

PROGRAM "VERTOL-2D"

автор: С. Тарасов, СССР, ЛЕНИНГРАД, МАЙ 1989.

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A
0	П	В/О	ИП2	Kx≥0E	1-1	K3H	K-	Kx≠0A	C/п	ИП5	КЛ
1	У	ИПВ	Fx≠0	ИПЗ	F10x	-	1	FVx	1-1	K{x}	КΘ
2	С	х	95	Fx≠0	8	П9	ИП7	ИП9	КППС	8	П7
3	Т	+	КИП2	95	+	1	KV	-	ИП6	+	В/О
4	Ы	П7	ИП9	КИПЗ	ПП	-	K{x}	Kx≠0A	В↑	КБП8	
5	Е	КППС	ИП8	ИП9	98	Kx≠0A	ИПД	КИП1	КС4	ИП4	
6	І	ИПС	х	2	ИП9	9	х	ИП1	П6	КППС	
7	FF	Fcos	ПП	х	КППС	-	П5	Fx=0	ИПД	КБПЕ	
8	І	Fx=0	98	FГ	ИПС	Fx=0	K{x}	В1	х	ИП7	
9	І	30	КБПЕ	K{x}	Fcos	61	-	↔	K{x}	↔	

THE MILITARY GAME - LA JOUE MILITAIRE

Перед началом ввода программы по адресам 00-09. записываем код "пусто-пусто" (FF). начинаем послать включение ПМК.

В/О, ШГ, ШГ, FПРГ; КПП9; FАВТ

теперь 10 П9 и 5 раз { В/О; ШГ; ШГ; ПП }, затем FПРГ по тем же 11 П9 и 20 П9.

В результате пустые адреса у нас пусты и не мешают нормальному восприятию изображения.

Теперь с 10 адреса вводим программу.

В регистры записем константы: (в единицы)

7 F10x ПВ; 60 ПА; 100 ПС; 10 ПД; 46 ПЕ; 1111111 ПВ

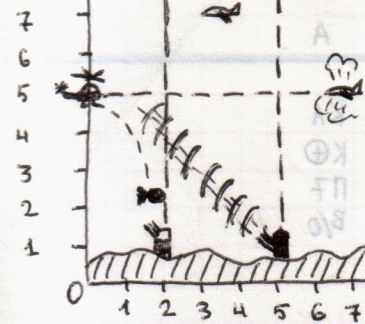
В REG - 1 случайное число (любое)

В REG 0 ввести видеосообщение об окончании успешного полёта. например: 888 В1 846 KV ВП 2 ПО (ВСЁ)

В REG 4 видеосообщение об окончании боеприпасов, например: 88806 В1 855 KV K{x} ВП 4 ПН (ГРОБ)

можно начинать полёт. Вам предоставлен небольшой, но боеспособный вертолёт, на котором предстоит совершить полёт по заданной территории.

ВЫСОТА, КМ



Перед началом каждого полёта
вводим: 0 П7
длину прассот полёта, км в Р6 1
(50 П1)
запас бомб в Р6 3 (10 П3)
запас зарядов в Р6 2 (15 П2)
начальную высоту полёта: 1 П9
начинаем игру БП 46 СП
Вертолёт летит по тер-

ритории противника. Навстречу ему попадают
зонды-роботы и зенитные установки. Зонд летит
на высотах 2 ÷ 9, на таких же высотах разре-
шается лететь и вертолёту. Зенитки расположены
на поверхности и имеют высоту 1. Обзор перед
вертолётom на 7 км вперёд.

После начала сразу мигает высота "1"
Управляем Р - ГРА - БРХ и управляем, что разре-
шена высота ^{ВНИЗ} ^{БЕЗ ИЗМЕНЕНИЙ} ^{ВВЕРХ} от 2 до 9. Через несколько секунд
мелькает ^{ВНИЗ} ^{БЕЗ ИЗМЕНЕНИЙ} ^{ВВЕРХ} км-во километров, которое надо пройти,
со знаком "минус". Здесь ничем не управляем.
Еще через несколько секунд мелькает обзор на
7 км. "В" слева - это вертолёт "0" - пустое пространство,
"1" - зенитка, а число от 2 до 9 - зонд на той-
то высоте. Управляем Р - ГРА - Г

Для поражения цели ^{СБРОС БОМБЫ} ^{ПУЛЕМЕТНАЯ ОЧЕРЕДЬ} ^{ОБЫЧНЫЙ ПОЛЕТ "БЕЗ ОГНЯ"} стрелой надо находится с
ней на одной высоте. Пулеметная очередь воздвигает
также перераспределение сил противника. Зенитку
можно сбить только бомбой. Пропустить "через
себя" можно только зонд, не находясь с ним
на одной высоте. Зенитка не собьет вас, т.е.
она стреляет вертикально вверх.

Три аварии или тидели - ЕГГОГ. надо начинать
полёт сначала. Если запас бомб или зарядов кончился,
то вместо ведения огня на индикаторе мигает
соответствующее видеосообщение.

PROGRAM "VERTOL" - - - - THE MILITARY GAME - - - - - $\equiv \Delta \equiv$

АВТОР: С.Тарасов, СССР, ЛЕНИНГРАД, апрель 1989, ПАТЕНТ США.

00.	16. 7	32. КППЕ	48. ИП2	64. X	80. КБПА	96. ИП5
01.	17. ПО	33. ИП8	49. ÷	65. FП	81. П5	97. ИПО
02.	18. ИП8	34. КППС	50. K{x}	66. +	82. ИП7	98. 1
03.	19. КППЕ	35. ИПС	51. ИП9	67. K{x}	83. ИПО	99. -
04.	20. FLO	36. Fcos	52. X	68. ПЗ	84. F10 ^x	A0. F10 ^x
05.	21. 18	37. КЗН	53. П5	69. ИП9	85. ÷	A1. X
06.	22. КБПА	38. -	54. K[x]	70. X	86. K{x}	A2. -
07.	23. Kx ≥ 0Δ	39. П8	55. -	71. K[x]	87. ИП9	A3. П7
08.	24. 7	40. Kx ≠ 0B	56. Kx ≠ 0B	72. ИП5	88. X	A4. B/O
09.	25. ИП8	41. ИП9	57. FBx	73. K{x}	89. K[x]	
10. B/O	26. FV	42. -	58. ИП8	74. 8	90. -	
11. КППС	27. Fe ^x	43. Fx ≥ 0	59. -	75. +	91. Kx = 09	
12. ИПС	28. K[x]	44. 46	60. Kx ≠ 0B	76. ИП2	92. КИП4	
13. Fcos	29. -	45. K-	61. КИП6	77. X	93. ИП1	
14. Fx = 0	30. ПО	46. 1	62. ИП3	78. +	94. КППС	
15. 23	31. 1	47. ИП7	63. ИПА	79. П7	95. ИП7	

Перед вводом программы по адресам 00.-09. запишем пустые коды: (нажимаем после включения ПК)

B/O ; $\overleftarrow{\text{ПГ}}$; $\overleftarrow{\text{ПГ}}$; FПГ ; КПП9 ; FАВТ ; 11⁰ П9

теперь 5 раз : { B/O ; $\overleftarrow{\text{ПГ}}$; $\overleftarrow{\text{ПГ}}$; ПП } , FПГ - смотрим на адресах 00 ; 02 ; 04 ; 06 ; 08 - пустые команды

теперь 12 П9 и 5 раз { B/O ; $\overleftarrow{\text{ПГ}}$; $\overleftarrow{\text{ПГ}}$; ПП } ; FПГ

~~20 П9 и 5 раз { B/O ; $\overleftarrow{\text{ПГ}}$; $\overleftarrow{\text{ПГ}}$; ПП } ; FПГ~~

Теперь что с 10. адреса вводим программу.

В регистры запишем константы:

7 F10^x П2 ; 10 П9 ; 11 ПА ; 45 ПВ ; 100 ПС ; 33 ПД ; 81 ПЕ

В RG1 - видеосообщение о попадании в противника например 88888888 В1 82222222 KV 1-1 П1

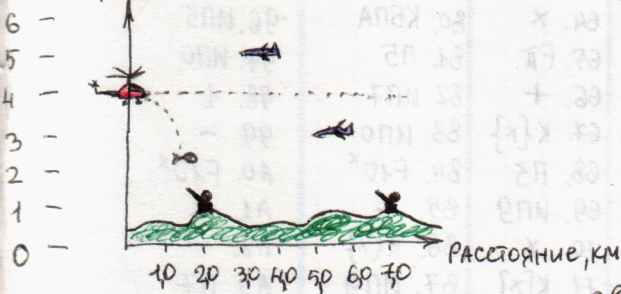
В RG3 - случайное число от 0 до 1

можно нажимать пайот.

Перед началом каждого полёта: 0; П4; П6; П8;

ИП2 8 x П7.

Высота, км



игра состоит в том, чтобы безосшибно провести вертолёт на максимальное расстояние, набрав при этом как можно больше очков. Вертолёт летит на разных высотах от 1 до 9 км.

навстречу ему летит автозвонот противника и попадают зенитные установки. (обзор на 7 км) На индикаторе ситуация обозначается так 80105031 - здесь 8 крайний слева - ваш вертолёт 1 - зенитные установки 5 и 3 - зонды, летящие на высоте соответственно 5 и 3 км. 0 - пустое, безопасное пространство.

игру начинаем ~~с высоты 4 км~~ БП 33 с/п

на индикаторе мелькает высота. Управляем переклюкателем: Р - ГРА - Г (не медит, пока) ВНИЗ - БЕЗ - ВВЕРХ (мелькает высота) НА ИЗМЕНЕНИИ на 1 км

через некоторое время мелькает положение вертолёта. Опять управляем (не медит)

Р - ГРА - Г СБРОС БОМБЫ СТРЕЛЬБА ПОЛЁТ БЕЗ "ОГНЯ" (применение оружия)

стрельбой можно бить всё, можно только находится с целью на одной высоте. В породах будет свидетельствовать мелькающее видеосообщение. Бомбой можно поразить только зенитки (1).

Пропускать можно "через себя" все зонды, не находящиеся на одной высоте с вертолётном. Зенитки надо уничтожать обязательно, иначе вас самих собьют. При аварии или падении "ЕГГОГ" Авария возникает при нарушении высот: $0 < h < 9$ После останова ИП6 - к-во километров, ИП4 - к-во очков - за кажд. битую цель по 1 очку.