

COMPUTERRE
C.P. 782
ST. LAURENT, QUEBEC
CANADA H4L 4W2
514 - 747-9130

COMPUTERRE

PRÉSENTE

'logiciel en français'
pour l'ordinateur Apple

CATALOGUE
ÉTÉ 1982

Notre logiciel est garanti contre tout défaut de fabrication.

STRATEGIC SIMULATIONS INC. (SSI)

CARTELS & CUTTHROATS

Voici un jeu de simulation du monde des affaires que son réalisme rend passionnant et éducatif. Vous êtes maître des décisions requises d'une grande compagnie. Vous pouvez décider de former des cartels ou de vous engager dans une compétition acharnée pour dominer le marché.


Développé par deux spécialistes, C&C offre une quantité de scénarios, du simple pour débutants, au plus complexe mettant le plus grand spécialiste du monde des affaires.

CARTELS & CUTTHROATS vous prépare pour le "monde réel".

CARTELS &
CUTTHROATS™



LOGICIEL FRANÇAIS

FAIT AU QUÉBEC  BY COMPUTERRE

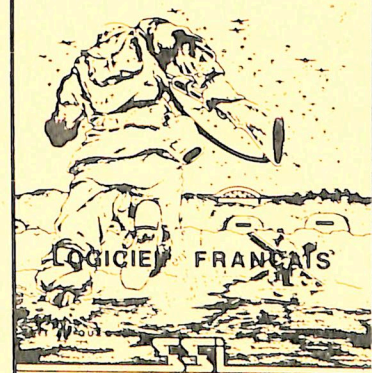
STRATEGIC SIMULATIONS INC.

OPERATION APOCALYPSE

Voici, dans une présentation unique, quatre scénarios qui simulent des opérations majeures de la Deuxième Guerre mondiale, le tout déployé en couleurs resplendissantes.

Chaque jeu pose un défi à votre habileté de dresser des plans de bataille selon le terrain, l'adversaire et les conditions de victoires.

OPERATION™
APOCALYPSE



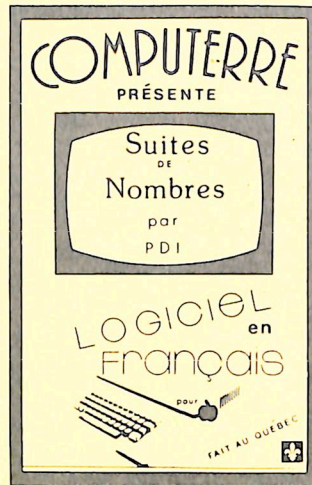
LOGICIEL FRANÇAIS

SUITES DE NOMBRES

Comment analyser et résoudre des suites de nombres.

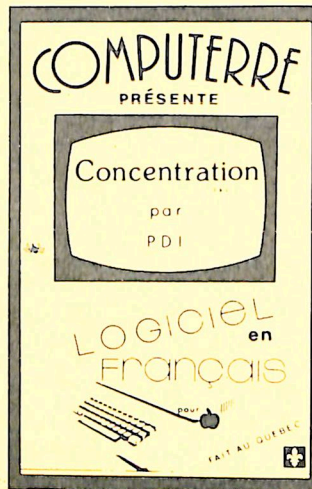
Exemple: 2 4 6 8 16 32 -- --

Les deux suivants sont: 64 128



CONCENTRATION

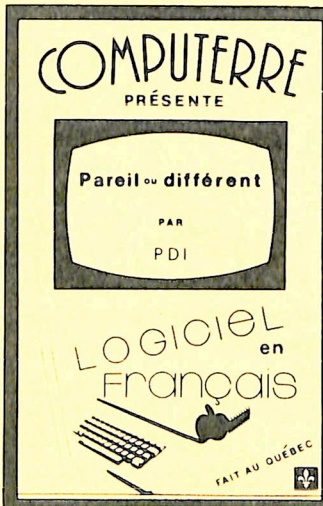
Le Jeu de Concentration utilise le concept du jeu pour enseigner la lecture. Des lettres et des mots (de trois à quatre lettres) sont utilisés pour aider à améliorer la mémoire.



PAREIL OU DIFFÉRENT et IDENTIFICATION DE LETTRES

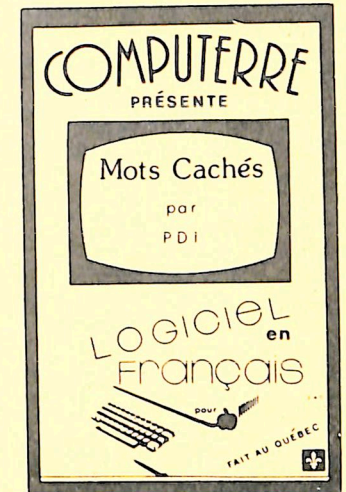
PAREIL OU DIFFÉRENT apprend à l'enfant à reconnaître différentes couleurs, formes et lettres.

IDENTIFICATION DE LETTRES demande à l'enfant de jumeler des lettres qui apparaissent à l'écran à celles qui sont sur le clavier de l'ordinateur.



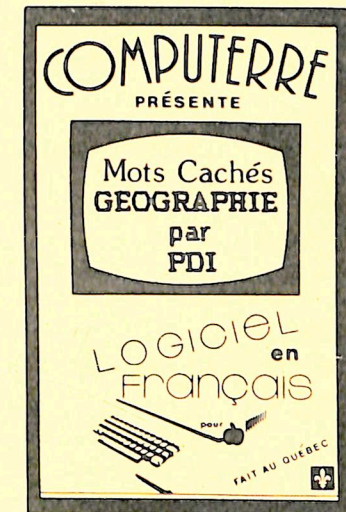
MOTS CACHÉS

Cherchez les mots cachés dans un champ de lettres choisis par l'ordinateur. Les mots peuvent être cachés à l'horizontale, à la verticale, en diagonale, à l'endroit ou à l'envers, comme dans un mot-mystère.



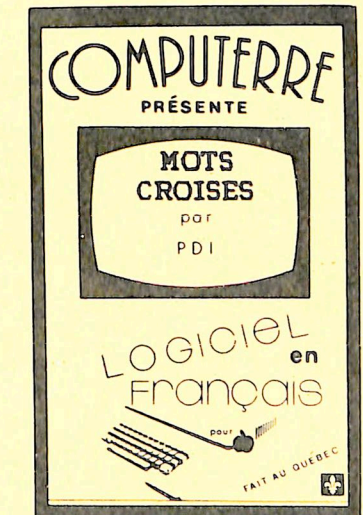
MOTS CACHÉS GEOGRAPHIE

Semblable à MOTS CACHÉS, mais traite de géographie.



MOTS CROISÉS ET MOT SECRET

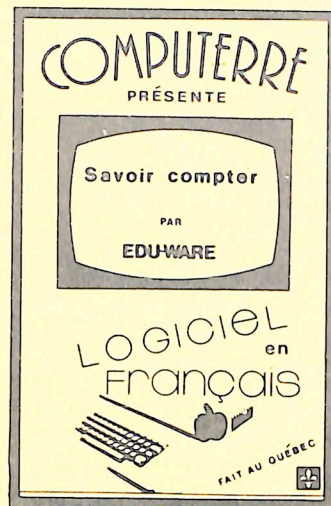
Des centaines de mots croisés et d'exercices d'épellation différents sont établis par l'ordinateur à partir d'une liste de plus de 700 mots.



SAVOIR COMPTER.

SAVOIR COMPTER est un excellent programme d'introduction à l'ordinateur pour les jeunes. Les enfants qui commencent à peine à développer leurs habiletés à compter découvriront que ce programme est à la fois un défi et une source de plaisir.

Ce programme est divisé en huit modules pour apprendre à compter, à additionner et à soustraire. Le parent ou l'enseignant peut adapter le programme selon les besoins de chacun, et des informations sur la performance de l'enfant sont enregistrées et mises à leur disposition.



SAVOIR ECRIRE

SAVOIR ECRIRE est un excellent programme d'introduction à l'ordinateur pour les jeunes. Les enfants qui commencent à peine à développer leurs habiletés à lire et écrire découvriront que ce programme est à la fois un défi et une source de plaisir. Les enfants obtiendront des résultats plus rapides à l'aide des dessins et des effets sonores captivants. Le parent ou l'enseignant peuvent façonner le programme selon les besoins de chacun, et des informations sur la performance de l'enfant sont enregistrées et mises à leur disposition.

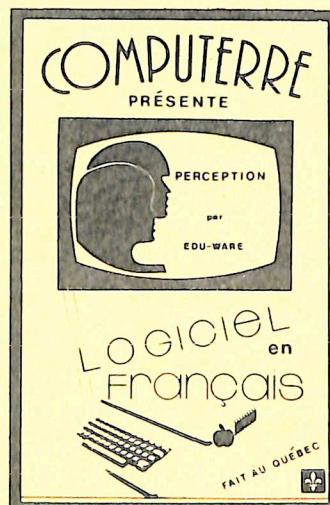


PERCEPTION

COORDINATION MANUELLE/VISUELLE

La plupart d'entre nous passons notre vie sans prendre conscience de tout ce qui nous entoure, alors que certains individus sont capables de percevoir et de retenir jusqu'aux détails les plus minuscules. Nous ne vous promettons pas que ce programme vous transformera en un parfait observateur, mais il est fort probable que PERCEPTION améliorera votre perception visuelle et votre coordination manuelle/visuelle.

PERCEPTION est divisé en sept sections. Trois sections présentent des problèmes stimulant la perception visuelle. Les quatre autres sections impliquent la coordination manuelle/visuelle.

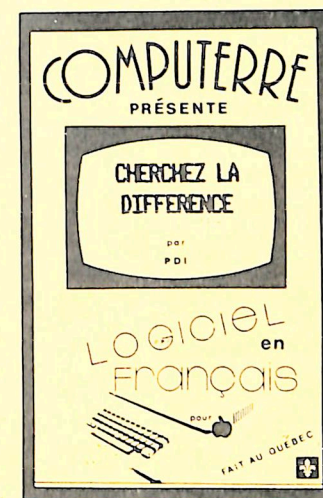


PROGRAM DESIGN INC. (PDI)

SAVOIR LIRE- CHERCHEZ LA DIFFERENCE

Le cours met en pratique les facultés analytiques nécessaires à une bonne compréhension d'un texte écrit. Chaque problème consiste en une série de quatre mots, dont un est étranger aux trois autres.

(Minuscules accentuées. Aucun matériel supplémentaire nécessaire.)



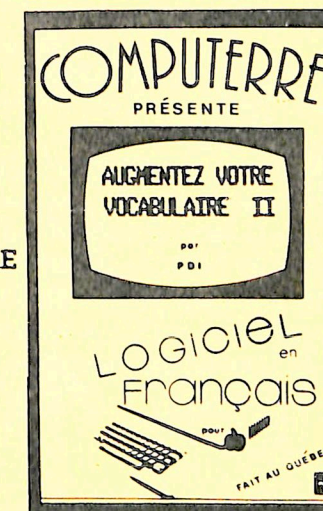
AUGMENTEZ VOTRE VOCABULAIRE

Le programme présente 400 questions sur les synonymes et les antonymes. (Minuscules accentuées. Aucun matériel supplémentaire nécessaire.)



AUGMENTEZ VOTRE VOCABULAIRE II

Suite de AUGMENTEZ VOTRE VOCABULAIRE pour un niveau plus élevé. (Minuscules accentuées. Aucun matériel supplémentaire nécessaire.)



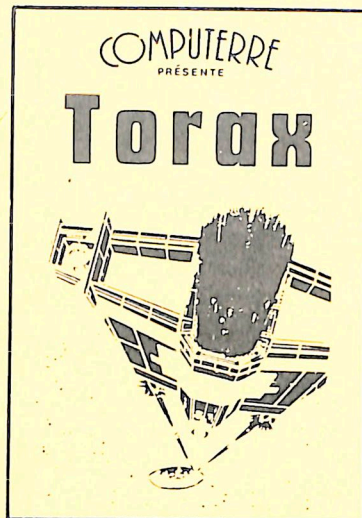
CREATIVE COMPUTING

TORAX

Vous survolez rapidement la surface de votre planète mère lorsque, soudainement, vous découvrez une flotte de vaisseaux ennemis s'emparant de vos derniers réservoirs de carburant nucléaire.

Votre mission: détruire les envahisseurs et récupérer les réservoirs.

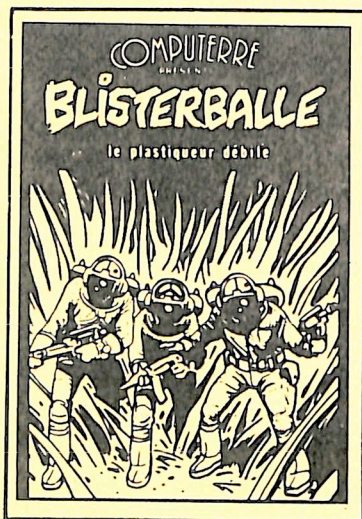
Les six scores les plus élevés sont conservés sur disque et présentés à la fin de chaque partie.



BLISTERBALLE ET LE PLASTIQUEUR DÉBILE

BLISTERBALLE: Vous êtes coincé. Des extra-terrestres vous ont capturé et placé dans une pièce sans issue. Aucun moyen de vous échapper. Ils surveillent vos moindres gestes. Ils sont prêts à tout moment à vous bombarder de balles explosibles rebondissantes. Votre fusil à rayon laser est votre seul moyen de défense. Prenez garde: si trois de leurs coups portent, vous serez anéanti!

LE PLASTIQUEUR DÉBILE: URGENCE! URGENCE! Le Plastiqueur débile s'est échappé! Il vous a pris au piège! Le voilà qui aligne des rangées de bombes au-dessus de votre tête. Vous devez les détruire avant qu'elles ne tombent, sinon...



CONTROLLEUR AERIEN

ATTENTION! Des avions décollent et atterrissent. La tension monte! Vous êtes aux commandes. Gardez l'oeil sur votre écran de radar. Ce programme rapide et palpitant vous transforme en contrôleur aérien, et vous devez guider 26 avions à hélice ou à réaction. Ceux-ci, selon vos directives, changent d'altitude et de direction, maintiennent leur position et atterrissent à un ou l'autre des deux aéroports de votre région.

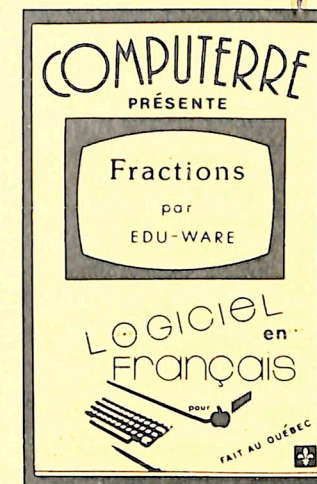


PROGRAMMES EDUCATIFS

EDU-WARE

FRACTIONS

Définitions et composantes, addition, soustraction, multiplication, division.



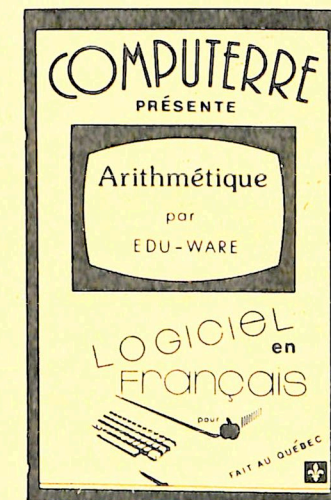
DECIMALES

Conversion, arrondissement, pourcentage, addition, soustraction, multiplication, division.



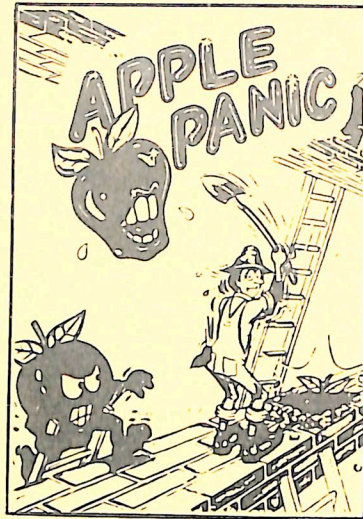
ARITHMETIQUE

Concepts de base de l'addition, de la soustraction, de la multiplication et de la division. Le programme tient compte des différents besoins des étudiants du niveau élémentaire et des étudiants plus âgés qui ont besoin de cours d'appoint. L'enseignant (parent, professeur, etc.) a le contrôle des variables du système incluant les résultats réussite/échec des tests, la différenciation entre le système pour les étudiants du primaire et ceux des cours d'appoint, et la séquence d'apprentissage.



APPLE PANIC

Le but du jeu est de détruire les pommes qui vous poursuivent en creusant des trous dans les planchers pour que les pommes s'y prennent. Lorsqu'une pomme est prise, vous devez la faire passer au travers du trou en la frappant sur la tête. Si vous mettez trop de temps pour ce faire, la pomme risque de sortir du trou et de vous attaquer.



GENETIC DRIFT

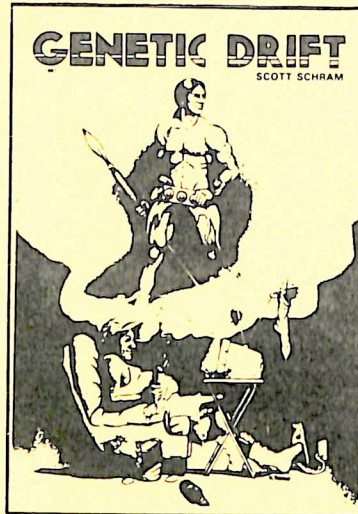
Depuis la publication, par Charles Darwin, de la théorie de l'évolution, les savants nous avertissent que l'homme ne peut pas évoluer au même rythme que lui imposent les changements accélérés qu'il a lui-même suscités.

Notre programme, GENETIC DRIFT, présente une approche radicalement différente: il explore la possibilité de la manipulation génétique comme seul espoir de survie pour l'humanité. **VOTRE OBJECTIF:** assurer que la terre demeure peuplée par des races contrôlables par l'homme. Apprenez comment manipuler les autres espèces en provoquant chez celles-ci une mutation.

SPACE QUARKS

ATTENTION! Le docteur Chandepulm a découvert les QUARKS COSMIQUES. Des expériences démontrent que les QUARKS COSMIQUES sont capables d'une vaste gamme de mouvements syncopés. Le défunt docteur Chandepulm, peu avant sa mort à la suite de 47 heures consécutives à jouer à QUARKS COSMIQUES, a émis l'hypothèse que ces petites particules sont à la base de tout mouvement artistique dans l'univers.

Nous n'avons pas encore trouvé de remplaçant au docteur Chandepulm. Pour permettre au plus grand nombre de chercheurs possibles de poursuivre ses recherches, nous offrons maintenant notre simulateur de quarks au public. Les expériences se font à vos risques.



STARBLAZER

Votre mission n'est pas de tout repos. A l'aide des avions à réaction de la Troisième Guerre mondiale, que vous avez dissimulés pendant tout ce temps, vous devrez détruire des blindés supersoniques à propulsion nucléaire, repérer et détruire des sites de lancement de fusées intercontinentales et échapper aux missiles thermoguidés et aux mines aériennes qui servent de défense aux quartiers généraux de l'empire des Saboteurs que vous tenterez de détruire.

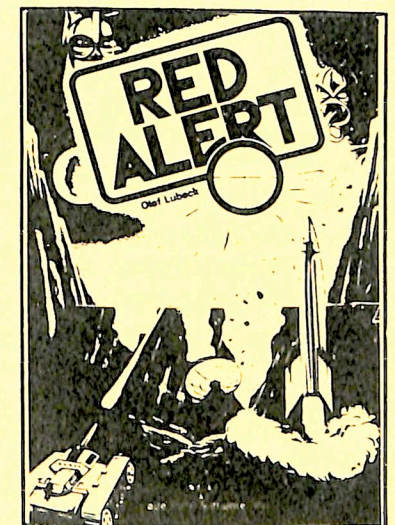
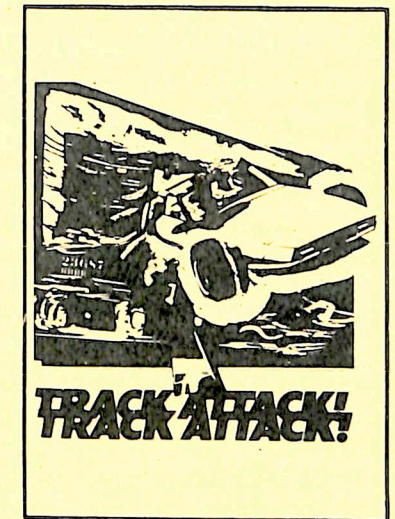
TRACK ATTACK

Voici un programme pour les aventuriers... les voleurs de trains.

Vous êtes au volant d'une voiture sport blanche '86 "modifiée", à l'avant renforcé, dans une cour de triage, quelque part entre Ste-Camisoile et Lac-Aux-Cactus en Georgiane. Des employés s'affairent à charger des lingots d'or à bord du Broderbund Express à destination de Villabité en Phrancofonie. Votre mission est d'enfoncer les parois des wagons et de vous emparer des lingots, tout en échappant au partouilleur fantôme vert qui garde la cour de triage au volant d'une De Soto verte '52.

RED ALERT

Vous devez protéger vos installations nucléaires et votre civilisation contre les envahisseurs extra-terrestres.



L'ALLIANCE ROMPUE

Ce jeu est une introduction à l'histoire turbulente d'Osgort. Située dans la galaxie d'Andromède, la planète Osgort a de commun avec la Terre ses forêts sauvages, ses grandes chaînes de montagnes, ses lacs bleus transparents, et sa même l'atmosphère vivifiante. Mais les ressemblances s'arrêtent ici, car Osgort a donné naissance à plus d'une race intelligente: les Centaures, les Elfes, les Hozgits (ressemblant aux porcs), et les Zorgs, des êtres qu'on ne pourrait qualifier de totalement humains. La plupart de ces races vivent en tribus, et toutes ont en commun la loyauté et l'entêtement. Allez-y... recréez les premières batailles d'Osgort qui menèrent à L'ALLIANCE ROMPUE.

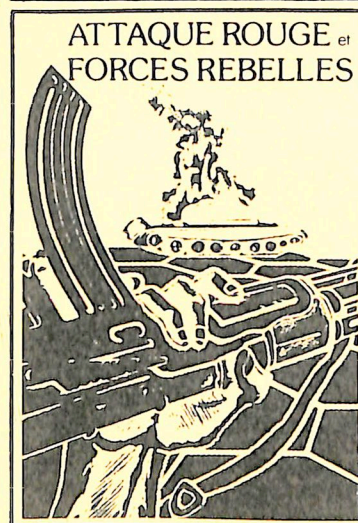
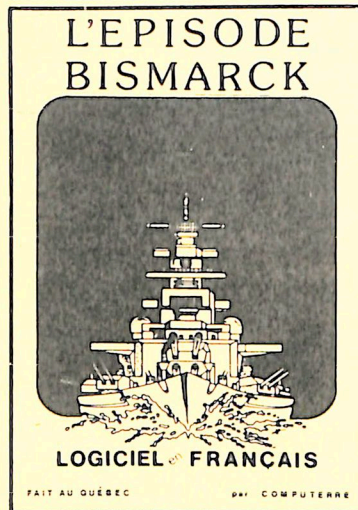
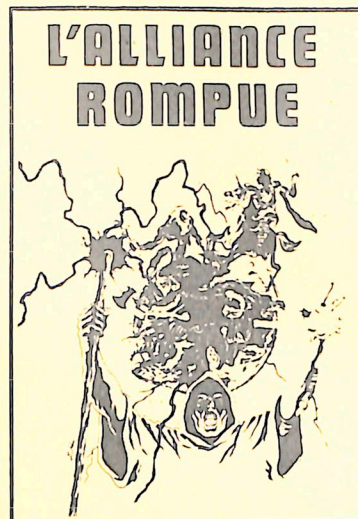
L'EPISODE BISMARCK

L'Episode Bismarck simule la tentative du vaisseau allemand Bismarck, en mai, 1941 de percer dans l'Atlantique Nord.

ATTAQUE ROUGE ET FORCES REBELLES

Forces rebelles: Le Haut commandement soviétique est furieux: des forces rebelles ont envahi une ville stratégique. Vous êtes le Commandant dont la mission est de venger l'honneur de l'armée soviétique, en reprenant la ville et en écrasant les Forces rebelles.

Attaque rouge: L'Armée rouge se profile à l'horizon, prête à lancer une offensive dévastatrice contre votre pays. En tant que chargé de la défense de votre pays, vous devez déployer votre infanterie de façon à protéger trois villes dont la position est cruciale, trois villes qui ne doivent pas tomber aux mains de l'ennemi.



LES CAMPAGNES NAPOLEONIENNES, 1813 ET 1815

Cette simulation avant-gardiste, conçue pour tous les fanatiques de stratégie, établit de nouvelles normes de réalisme historique. Elle crée une situation de jeu si respectueuse de l'histoire des campagnes de Leipzig et Waterloo que LES JOUEURS DEVIENNENT LITTERALEMENT NAPOLEON, SCHWARZENBERG OU WELLINGTON.

LA POURSUITE DU GRAF SPEE

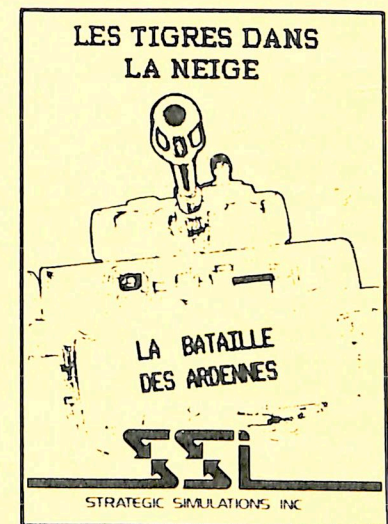
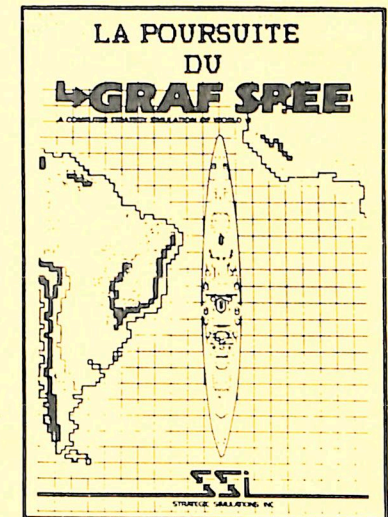
Vous vous trouvez dans l'Atlantique du sud en 1939, commandant le cuirassé allemand Graf Spee. Votre mission: couler les vaisseaux marchands ennemis.

Vous pouvez également commander la flotte Alliée et chasser le fléau de vos routes maritimes.

Si vous connaissez L'EPISODE BISMARCK, vous vous devez de connaître LA POURSUITE DU GRAF SPEE.

LES TIGRES DANS LA NEIGE (La bataille des Ardennes)

L'infanterie Nazi traverse les forêts glacées des Ardennes avec des TIGRES, leurs puissants chars d'assault. Ils y surprennent les forces américaines et la dernière attaque désespérée d'Hitler est en marche.



COMPUTERRE

PRÉSENTE

'logiciel en français'
pour l'ordinateur Apple

CATALOGUE ÉTÉ 1982

Notre logiciel est garanti contre tout défaut de fabrication.

STRATEGIC SIMULATIONS INC. (SSI)

CARTELS & CUTTHROATS

Voici un jeu de simulation du monde des affaires que son réalisme rend passionnant et éducatif. Vous êtes maître des décisions requises d'une grande compagnie. Vous pouvez décider de former des cartels ou de vous engager dans une compétition acharnée pour dominer le marché.

Développé par deux spécialistes, C&C offre une quantité de scénarios, du simple pour débutants, au plus complexe mettant le plus grand spécialiste du monde des affaires.

CARTELS & CUTTHROATS vous prépare pour le "monde réel".

OPERATION APOCALYPSE

Voici, dans une présentation unique, quatre scénarios qui simulent des opérations majeures de la Deuxième Guerre mondiale, le tout déployé en couleurs resplendissantes.

Chaque jeu pose un défi à votre habileté de dresser des plans de bataille selon le terrain, l'adversaire et les conditions de victoires.

