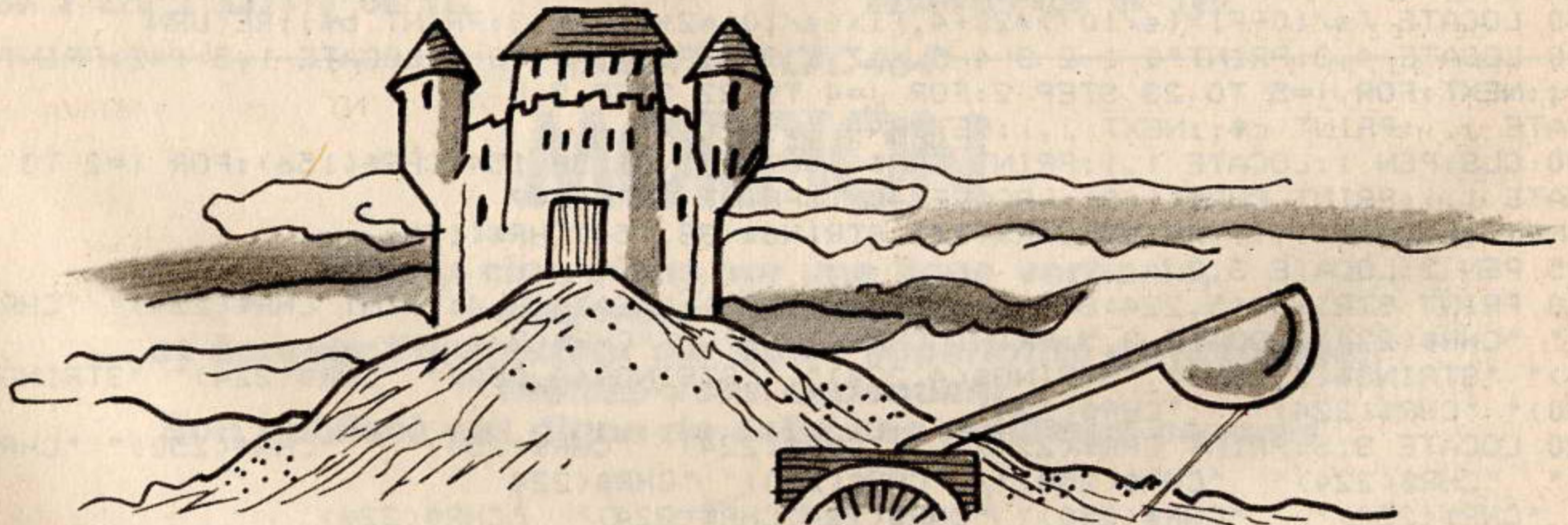


# CATA-TIR

**Détruisez sans remord les dépôts de vivres de l'ennemi.  
Vous pourrez ainsi vous rendre maître de toutes  
ses places fortes.**

**Pour l'attaquer, vous disposez d'une catapulte  
dernier modèle : il vous suffit  
d'indiquer un angle de tir et de presser la touche « enter ».**



```

1 / ON BREAK GOSUB 8000
5 INK 0,0:INK 1,15:INK 2,9:INK 3,25
6 PAPER 0:BORDER 0
10 DIM xb(50),yb(50):ti=1
11 SYMBOL AFTER 199
12 SYMBOL 199,0,&X11000,&X11000,&X11000,&X1111110,&X11000,&X11000,0
13 SYMBOL 200,&X111100,&X100100,&X100100,&X11100111,&X10000001,&X11100111,&X1001
00,&X111100
14 SYMBOL 201,0,0,0,&X111100,&X1111110,&X1100110,&X1111110,&X1111110
15 SYMBOL 202,&X10001000,&X10001000,&X10001000,255,128,128,128,255
16 SYMBOL 203,&X10001,&X10001,&X10001,255,&X10000001,&X10000001,&X10000001,255
17 SYMBOL 204,8,8,8,255,128,128,128,255
18 SYMBOL 205,&X1111,&X1111,&X1111,255,131,131,131,255
19 a$=CHR$(14)+CHR$(1)+CHR$(15)+CHR$(2)+CHR$(200)+CHR$(22)+CHR$(1)+CHR$(8)+CHR$(
15)+CHR$(0)+CHR$(199)+CHR$(22)+CHR$(0)
20 b$=CHR$(14)+CHR$(0)+CHR$(15)+CHR$(1)+CHR$(201)
21 SYMBOL 206,&X11110000,&X11110000,&X11110000,255,&X11000001,&X11000001,&X11000
001,255
24 c$=CHR$(14)+CHR$(1)+CHR$(15)+CHR$(2)
25 SYMBOL 207,0,7,&X1111,&X11111,&X111111,&X111000,&X111111,&X111111

```