EUROPE: Sogiciel, éditeur, inc., 17, rue d'Uzès,
75002 Paris tél.: (1) 233-44-35

*marque déposée de Apple Computer Inc.



Naviguez sur le Congo, en évitant les crocodiles et les serpents géants. Votre mission: sauver les membres de votre expédition. Un jeu envoûtant!

Congo

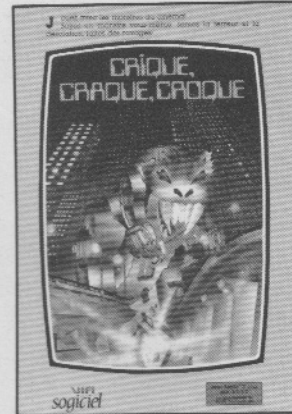
«Nous ne ferons que descendre le Congo» vous avait dit le chef de l'expédition. «Nous voulons trouver des objets indigènes pour les rapporter au Musée.»

Et vous aviez hoché la tête, sachant pertinemment que descendre le Congo n'était pas chose facile. Mais vous étiez d'accord pour partir, pour prendre soin du professeur, de ses assistants et des autres membres du groupe. Il leur fallait quelqu'un qui ait de l'expérience, et ils étaient prêts à payer le prix que vous demandiez.

Le campement était coupé de toute civilisation par des kilomètres de jungle infranchissable. Tout allait bien quand, la quatrième nuit, une panthère blanche fit irruption dans le camp et mit en pièces les guides indigènes; avant que vous n'ayez eu le temps de réagir, tous les membres de l'expédition s'étaient enfuis en courant vers les abords du fleuve. En quelques secondes, vous aviez abattu la panthère et vous vous retrouviez tout seul au milieu du carnage, le fusil encore tout fumant dans vos mains.

Vous n'aviez pas le choix — votre chemin était tout tracé: il fallait faire fi du danger, affronter le fleuve, récupérer le plus de survivants possible et trouver un lieu sûr où amarrer votre embarcation. Aux petites heures du matin, le lendemain, votre radeau était construit; tout en murmurant une prière, vous vous lanciez à bord, décidé à vous retrouver sain et sauf.

VERSION FRANÇAISE DE CONGO



Jouez avec les monstres du cinéma! Soyez un monstre vous-même, semez la terreur et la désolation, faites des ravages!

Crique, craque, croque!

Crachez des flammes, faites régner la terreur sur les villes, dévorez une foule horrifiée et laissez-vous peu à peu aller à votre infâme personnalité: c'est Crique, Craque, Croque.

Y a-t-il une ville en particulier dont vous désirez ardemment tirer vengeance? Avez-vous une dent contre le pont du Golden Gate? Alors allez manger un morceau au-dessus de San Francisco. Vous n'arrivez pas à retenir votre brûlant désir de dévorer le Pentagone? Allez donc vous rassasier à Washington, D.C. Vous en avez assez des importations bon marché? Tokyo, peut-être. Prêt à vous attaquer à un gros morceau? Partez jouer des mâchoires à New York.

Soyez cet amphibien qui sème la mort et laisse derrière lui une traînée de poisons nucléaires! En même temps, réduisez en bouillie, d'un seul coup de votre queue écailleuse, les autos qui passent dans la rue; déjeunez aux dépens d'une foule impuissante et émettez, de votre oeil maléfique, le rayon de la mort!

VERSION FRANÇAISE DE CRUSH,
CRUMBLE AND CHOMP!



Cueillir des dollars comme des marguerites, ça vous plairait? Alors, ouvrez cette boîte...

La chasse au magot

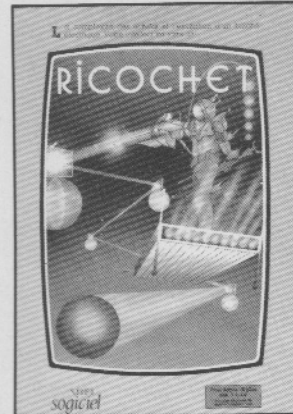
Tout le monde aime l'argent. Tout le monde veut de l'argent.

Surtout de l'argent facile, qui vient vite, sans qu'on ait à travailler pour l'obtenir. Heureux de constater que vous êtes membre de notre club! Il y a gros à parier que vous serez bientôt riche à millions et que vous allez passer bien des moments excitants à édifier votre fortune.

Des problèmes? Mais voyons donc! D'accord, il y aura peut-être de petites difficultés, c'est-à-dire qu'il va falloir faire attention aux Avaleurs d'argent, ces terribles gobeurs de dollars qui errent dans les labyrinthes. Et il y a des milliers de labyrinthes possibles! Ils ne pensent qu'à ramasser l'argent avant que vous n'ayez eu le temps de le faire. Malheureusement pour vous, ils détestent la concurrence. S'ils vous attrapent... ouste... éliminé. Une fois qu'un labyrinthe est vidé de ses dollars, vous passez au niveau suivant où vous avez plus de dollars à récolter.

Quant aux serpents, ce ne sont pas les dollars qui les intéressent, c'est vous. Alors, un bon conseil: prenez l'argent et filez!

VERSION FRANÇAISE DE
MONEY MUNCHERS



La complexité des échecs et l'excitation d'un billard électrique. Votre intellect va faire tilt!

Ricochet

Ricochet est le premier jeu de stratégie spécialement conçu pour un ordinateur individuel. Plus vous jouerez, plus vous apprécierez la stimulation intellectuelle qu'il vous apporte, et sa rapidité.

FAITES UN MILLION DE POINTS!

Vous avez deux canons pour vous permettre d'atteindre les buts de votre adversaire. Des obstacles se dressent sur votre chemin — mais vous aurez des points si vos coups savent les éviter avant d'atteindre leur but. Plus votre coup durera, plus vous ferez de points.

À la longue, vous serez tenté d'accumuler des points pour le simple plaisir d'augmenter votre marque à Ricochet. Le pointage que vous accorde l'ordinateur est fonction de la qualité du jeu que vous aurez mené contre votre adversaire, que ce soit l'ordinateur ou une personne. Votre pointage s'améliore lorsque vous gagnez la partie. Que diriez-vous d'arriver à un million?

Il faut, pour remporter la victoire, gagner deux parties sur trois (ou trois sur cinq, selon la variante choisie). Le jeu engendre ses propres handicaps; aussi, crampez-vous bien car la bataille sera dure!

VERSION FRANÇAISE DE RICOCHET



A l'abordage! Il faut montrer que vous êtes la meilleure épée des sept mers. Une animation époustouflante de réalisme!

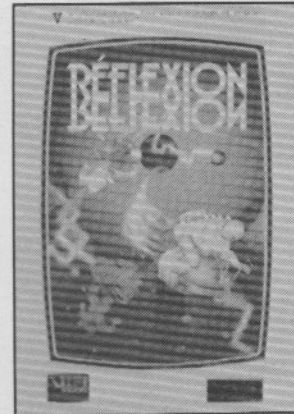
Les flibustiers

Retournons ensemble à ces temps anciens où les bateaux pirates arboraient fièrement le pavillon noir à tête de mort! Écumant les mers, dévastant les côtes espagnoles, ils semaient partout la terreur! Vous voilà à bord du navire pirate le plus sanguinaire qui ait jamais fait voile à travers les 7 mers. Votre seule protection est la lame affilée de votre épée d'argent! Vous pouvez attaquer, reculer, faire volte-face... frapper d'estoc, frapper de taille. Mais attention! Vos ennemis en font tout autant — et ils sont féroces!

Quel jeu! C'est le jour ou jamais de montrer que vous êtes... la meilleure épée au monde!

Tout ce que vous avez pour vous battre contre la mort, c'est votre fidèle épée d'argent et votre agilité. Parviendrez-vous à triompher de cette horde et de sa kyrielle de rats assassins, d'araignées géantes, de serpents venimeux et de scorpions redoutables?

VERSION FRANÇAISE DE SWASHBUCKLERS



Vous êtes dans l'arène; l'oeil sagace et le geste vif, voilà le secret de la victoire!

Réflexion

En ce 24^e siècle, le voyage intersidéral est devenu monnaie courante. Mais les galaxies de la Confédération sont lassées des guerres, des tueries, de l'ambition démesurée et surtout des ravages provoqués par les armes et les radiations nucléaires.

Un pacte universel a été signé pour que les conflits soient dorénavant réglés au moyen d'un combat singulier opposant deux gladiateurs représentant chacune des parties. Les armes arrivent au premier rang de toutes les prohibitions. Il n'y a qu'une seule exception: chaque gladiateur a droit à un pistolet à laser ou à une grenade. L'ATTAQUANT doit se repérer par rapport aux dizaines de miroirs présents dans l'arène et deviner à quel numéro de sortie aboutira son tir.

*Si le pronostic est juste, donc si le rayon laser sort à l'endroit prévu, l'ENNEMI se volatilise.

*Si le pronostic est faux, l'ENNEMI reposera en lançant une grenade qui anéantira l'ATTAQUANT.

Voulez-vous être ce gladiateur chargé d'obtenir justice pour sa planète? Rapidité d'analyse et précision dans le tir, c'est tout ce qu'il vous faut!

Mais rappelez-vous la devise des gladiateurs: VAINCRE OU MOURIR!

VERSION FRANÇAISE DE LAZERMAZE



Le plus nouveau des jeux de labyrinthe. Courez, courez, car les cochons ont la curieuse idée de vous transformer en jambon!

Tête de cochon

Le plus nouveau, le plus ingénieux des jeux de labyrinthe. Vous courez dans le labyrinthe en LAISSANT, tel le Petit Poucet, des cailloux derrière vous. Vous choisissez le nombre de vos adversaires — de 1 à 8! Si vous ne pouvez plus reculer, il faudra vous battre et risquer de vous faire massacrer par les défenses des cochons — à moins que vous ne mettiez la main sur les toutes-puissantes et énergisantes pilules anti-cochons! Dès la première partie, vous serez un mordu des cochons!

Vous vous éveillez dans un étrange labyrinthe. Où êtes-vous? Quels sont ces sons étranges qui parviennent des corridors? Quelles sont ces ombres qui passent et repassent si vivement?

VERSION FRANÇAISE DE PIG PEN

IMPRIMÉ AU CANADA



Une aventure épique au pays des monstres et de la magie! Devenez un personnage et réalisez vos rêves!

La Conquête du Donjon LE TEMPLE D'APSHAÏ

RÉALISEZ VOS RÊVES

Vous sentez-vous convié à la gloire? Voulez-vous naviguer avec Sindbad le marin, revisiter le centre de la terre, voir défiler les lunes de Barsoom? Alors les jeux informatisés de la série LA CONQUÊTE DU DONJON sont faits pour vous!

...DEVENEZ UN PERSONNAGE...

Soyez audacieux, prenez des risques — négociez des armes anciennes avec un aubergiste retors — partez à la recherche de trésors cachés ou de secrets bien gardés ou encore d'un savoir aujourd'hui disparu.

... VIVEZ UNE AVENTURE!!!!... Dans les ruines d'un sanctuaire reposent non seulement les restes des sacrifices fastueux offerts au redoutable insecte dieu, mais aussi les biens précieux de tous ces aventuriers qui jamais ne revinrent... du TEMPLE D'APSHAÏ!

- Le premier de la série LA CONQUÊTE DU DONJON

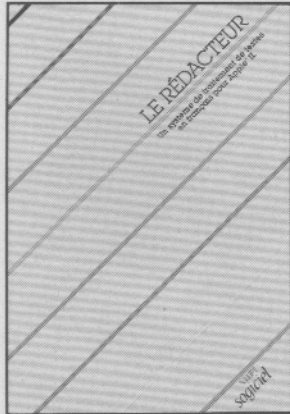
- Des heures de plaisir solitaire — vous êtes seul aux prises avec les dangers que vous ménage l'ordinateur!

- La partie dure aussi peu que vous le voulez — ou aussi longtemps que vous survivez!

- Quatre étages — plus de 200 pièces et passages

- Explorez si vous l'osez — combattez ou fuyez si vous le devez!

VERSION FRANÇAISE DE DUNJONQUEST,
ÉPISODE TEMPLE OF APSHAÏ



Le rédacteur un système de traitement de textes en français pour Apple* II.

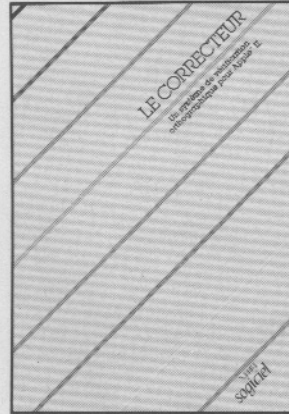
Le rédacteur

Le seul programme de traitement de textes en français à la portée de tous.

Un système complet vous offrant:

- Accents français à l'écran et à l'imprimante
- Lettres majuscules et minuscules
- Affichage de 70 colonnes
- Impression du texte indépendante du fonctionnement de l'éditeur
- Insertion de phrases entières par frappe d'une seule touche

Ce programme d'accès facile comporte toutes les fonctions d'édition disponibles dans des systèmes beaucoup plus coûteux et complexes.



Le correcteur un système de vérification orthographique pour Apple* II.

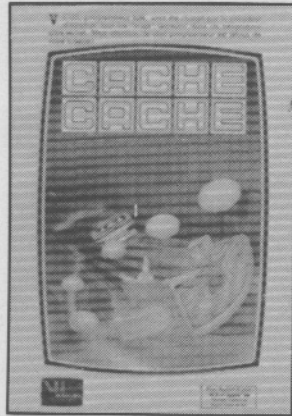
Le correcteur

Pour accompagner votre système de traitement de textes, le Rédacteur, voici un programme de vérification orthographique en français comprenant:

- Un dictionnaire de 32 000 mots et plus
- Une possibilité d'ajouter votre propre vocabulaire

Ce programme vous aidera à rédiger des textes à l'orthographe impeccable. De plus, il vous fournira de nombreux outils pour améliorer la qualité de votre langue.

(À VENIR AOÛT 1983)



Vous, programmeur futé, avez été chargé par le président d'éliminer tous les "bugs" (erreurs) dans un programme ultra-secret. Mais attention, le chef programmeur est jaloux de votre mission!

Cache-cache

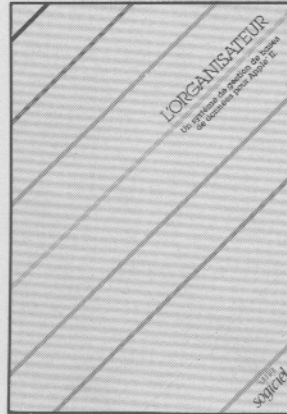
Vous êtes un super-programmeur doté d'antennes extra-sensorielles. Le président a fait appel à vous pour éliminer les "bugs" (erreurs) dans un programme ultra-secret. Ces "bugs" sont numérotés et vous devez les éliminer dans l'ordre. Car si vous essayez de les détruire dans le désordre, ils réapparaîtront de plus belle.

Tout irait bien jusque-là si vous n'aviez pas à vos trousses le chef programmeur, jaloux de votre intuition, de vos cellules grises et surtout de la mission que vous a confiée le président. Il ne possède pas d'antennes, lui, mais il a une grande bouche et il vous court après. Pour le chef programmeur, le "bug" à éliminer, c'est VOUS!

Une véritable partie de CACHE-CACHE s'engage entre vous et lui mais souvenez-vous que vous devez lui échapper à tout prix. De plus, vous êtes chronométré pour effectuer ce travail. Vous devez en effet détruire tous les "bugs" dans l'ordre, avant que le temps ne soit écoulé.

Le jeu comporte quatre niveaux de difficulté où il y a toujours plus de "bugs" à éliminer dans un délai toujours plus court.

VERSION FRANÇAISE DE SUCCESSION

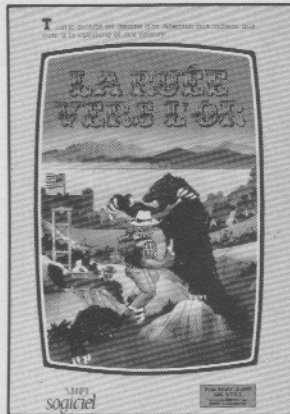


L'organisateur un système de gestion de bases de données pour Apple* II.

L'organisateur

L'efficacité commence souvent par l'organisation.

Voici un système de gestion de base de données d'utilisation facile vous permettant: de classer, de rechercher, de modifier, d'ajouter et de diviser jusqu'à 1000 fichiers par disquette, avec 6 clés de tri. Vous pouvez aussi faire des calculs à l'intérieur des fichiers. Remplacez vos classeurs en administrant vos fichiers de façon informatisée.



Tout le monde est assoiffé d'or. Attention aux Indiens, aux ours, à la cavalerie et aux voleurs!

La ruée vers l'or

L'or! Vous en entendez parler autour de vous par les journaux, et aussi par tous ces gens qui sont allés faire fortune dans l'Ouest. Et il en reste encore, beaucoup, qui vous attend, qui attend que quelqu'un ait le courage et la force de relever le défi.

Vous avez vendu tout ce que vous possédiez pour pouvoir vous payer votre billet, vous montez dans le train et hop! jusqu'au bout de la ligne. Mais lorsque vous descendez, vous réalisez que les choses ne seront pas tout à fait aussi faciles que vous l'aviez cru.

Il y a là des Indiens hostiles, en lutte avec la cavalerie, et qui se battent aussi entre eux pour un territoire. Si vous vous faites prendre dans une bataille, aussi bien dire que vous êtes mort. Quant à la cavalerie, elle a beau être sympathique, elle peut vous faucher sans merci.

Au-delà des plaines s'étendent les forêts, où vivent des ours féroces; il est clair qu'en marchant dans les bois, vous vous exposez à leur perfidie.

Dernière barrière à franchir: les montagnes, dont les cols sont gardés par un gardien dément...

VERSION FRANÇAISE DE GOLD RUSH



Amusez-vous, inspirez-vous et créez vos propres vocabulaires avec ces jeux de mots par ordinateur!

Voyage au pays des mots

Ce jeu vous offre une variété infinie de phrases construites au hasard. Ces phrases sont pourtant toutes correctes au point de vue grammatical, mais leur sens peut varier pour produire la poésie la plus profonde jusqu'aux absurdités les plus succulentes. Deux vocabulaires ont été mis en mémoire mais vous pourrez, au gré de votre fantaisie, créer vos propres banques de mots.

Tout comme Alice, installez-vous devant votre micro-ordinateur et laissez-vous emporter au pays des VERS FOUS, des ALPHAGRAMMES, des CRYPTOGRAMMES et des JONGLOGRAMMES.

Enfin un jeu de société où vous pourrez évaluer la sagesse du Jongleur, le maître à bord, ou observer vos propres créations.

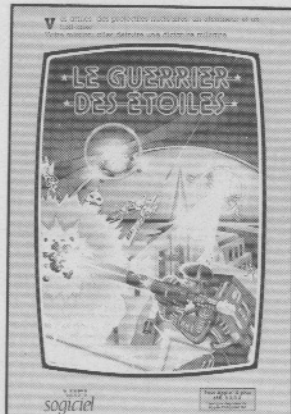
Avec VOYAGE AU PAYS DES MOTS, vous n'aurez jamais le dernier mot!

— Huit niveaux de difficulté par jeu

— Pour jeunes de 7 à 77ans

— Complexité: de simple à extrêmement difficile.

VERSION FRANÇAISE DE
JABBERTALKY



Vos armes: des projectiles nucléaires, un atomiseur et un fusil-laser. Votre mission: aller détruire une dictature militaire.

La Conquête du Cosmos LE GUERRIER DES ÉTOILES

Dans cette Conquête du Cosmos, vous êtes un mercenaire à la défense d'une cause, un paladin des étoiles lié au serment qu'il a prêté sur l'honneur de châtier le crime: une Furie. Vous êtes investi de la difficile mission de venger le monde interplanétaire et de ramener la justice. Le peuple de la planète Fornax a fait appel à vous: incapable de vivre plus longtemps sous la férule du gouverneur militaire, Fornax veut se libérer de l'oppression. À vous tout seul, vous devrez affronter toutes les forces d'occupation de la planète. Inférieur en nombre, donc, aux troupes d'assaut de l'Union Stellaire, vous serez perpétuellement sur le qui-vive: aéroglisseurs, robotanks, artillerie, «pilonneurs» au tir rapide et mortel — en tout, neuf types de véhicules ennemis. Mais vous n'êtes pas sans recours.

VERSION FRANÇAISE DE STAR WARRIORS



Votre mission: détruire les hordes de Butéo, la «planète infernale». Vos adversaires ont des réflexes rapides comme l'éclair. Un jeu diabolique et fascinant.

Les vautours

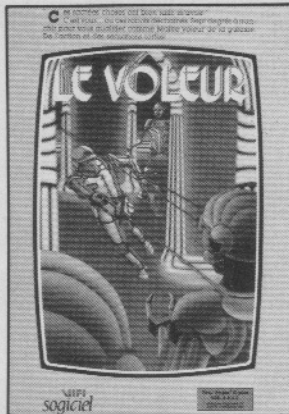
«Vous êtes notre dernier espoir!» Ces paroles résonnent encore dans votre tête alors que vous arrivez en vue de Butéo, «la planète infernale», comme l'appellent les soldats terriens.

Depuis 42 ans que Vultur IV a succédé à Pérégrinus II comme commandant en chef des Vautours, la guerre règne à Butéo. Les accords de paix passés avec la Terre, qui possédait sur Butéo quelques centres de recherche biomoléculaire, sont devenus lettre morte. Les Terriens ont cédé base après base. Il ne leur en reste plus qu'une, et les attaques continues de l'ennemi font craindre le pire.

L'Union Interstellaire, réunie d'urgence, a décidé de frapper un grand coup: il faut, coûte que coûte, mettre fin aux prétentions hégémoniques de Vultur. Une expédition a été organisée, dont on vous a confié le commandement: le sort de la paix — et de la science, est entre vos mains.

Votre réputation aussi est en jeu, et vous êtes déterminé à l'emporter. Ayant déjà, comme simple soldat, combattu les troupes de Pérégrinus, votre expérience représente un atout majeur. Un équipage trié sur le volet, trois vaisseaux (pour commencer) et vous voilà prêt à affronter les terribles vautours.

VERSION FRANÇAISE DE FALCONS



« **C**es sacrées choses ont bien failli m'avoir.»

C'est vous... ou ces robots déchainés. Sept degrés à franchir pour vous qualifier comme Maître voleur de la galaxie. De l'action et des sensations fortes!

Le voleur

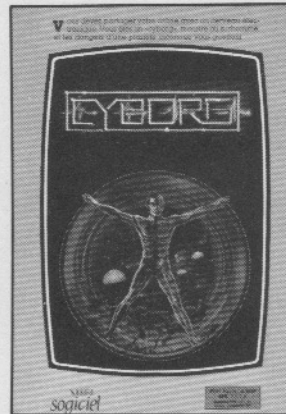
Le 27 janvier 2768 restera à jamais gravé dans votre mémoire, car c'est ce jour-là que vous avez été convoqué devant le Sénat Interplanétaire.

Le gouverneur de la planète Ornya, du système solaire du Centurion, vous supplia de lui venir en aide. Le peuple d'Ornya allait se soulever, et les forces d'occupation menaçaient de faire sauter la planète à la moindre velléité de rébellion. Le gouverneur était décidé à tenter le tout pour le tout: les engins nucléaires de l'occupant étaient cachés au plus profond des catacombes de la planète; il fallait de toute urgence s'emparer du plan des lieux, déposé dans le coffre du Bureau Central, avant de passer aux autres étapes de l'action.

Mais voler n'est pas tout. Il faut ressortir sain et sauf du Bureau Central, que gardent sans relâche des robots intraitables...

L'avenir de la planète est entre vos mains. Bonne chance, vous en avez bien besoin!

VERSION FRANÇAISE DE THIEF



Vous devez partager votre crâne avec un cerveau électronique. Vous êtes un «cyborg», monstre ou surhomme, et les dangers d'une planète inconnue vous guettent.

Cyborg

Lorsque NASA II vous a assuré que devenir un cyborg était une expérience inoffensive, vous n'avez pas hésité. Vous vous êtes porté volontaire. L'opération réussit très bien.

Mais à votre réveil!! La moitié de votre corps avait disparu, assignée à une banque d'organes pour être transplantée en cas de besoin. L'autre moitié était maintenant liée pour toujours à un appareillage complexe fort sophistiqué. Une situation à peine tolérable. Mais NASA II poussa l'expérience plus loin: on implanta un cerveau électronique dans votre crâne.

Vous n'étiez plus vous-même. Vous entendiez une voix qui exprimait des opinions gratuites, vous donnait même des ordres — une voix amicale et désintéressée, comme celle d'un ange gardien. Mais c'est votre crâne, il vous appartient. C'est aberrant de devoir le partager ainsi.

Après des mois et des mois d'entraînement, vous êtes parvenu à vivre avec votre «partenaire». Vous êtes même parvenu à collaborer avec votre alter ego.

C'est alors que vos problèmes ont commencé, alors que vous croyiez que tout était rentré dans l'ordre, la société vous a étiqueté. Vos parents et amis vous fuyaient, comme un monstre. Et NASA II profita de la situation. Ils vous offrirent une mission. Aviez-vous le choix? Que pouviez-vous faire d'autre qu'accepter? Depuis votre opération, plus rien n'était normal dans votre vie. Vous avez donc décidé de tirer le meilleur parti possible de la situation.

VERSION FRANÇAISE DE CYBORG