

# DELTA-FORCE



```

1000 *****
1010 * DELTA FORCE *
1020 * ECRIT PAR ALAIN MASSOUMIPOUR *
1030 * AVEC UNE PETITE PENSEE POUR *
1040 * ROBBY QUI A FROID !!!! *
1050 *****
1100 IF PEEK (30000)<>0 THEN 1220
1110 *****
1120 * LES ENCREES *
1130 *****
1140 DATA 0,18,15,20,9,2,6,26,14,2,24,9,
15,13,0,0
1150 RESTORE 1180:FOR I=0 TO 15:READ A:I
NK I,A:NEXT I
1200 BORDER 0:SYMBOL AFTER 65:MEMORY 20
000
1210 LOAD"DELTA.DAT":LOAD"DELTA.PRG":GOS
UB 2860
1220 DIM ACC(64):GOSUB 2070:GOSUB 1630
1230 *****
1240 * INITIALISATION DE L'ECRAN *
1250 *****
1260 *****
1270 *****
1280 PEN 0:SYMBOL 255,0,254,254,254,254,
254,254,0
1290 LOCATE 1,1:PRINT CHR$(22)CHR$(1)
1300 FOR I=6 TO 11:LOCATE I,3:PRINT CHR$(
255);
1310 NEXT:PEN 1:RESTORE 1360
1320 FOR I=1 TO 6:READ NB,X,Y
1330 POKE 22200+(NB-1)*2,X*4
1340 POKE 22200+(NB-1)*2+1,Y*8
1350 NEXT I:WINDOW#1,5,16,13,16:PAPER #1
7
1360 DATA 7,15,10,22,15,10,12,9,7,27,10,
6,47,6,14,18,4,14
1370 FOR I=138 TO 376 STEP 4:MOVE I,324:
DRAWR 0,6,6:NEXT I
1380 ORIGIN 0,0,32,600,286,16:WINDOW#2,2
19,8,24:CLS#2
1390 SYMBOL 67,120,164,160,160,160,160,1
64,120
1400 SYMBOL 74,214,146,40,40,40,168,168,
112
1410 WHILE INKEY$<>"":WEND
1420 CALL &7EAE:PH$="Joy ou Cur":GOSUB 2
560
1430 GOSUB 2230:A=REMAIN(1)
1440 IF CLA$="C" THEN RESTORE 1550:GOTO
1470
1450 IF CLA$="J" THEN RESTORE 1570:GOTO
1470

```

Le retour de la revanche de la femme du fils des âges farouches n°2. Delta-force, ou ça plane pour moi, est encore un jeu signé Massoumipour. Il n'arrête plus d'arrêter. Dur de suivre le rythme non ? Alors programmeurs et programmeuses, au taf, et que ça plane. Trois fichiers composent ce soft injouable : 1 - Delta.bas 2 - Dat.bas (générateur de Delta.dat) 3 - Prg.bas (générateur de Delta.prg) Il faut les taper et les sauver tous les trois. Sur disquette, lancer Das, Prg, et enfin Delta et ça tourne. Sur cassette, taper et sauver les trois programmes ; puis, sur une cassette vierge, sauver Delta.bas, lancer à sa suite Dat.bas, et enfin Prg.bas. Vous êtes un qui doit ramasser des atomes qui permettent de réactiver le réacteur, situé on ne sait où dans ce monde hostile parsemé de champs de force, de murs d'énergie, de

parois anti-matière... Votre champ de force n'est pas infini et il faut l'économiser, car six atomes doivent être ramenés à bon port. Qu'Eole vous garde et vous vienne en aide. Le réacteur nucléaire se situe en bas à gauche du labyrinthe et se reconnaît aux six bases prêtes à recevoir les atomes. Bien entendu, il n'est possible de transporter qu'un seul objet à la fois. Cette page s'autodétruit dans les quinze secondes car il s'agit d'une mission impossible. Toque au major, si c'est trop dur, ajouter après un break : 100 POKE &7C54,&C9 puis : RUN Cela vous permettra de voir tout ce qui existe dans ce monde aussi hostile qu'inconnu. Sined le peinard

```

1460 GOTO 1420
1470 FOR I=0 TO 3:READ A:POKE I+&7540,A:
NEXT I
1480 LOCATE 1,1:PRINT CHR$(22)CHR$(1)
1490 A=REMAIN(0):CALL &BCA7:CALL 30000
1500 INK 0,0:INK 14,0:INK 15,0
1510 IF PEEK(&756D)=6 THEN GOSUB 2740
1520 PH$="GAME OVER!":GOSUB 2560
1530 GOSUB 2230:A=REMAIN(1):GOTO 1280
1540 ** TOUCHES CURSEUR **
1550 DATA 0,1,8,47
1560 ** JOYSTICK **
1570 DATA 72,75,74,76
1580 *****
1590 * AFFICHE L'ECRAN *
1600 *****
1610 *****
1620 *****
1630 SYMBOL 255,127,128,128,128,128,128,
128,127
1640 SYMBOL 254,255,0,0,0,0,0,255
1650 SYMBOL 253,254,1,1,1,1,1,254
1660 SYMBOL 252,240,208,208,215,242,210,
210,210
1670 SYMBOL 251,0,0,0,37,87,85,85,37
1680 SYMBOL 250,0,0,0,100,68,96,68,100
1690 SYMBOL 249,240,208,192,194,229,197,
197,194
1700 SYMBOL 248,0,0,0,98,85,100,85,82
1710 SYMBOL 247,254,1,1,1,1,1,254
1720 SYMBOL 246,0,1,1,1,1,1,0
1730 MODE 0: BORDER 0:PEN 14:A$=STRING$(2
0,143)
1740 LOCATE 1,7:PRINT A$:LOCATE 1,25:PRI
NT A$;
1750 FOR Y=8 TO 24:LOCATE 1,Y:PRINT CHR$(
143);
1760 LOCATE 20,Y:PRINT CHR$(143);NEXT Y
1770 LOCATE 1,1:PRINT CHR$(22):CHR$(1)
1780 X=1:GOSUB 1800:X=7:GOSUB 1800:X=25:
GOSUB 1800
1790 Y=1:GOSUB 1820:Y=20:GOSUB 1820:PEN
5:GOTO 1840
1800 X=396-(X-1)*16:FOR I=0 TO 5:IF I>2
THEN P=3 ELSE P=8
1810 MOVE 8,X-I*2:DRAWR 640-18,0,P:NEXT
I:RETURN
1820 Y=(Y-1)*32+8:FOR I=0 TO 3:IF I>1 T
HEN P=3 ELSE P=8
1830 MOVE Y+I*4,0:DRAWR 0,400,P:NEXT I:R
ETURN
1840 SYMBOL 255,127,128,128,128,128,128,
128,127
1850 SYMBOL 254,255,0,0,0,0,0,255
1860 SYMBOL 253,254,1,1,1,1,1,254
1870 A$=CHR$(255)+STRING$(6,254)+CHR$(25
3)
1880 B$=CHR$(246)+STRING$(6,247)
1890 LOCATE 5,3:PRINT B$:LOCATE 5,5:PRIN
T A$
1900 PEN 3:LOCATE 2,3:PRINT CHR$(252);CH
R$(251):CHR$(250)
1910 PEN 3:LOCATE 2,5:PRINT CHR$(249);CH
R$(248):CHR$(250)
1920 LOCATE 1,1:PRINT CHR$(22):CHR$(0)
1930 X=346:Y=312:A$="DELTA":GOSUB 1960
1940 X=346:Y=280:A$="FORCE":GOSUB 1960
1950 RETURN
1960 LOCATE 2,24:PEN 15:PRINT A$
1970 FOR I=32 TO 192 STEP 4:FOR J=16 TO
32 STEP 2
1980 IF TEST(I,J)<>15 THEN 2010
1990 PLOT X+I*1.4,Y+J*2,1:PLOT 2,0
2000 PLOT 0,-2,6:PLOT 0,-2,0
2010 NEXT J,I:LOCATE 2,24:PRINT STRING$(
5,32):RETURN
2020 *****
2030 *****
2040 * ENVELOPPES ET DATAS MUSIQUES *
2050 *****
2060 *****
2070 ENV 1,1,13,1,4,-1,2:ENT 1,1,-40,1,1
,40,1

```

```

2080 ENV 2,1,12,1,11,0,1,6,-1,46:ENT -2,
2,4,4,2,-8,2,2,4,4
2090 ENV 3,1,7,2,3,0,2,7,-1,4:ENT 3,4,-3
0,1,3,40,1
2100 ENV 4,1,15,2,5,-3,4:ENT -4,1,-75,1,
3,25,4
2110 ENV 5,1,12,1,1,0,1,1,0,1,12,-1,8:EN
T -5,1,1,3,1,-1,3,1,0,1,1,1,3,1,-1,3
2120 ENV 6,1,15,1,15,-1,10:ENT -6,1,1,1,
4,-4,2
2140 DATA 159,179,239,179,159,134,159,17
9
2150 DATA 159,179,239,319,239,239,239,23
9
2160 FOR I=0 TO 3:RESTORE 2140:FOR J=1 TO
0,16
2170 READ ACC(J+I*16):NEXT J,I:ACC(54)=1
19:RETURN
2180 *****
2190 *****
2200 * MUSIQUE *
2210 *****
2220 *****
2230 WHILE CLA$<>"":CLA$=INKEY$:WEND
2240 CALL &BCA7:GOSUB 2720:EVERY 1,1 GOS
UB 2720
2250 RESTORE 2290:FOR P=0 TO 2:READ NO
2260 FOR J=1 TO 16:FOR S=0 TO 2:CAN=2^S
2270 SOUND CAN,NO*CAN,-1,0,1,1
2280 IF CLA$<>"" THEN RETURN ELSE NEXT S
J,P
2290 DATA 239,201,301,319
2300 READ NO:FOR V=8 TO 1 STEP -1:FOR S=
0 TO 2
2310 IF V>6 THEN MU=1 ELSE MU=2
2320 IF CLA$<>"" THEN RETURN
2330 CAN=2^S:SOUND CAN,NO*CAN,18*MU,V,3,
3:NEXT S,V
2340 WHILE SQ(1)<>4:WEND:ACC=0
2350 GOSUB 2480:EVERY 9,0 GOSUB 2480
2360 RESTORE 2400:FOR P=1 TO 4:READ NO
2370 FOR V=8 TO 1 STEP -1:SOUND 1,NO,-1,
V,3,3
2380 IF CLA$<>"" THEN A=REMAIN(0):RETURN
2390 SOUND 4,NO+1,-1,V,3,3:NEXT V,P
2400 DATA 478,536,602,638
2410 RESTORE 2400:FOR I=1 TO 32:BAT=BAT
XOR 1
2420 SOUND 4,440,18,0,4,1+BAT*(30-I/2)
:SOUND 4,0,18,0,5,1+(I/4)*BAT
2430 IF (I-1)/8=(I-1)\8 THEN READ NO:SOU
ND 1,NO,-1,3,2,2
2440 IF CLA$<>"" THEN A=REMAIN(0):RETURN
ELSE NEXT I:GOTO 2360
2450 *****
2460 ACCOMPAGNEMENT
2470 *****
2480 ACC=ACC+1:IF ACC=65 THEN ACC=1
2490 SOUND 2,ACC(ACC),-1,0,1,1
2500 SOUND 2,239,-1,0,1,1:RETURN
2510 *****
2520 *****
2530 * EFFET DE FENETRE *
2540 *****
2550 *****
2560 FOR I=25 TO 0 STEP -1:GOSUB 2620:NE
XT I
2570 CLS#1:FOR L=1 TO LEN(PH$)
2580 LOCATE #1,1+L,2:A=ASC(MID$(PH$,L,1)
)
2590 IF A>90 THEN PEN#1,13 ELSE PEN#1,0
2600 PRINT #1,CHR$(A);NEXT L:CALL &7E82
2610 FOR I=0 TO 25:GOSUB 2620:NEXT:RETUR
N
2620 OUT &BC00,1:OUT &BD00,15+I
2630 OUT &BC00,6:OUT &BD00,I
2640 OUT &BC00,2:OUT &BD00,34+INT(I/2)
2650 OUT &BC00,7:OUT &BD00,18+INT(I/2)
2660 FOR J=1 TO 8:NEXT:RETURN

```

```

2670 *****
2680 *****
2690 * TEST CLAVIER *
2700 *****
2710 *****
2720 A$=UPPER$(INKEY$):IF A$<>"" THEN CL
A$=A$:CALL &BCA7
2730 RETURN
2740 PRINT CHR$(22)CHR$(1):CALL &BCA7
2750 FOR I=60 TO 0 STEP -5:FOR T=1 TO 2:
FOR P=0 TO 2
2760 S=2^P:SOUND S+128,0,1,0:SOUND S,100
+s*6,-1,0,6,6:NEXT P
2770 FOR J=6 TO 11:PEN 10:LOCATE J,3:PRI
NT CHR$(255);
2780 FOR K=0 TO I:NEXT K:PEN 2:LOCATE J,
3
2790 PRINT CHR$(255);NEXT J,T,I:CALL &B
CA7
2800 A=0:FOR I=16 TO 288 STEP 2:A=A XOR
1
2810 OUT &BC00,3:OUT &BD00,A+5
2820 SOUND 2^(INT(RND*3)),2000,2,15,0,0,
RND*30
2830 MOVE 32,I:DRAWR 576,0,0:NEXT I:FOR
P=1 TO 400
2840 NEXT P:CALL &BCA7:RETURN
2850 *****
2860 RESTORE 2920:CASE=0:ADR=22000
2870 READ X,Y:IF X=254 THEN RETURN
2880 IF X=0 THEN CASE=CASE+Y*2:GOTO 2870
2890 POKE ADR+CASE,X*4:POKE ADR+CASE+1,Y
*8
2900 CASE=CASE+2:GOTO 2870
2910 *****
2920 DATA 0,5,1,8,7,4,0,2,6,8,7,5,9,7,0,
4
2930 DATA 8,11,8,7,8,3,10,11,0,1,6,11,7,
8,8,5,8,8,2,4,8,10,0,4
2940 DATA 3,3,0,1,14,7,2,10,0,2,8,7,8,5,
0,6
2950 DATA 4,8,0,1,6,7,0,2,2,6,10,8,0,1,1
2,9,0,9
2960 DATA 8,7,4,5,3,10,0,4,254,0
2970 *****
10 ' Generateur de DELTA.DAT
20 L=1000:C=L
30 FOR I=&4E20 TO &4E20+1630 STEP 8
40 C=L:FOR J=0 TO 7:READ A$:A=VAL("&"+A$
):C=C+A*(J+1):POKE I+J,A:NEXT:READ C$:IF
VAL("&"+C$)<>C MOD 256 THEN PRINT"ERREU
R LIGNE":L=END
50 PRINT" LIGNE":L;:OK!";CHR$(13);
60 L=L+10:NEXT
70 SAVE"DELTA.DAT",B,&4E20,1630
1000 DATA FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,DB
1010 DATA FF,00,FF,01,08,00,00,12,AA
1020 DATA 82,00,0F,09,82,00,10,09,11
1030 DATA 82,0E,0F,04,82,0E,10,04,4F
1040 DATA 82,00,01,0E,05,0B,01,0A,7F
1050 DATA 06,0B,0B,01,00,FF,01,06,8C
1060 DATA 00,00,12,82,00,0F,12,82,4A
1070 DATA 00,10,12,82,11,01,0E,05,71
1080 DATA 06,01,0A,06,0A,07,08,06,3A
1090 DATA FF,00,FF,00,FF,01,0B,00,8C
1100 DATA 00,12,82,00,01,12,8C,00,3B
1110 DATA 0F,07,82,00,10,07,82,0B,59
1120 DATA 0F,07,82,0B,10,07,82,00,37
1130 DATA 02,00,05,05,0B,00,0F,05,3F
1140 DATA 0A,00,82,0B,0A,05,00,0C,FA
1150 DATA 0A,05,00,FF,01,08,00,0C,C3
1160 DATA 12,82,00,01,12,8C,00,0F,8C
1170 DATA 12,82,00,10,12,82,00,0A,9E
1180 DATA 0A,82,00,0B,0A,0F,0E,02,72
1190 DATA 0A,0C,0B,05,0A,0C,FF,01,7B
1200 DATA 07,00,00,12,82,00,01,12,20
1210 DATA 8C,00,0F,12,82,00,0F,12,45
1220 DATA 82,11,01,0F,05,0A,07,0F,6D
1230 DATA 0A,0A,0B,0F,0A,0F,0F,0F,0C
1240 DATA 00,FF,01,07,00,0F,12,8B,E3
1250 DATA 00,10,12,80,00,0F,12,81,18
1260 DATA 0A,0A,05,0B,0C,0B,07,0B,16
1270 DATA 0D,09,06,0B,00,01,0E,04,CF

```