

L'AVENTURIER DE L'ILE PERDUE

De bien étranges phénomènes
dans cette île paradisiaque perdue
au milieu des océans.

Et, personne n'a jamais pû percer le secret
des disparitions mystérieuses.
Aux commandes de votre calculette,
vous avez décidé d'en savoir plus...

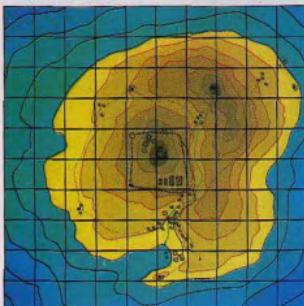
Votre inséparable calculette vous accompagne encore dans cette nouvelle aventure. Heureux possesseurs d'une FX 702 P (Casio), d'une X-07 (Canon) ou d'une TI 57 (Texas Instruments) préparez-vous à partir. Pilotant un avion supersonique, décolez au plus vite et dirigez-vous vers cette île baignée de soleil. Attention avant le décollage, lisez attentivement votre plan de vol, puis reportez-vous à la carte des lieux page 52 et 53.

BUT DU JEU

Vous devez absolument être le premier à découvrir le secret qui enloue l'île du Diable. Pour cela, il vous faut partir d'une des bases les plus proches de l'île. En un temps record, survoler l'île, prendre des photographies, puis atterrir sur votre base de départ. Mais pour le moment, il n'y a aucune raison pour que votre mission échoue. Invisible sur les radars, un objet non identifié a décollé en même temps que vous de l'île du Diable. Il va tout faire pour vous éliminer. Vous virez de bord, il commence la même manœuvre et se rapproche inexorablement. La tension monte de plus en plus, que faire ? Pour lui échapper, une seule solution, la ruse et la fourberie. Encore personne n'a déjoué ces terribles ennemis. Votre avion est équipé du dernier et du plus perfectionné modèle de radars. Vous pourrez ainsi connaître très précisément la position de l'engin non identifié vous poursuivant. Une aventure qui mettra vos réflexes à rude épreuve.

PRINCIPE DU JEU

Sur votre carte, l'île du Diable se trouve au centre. Un quadrillage vous aide à vous situer, il est numéroté horizontalement de gauche à droite, de 0 à 10, (coordonnées x) et en vertical, de 0 à 10, (coordonnées y). L'intersection de ces deux numéros vous donne la position de l'avion et aussi de l'O.V.N.I. Votre base de départ doit toujours être située sur l'un des côtés de la carte. Par contre l'O.V.N.I. vous poursuivant s'envole du



milieu, c'est-à-dire de l'île du Diable. Prenez le plus court chemin pour vous rendre au-dessus de l'île. Méfiez-vous de ne pas tomber dans les rayons de l'O.V.N.I. Après avoir survolé l'île et pris des photographies de ces étranges installations, vous devez revenir au plus vite à votre base de départ. Choisissez le bon parcours, mais n'oubliez pas que le plus court chemin n'est pas toujours le meilleur. Quand votre radar détectera l'O.V.N.I., vous pourrez être amené à changer votre parcours. Les différents niveaux représentent les difficultés rencontrées. Au niveau 1, l'O.V.N.I. se déplace à la même vitesse que votre avion et au niveau 9, il se déplace plus rapidement. A ce stade il est pratiquement impossible d'échapper à l'O.V.N.I. et à ses rayons destructeurs. Il est conseillé de ne pas se diriger directement vers l'île du Diable, mais de serpenter afin de détourner l'attention. Tentez cette aventure impossible, vous aurez l'immense plaisir d'être le premier à réussir. Et ainsi découvrir le mystère qui entoure l'île du Diable. Grâce aux clichés que vous aurez rapportés.

RÈGLES PARTICULIÈRES

Comme vous avez pû le constater, vous vous seul durant cette aventure. Vous vous rendrez vite compte qu'il n'est pas

toujours facile de prendre des photographies aériennes, surtout quand une bande d'O.V.N.I. aux mauvaises intentions vous poursuivent. Mais si l'un de vos amis possède une des calculettes nécessaires pour jouer, n'hésitez pas, l'aventure aura plus de suspens. Vous pourrez aussi jouer l'un contre l'autre muni de votre propre calculette. Lequel de vous deux finira sa mission le premier ?

COMMENT JOUER AVEC VOTRE CALCULETTE

FX 702 P (Casio)

Placez-vous en mode 1, puis entrez le programme. Aucune définition n'est nécessaire pour la taille mémoire réservée aux variables. Ensuite repassez en mode 0. Votre calculette est dès maintenant prête à vous accompagner dans cette aventure. Faites F1 (zone de programme). Après l'indentification du jeu, vous devez choisir un niveau de difficulté compris entre 1 et 5, (1 étant le plus facile et 5 étant le plus difficile), suivie de EXE.

L'aventure commence et plus personne ne peut rien pour vous à partir du moment où vous quittez le sol. Aux commandes de votre avion supersonique, parlez pour l'île du Diable. Entrez ensuite vos positions de votre base d'envole. Votre radar vient de repérer l'O.V.N.I. et sa position apparaît à l'écran. Une lutte sans merci, ou seul le plus fort vainquera. Puis entrez votre nouvelle position sur la carte par rapport à l'avion, en donnant les coordonnées X et Y. Après le survol de l'île, revenez vers votre base de départ. A chaque déplacement de votre avion vous obtiendrez la nouvelle position de l'O.V.N.I. N'oubliez pas que la vitesse de déplacements de l'O.V.N.I. dépend du niveau de jeu choisi. Au niveau 5, il se déplace de cinq cases lorsque vous avancez de quatre. Votre calculette veille à tout, il est donc inutile de tricher. En ne photographiant pas l'île du Diable, vous n'aurez pas l'autorisation d'atterrir.



LISTING DU PROGRAMME POUR FX 702 P (CASIO)

```

P0: 825 STEPS
2 VRC
3 SET F1:1=INP "NIV
ERU DIFF 1 A 5
5
2:IF C=10#1:SOT
0 5
4 GOTO 3
5 R=518=5:INP "RB
SCISSE DE DEPAR
T 1:E=0
6 IF D=0:IF D=10
THEN 8
7 GOTO 5
8 INP "ORDONNEE D
E DEPART %:F=6
9 IF F=0:IF F=10
THEN 11
10 GOTO 8
11 IF D=0:IF D=10:
IF F=0:IF F=10:
PRT "1 COORD ES
T 0 OU 10":GOTO 1
12 H=0:R=J:F=B:IF
H=0:N=NA
13 IF J=0:J=14
14 K=R:H(J)=K
>IN K=F L=0:K
=180#K
15 H=CACOS K=H=CAS
IN K=R=R+H*B=+
16 IF L=0:2:A=INT
B=0:INT B
17 IF D=0:IF D=6: I
18 IF R=0:IF R=1:
19 IF A=0:IF B=F T
HEN 21
20 GSB 26:PRT "NOU
VELLE POSITION"
21 PRT "GOUHM !!!!"
22 GSB 25:PRT "L
,V,H,J,X,";R";"
23 EJOINT*:GOTO 23
24 IF W=1:INP "Y= "
P "Y= ";F:GOTO 2
12
25 PRT "UN PEU DE
SERIEUX":GOTO 2
3
26 WRIT 50:PRT "O,
V,H,J,X,";R";"
27 IF 0<X:PRT "VO
US AVEZ TRICHE"
28 GSB 27:PRT "MIS
SION ACCOMPLIE"
29 GOTO 23
30
110 IF D=0:IF D=10:
IF F=0:IF F=10:
PRT "1 COORD ES
T 0 OU 10":GOTO 1
50

```

LISTING DU PROGRAMME POUR TI 57 (TEXAS INSTRUMENT)



	R/S	30	81
x≠t		31	22
SUM 3		32	34 2
RCL 3		33	33 3
R/S		34	81
2nd FIX1		35	48 1
RST		36	71
2nd LBL0		37	86 1
INV 2nd c.t.		38	-19
2nd FIX1		39	48 1
5		40	05
STO 4		41	32 4
2nd c.t.		42	32 3
CLR		43	15
x=t		44	81
2nd P-R		45	32 0
CLR		46	15
STO 0		47	81
RST		48	71

Ne comptez pas sur le hasard, il est totalement inexistant ; la seule chance que vous avez pour échapper aux O.V.N.I. est de piloter de façon très rapide en changeant brusquement de direction.

TI 57 (Texas Instruments)

La TI 57 ne possède que cinquante pas de mémoire vive, il n'est pas possible de programmer le jeu dans son ensemble, mais uniquement une partie de celui-ci. Faire LRN, puis entrez le programme et relâche LRN. La calculette est prête à vous accompagner dans cette aventure. Pour commencer une partie, faites SBR 0, un zéro apparaît à l'écran, introduisez ensuite le niveau de difficulté de 1,1 à 1,5 et pressez R/S. Un zéro apparaît à l'écran, il faut ensuite que vous donniez la position de votre base de départ (coordonnées de X et Y), suivie de R/S. Une troisième pression de la touche R/S déclenche le jeu, l'O.V.N.I. décolle de l'ile du Diable. Vous allez alors entrer la position de votre avion à chaque déplacement. La calculette vous donne les coordonnées de l'O.V.N.I (ordonnée puis abscisse). Si vos deux positions sont identiques, l'O.V.N.I. est pulvérisé, mais votre avion aussi. Vous avez été atteint par un rayon destructeur.

Surveiller bien votre cap, car la calculette ne vous pardonne aucune erreur. Nous vous livrons un petit secret, pour rapporter les photographies, il faut voler en changeant très souvent de directions. Bonne chance à tous !

X-07 (Canon)

Le Canon X-07 permet la réalisation de graphismes et de musique assez élaborés. C'est pourquoi nous avons pu créer quelques dessins à l'écran accompagnés d'une petite musique.

Entrez le programme : toute la première partie graphique n'est pas obligatoire. Dans ce cas, vous perdez l'initialisation du programme, avec le logo TILT. Plusieurs petites musiques retentissent, le jeu commence. Entrez tout d'abord le niveau de difficulté (1 à 5), il déterminera la vitesse de déplacement des O.V.N.I. Puis donnez la position de base de départ, qui est aussi l'ile de votre retour.

L'O.V.N.I. est repéré par votre radar, il faut fuire sans tarder car il gagne rapidement du terrain. La calculette vous indique vos positions et celle de l'O.V.N.I. en permanence. Pour le tromper, essayez de virer brusquement et sans arrêt, il perdra peut-être votre trace. Vous aurez ainsi le temps d'atterrir en toute tranquillité. Si par malheur le rayon destructeur de l'O.V.N.I. vous frappe, vous disparaîtrez à jamais.

Une mission périlleuse qu'aucun homme n'a pu mener à bien et surtout, ne comprenez pas l'indulgence de votre calculatrice, elle ne vous pardonnera aucune erreur de pilotage.

Bertrand RAVEL

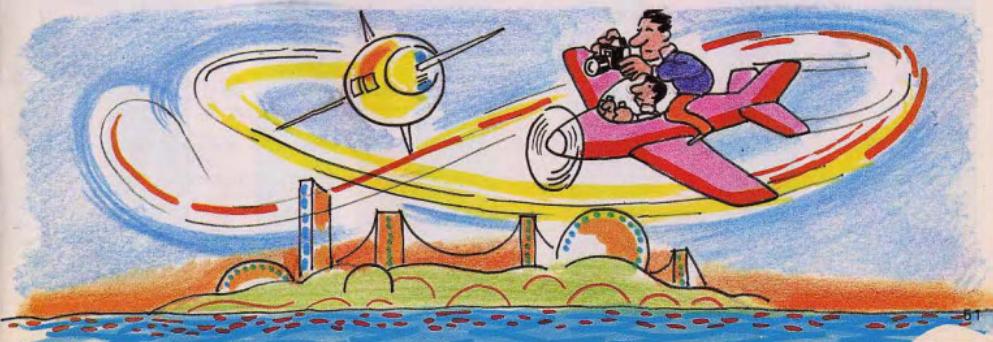


LISTING DU PROGRAMME POUR X-07 (CANON)

```

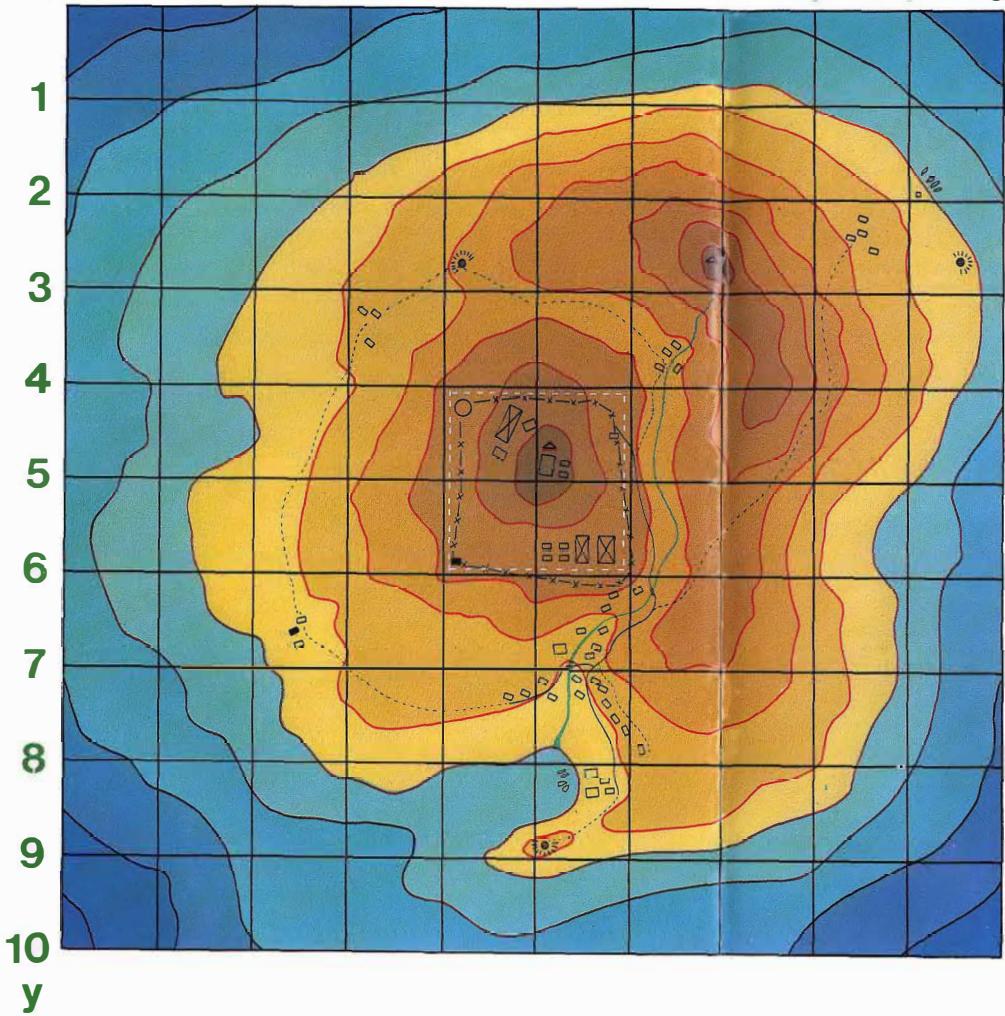
2 FORI=1TO500STEP20:BEEPI,2:NEXTI:CLS:FO
RI=1TO99:FORL=0TO4:PSET(I,L):NEXTL
3 FORL=2TO31:PSET(I,L):NEXTL:NEXTI:FORI
=30TO45:PSET(I, 10):PSET(I, 11):PSET(I, 12)
4 NEXTI:FORI=50TO54:FORL=10TO22:PSET(I,E
):NEXTL:NEXTI:FORI=13TO22:FORL=36TO40
5 PSET(L,I):NEXTL:NEXTI:FORI=60TO64:FORL
=10TO22:PSET(I,L):NEXTL:NEXTI
6 FORI=64TO69:FORL=20TO22:PSET(I,L):NEXT
L:NEXTI:FORI=68TO83:PSET(I,10)
7 PSET(I,11):PSET(I,12):NEXTI:FORI=74TO2
8 :FORL=13TO22:PSET(I,L):NEXTL:NEXTI
8 FDRI=30TO200STEP20:BEEPI,4:NEXTI:CLS:
BEEP45,5:GOSUB2000
9 FORI=1TO300:BEEPI,1:NEXTI:CLS:GOSUB2000
10 LOCATE1,1:INPUT"Niveau difficile 1-S
";C:IFC>0ANDC<6THENLET C=C/10+1:GOTO12
11 GOTO10
12 A=5:B=5:CLS:GOSUB2000:LOCATE1,1:INPUT
"Abscisse de depart ";Q:D=0
13 IFD>=0ORD<=10THEN15
14 GOTO12
15 CLS:GOSUB2000:LOCATE1,1:INPUT"Ordonne
e de depart ";F:G=F
16 IFF>=0ORF<=10THEN18
17 GOTO15
18 IFD=0ORD=100RF=00RF=10THEN20ELSELOCAT
E1,1:PRINT"1 coord est 0 ou 10
19 FORI=1TO99:BEEPI,1:NEXTI:GOTO12
20 H=D-A:J=F-B:IFH=0THENLET H=A
21 K=ATN(J/H):L=J/[SIN(K)]:IFL<0THENLET K
=180+K
22 M=C*COS(K):N=C*SIN(K):A=A+M:B=B+N
23 IFL<(C12/10)THENLETA=INT(A):B=INT(B)
24 CLS:GOSUB2000:IFD>=40RD>=60RC>=40RG>=
6THENLETO=0+1
25 IF CINT(A#)=CINT(D#)ANDCINT(B#)=CINT(F
#)THEN28
26 IFO>2ANDE=DANDG=FTHEN29
27 GO$UB34:LOCATE1,1:PRINT"Neuve le pos
ition":INPUT"X= ";D:INPUT"Y= ";F:GOTO20
28 LOCATE1,1:PRINT"BOUM":GO$UB33:LOCATE1
,1:PRINT"LOUNI vous a rejoint":GOTO30
29 LOCATE1,1:PRINT"Mission accomplie";"
A bientot ???
30 FORI=1TO99:BEEPI,1:NEXTI:CLS:GOSUB200
0:LOCATE1,1:INPUT"Une autre mission":W$
31 IFW$="OUI"THEN9
32 IFW$="NON"THENLOCATE1,1:PRINT"AU REU
IR ??????????":END
33 LOCATE1,1:FORI=1TO99:BEEPI,1:NEXTI:PR
INT"Un Peu de serieux":GOTO29
34 XX=CINT(A#):(Y=CINT(B#)):LOCATE1,1:PRI
NT"O.U.N.I.T";XX;" Y";Y
35 FORI=1TO99:BEEPI,1:NEXTI:RETURN
2000 CLS:FORI=22TO38:PSET(I,4):PSET(I,5)
:NEXTI:PSET(21,5):PSET(35,5)
2010 PSET(24,6):PSET(25,6):PSET(35,6):PS
ET(36,6):PSET(36,3):PSET(37,3)
2020 FORI=23TO26:PSET(I,33):NEXTI:PSET(23
,2):PSET(24,2):PSET(25,2):PSET(23,1)
2030 PSET(24,1):PSET(23,0):RETURN

```



0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 X

SESAME



L'AVENTURIER DE L'ILE PERDUE

EXEMPLE DE JEU AVEC LA FX 702 P (CASIO)

NIVEAU DIFF1 A 5 ? X= ?
5 Y= ?
ABSCISSE DE DEPART? Y= ?
10
COORDONNEE DE DEPART? O.V.H.I:(8,4; 6,4)
10 NOUVELLE POSITION
O.V.H.I:(6,1; 6,1) Y= ?
NOUVELLE POSITION
X= ? Y= ?
10
Y= ? O.V.H.I:(7,8; 5,8)
9 NOUVELLE POSITION
O.V.H.I:(7,3; 7,8) X= ?
NOUVELLE POSITION
X= ? Y= ?
9
Y= ? O.V.H.I:(8,2; 5,2)
8 NOUVELLE POSITION
O.V.H.I:(8,5; 7,7) X= ?
NOUVELLE POSITION
X= ? Y= ?
8
Y= ? O.V.H.I:(7,8; 4,8)
7 NOUVELLE POSITION
O.V.H.I:(7,8; 6,8) X= ?
NOUVELLE POSITION
X= ? Y= ?
7
Y= ? O.V.H.I:(8,5; 4,2)
7 NOUVELLE POSITION
O.V.H.I:(8,5; 6,2) X= ?
NOUVELLE POSITION
X= ? Y= ?
7
Y= ? O.V.H.I:(7,8; 5,8)
7 NOUVELLE POSITION

