

## Крутые игры

Вам хочется романтики и острых ощущений? Вы хотите полететь на собственной ракете в неизведанную галактику? Или, применяя приемы кунг-фу и каратэ, разделяваться с любым количеством врагов? Участвовать в ночных автогонках, стать кооператором или главой «Джапан Виктори Компании, просто поиграть в шахматы, шашки, морской бой, домино, кубик Рубика? Все это даст вам программируемый калькулятор и суперпрограммы Клуба любителей игровых программ (КЛИП). В нашем клубе собрана библиотека игр на любой вкус; с нашей помощью вы сможете найти друзей-единомышленников в каждом уголке Советского Союза, узнать новые эффективные приемы программирования, модернизировать свой ПМК, принять участие в различных конкурсах, а также стать автором «ИНФО».

КЛИП организован в 1988 г., объединяет более 400 членов. Руководитель — Михаил Храмов (443081, Куйбышев, ул. Стара Загора, 53, кв. 55; тел. (8462) 51-44-85). Большинство его членов — любящие электронные игры владельцы ПМК МК61 и МК52.

Для первого знакомства — две программы Сергея Тарасова из остросюжетного цикла «Супермен».

Внимание! Безопасность игроков не гарантируется! Ваша жизнь — в ваших руках, читатель!

В одном сказочном царстве (или государстве), в живописной Долине Драконов

живет молодой и сильный человек по имени Брюс Ли — Маленький Дракон (эта роль — для вас, читатели!). По 10 часов в день он занимается всеми возможными и невозможными видами единоборств, рукой ломает каменные глыбы, пьет расплавленное олово, расшибает головой сразу четыре кирпича (это перед завтраком) и т. д. Брюс также тренируется в вождении автомобиля, ракеты, велосипеда и роликовой доски. По ночам же молодой супермен играет с компьютером в шахматы, го, рэндзю и собирает кубик Рубика 120X120X120.

А невдалеке от Долины Драконов находится Холм Дьявола. На самой его вершине уперся в небо своими мрачными башнями замок злодея, чернокнижника и колдуна Во Ланда. Вокруг — дремучий лес, глубокий ров (в него сливает свои отходы ближайший химзавод), колючая проволока под высоким напряжением. Сам замок — многоэтажный лабиринт, в котором кишмя кишат вампиры, людоеды и прочая нечисть. На последнем этаже расположился сам колдун со своей пленницей (понятное дело, прекрасной) Мариной.

Брюса Ли и Марику связывает нечто большее, чем дружба. Наш (ваш) герой пытается спасти возлюбленную и проникает в ужасный замок, но... Впрочем, что будет потом — будет потом, а пока Брюс, вооруженный только собственным телом, стремится к логову врага. Вам же, читатель, остается ввести в ПМК программу «Смертельная игра» (по мотивам романа «Битва за Дунган»).

вам одноименного фильма с реальным Брюсом Ли в главной роли) и испытать свои силы в борьбе с обитателями замка. Введите текст программы в ПМК.

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	V↑	V↑	V↑	V↑	V↑	V↑	V↑	V↑	V↑	V↑
1	ИПС	Fcos	B/O	ИПЗ	КППС	ИП5	Кинв	КППС	ПА	Fx<0
2	КИП2	ИПА	/-/	Fx<0	30	КПП7	2	-	Fx<0	29
3	КПП7	Fx≠0	38	5	-	Kx=0B	ИПА	Kx=0B	ИП0	V↑
4	КСЧ	П0	6	x	K[x]	1	-	Fx<0	56	ИП5
5	K(x)	5	+	ИП9	:	П5	ВП	/-/	7	ИП5
6	K(x)	8	+	+	П5	Кинв	КППС	Кзн	ПА	Fx≥0
7	93	Fx=0	74	КИП2	КИП2	ИП2	F√	ИПА	2	-
8	F10 <sup>x</sup>	7	x	8	+	ИП8	КЛ	Ке	ип5	XY
9	КЛ	Ке	П5	FL3	13	ИП1	С/П	ИП5	K(x)	ИП9
A	x	П5	K[x]	B/O						

Теперь введите

10 П9 100 ПС 81 П8 29 ПВ 97

П7 <произвольное число> П0

Сформируйте текст сообщения о победе «LEE»:

8411 КИНВ K(x) ВП 3 П1

Игра начинается! БП 13. Длина пути (30) в ПЗ, запас энергии (25) в П2; нажимайте СХ П5 и С/П.

Вы бежите по лабиринту замка. Вначале на индикаторе мелькает длина пути, затем обстановка перед вами (видеоблок перемещений). Здесь переключателем угловых мер нужно выбрать способ движения вперед: Р — в прыжке, ГРД — присев (эти способы требуют затраты энергии), Г — в обычной стойке. Восьмерка на индикаторе — это вы, Е обозначает стену, тире — летящий в вас нож, Г — противника, наносящего удар рукой, [ — наносящего удар рукой с одновременной подсечкой, L — наносящего удар ногой вверх.

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	V↑	V↑	V↑	V↑	V↑	V↑	V↑	V↑	V↑	V↑
1		ИПД	Fcos	Кзн	B/O	ПА	Кинв	КППЕ	ВП	Fx≥0
2	20	ПЕ	ИПВ	F10 <sup>x</sup>	8	+	КИНВ	КППЕ	ИПВ	+
3	ПВ	Fx≠0	2C(ВП)	7	+	Fx≥0	32	1	КПП7	/-/
4	Fx=0	44	4	КПП7	ИПС	+	ПС	F√	FBx	5
5	-	Fx≠0	ПС	ИПС	КППЕ	FL2	67	ИП4	С/П	П2
6	/-/	ПВ	0	ПС	ПЕ	БП	15	ИП6	V↑	КСЧ
7	П6	8	+	КИПЕ	КЛ	FBx	K[x]	:	ПА	XY
8	ИП0	КЛ	2	:	П9	4	:	ИПА	XY	КЛ
9	Ке	ИП9	KV	БП	15	ИПВ	F10 <sup>x</sup>	x	8	+
A	ИПА	КЛ	K(x)	Кзн	B/O					

Один участок пути — один разряд индикатора. При прыжке вы перемещаетесь через один участок пути. Перепрыгнуть можно через пустые места и стены, но не через нож или противника (наказание — ЕГГОГ, смерть), Присев, можно спастись от ножа и только.

На размышление отводится 1—3 с. Затем появляется видеоблок действий. Переключатель угловых мер позволит вам провести удар рукой (Р), ногой (ГРД) или отказаться от проведения приемов (Г). Удар ру-

кой действует, если враг стоит вплотную. Им нельзя поразить противника, выполняющего удар с подсечкой, или проломить стену, зато можно отклонить

нож, Осторожно — вместо ножа и противника «[» может появиться стена!

Удар ногой требует вдвое больше энергии, зато действует на расстоянии одного участка без всяких ограничений — им можно даже проломить стену.

При исчерпании энергии или столкновении с чем-либо вас ждет смерть. Знак победы — имя LEE на экране.

Но вот Брюс Ли разделался со всеми слугами злого колдуна и пробрался в самое его логово. Увы! Марики там не было! Хитрый Во Ланд успел убежать, и Брюс лишь увидел в окно удаляющиеся огни его автомобиля. «Он не уйдет!» — подумал молодой воин и бросился в погоню на своей гоночной машине.

А слуги колдуна не дремлют. Они пытаются скинуть преследователя в пропасть или расплющить ее своими авто. Скорее вводите в ПМК программу «Ночная трасса—Д»!

После ввода программы наберите

1.1111111 ПЗ 4 X П1 2 X

ПО 100 ПД 95 П7

и сформируйте текст сообщения о финише «ELE—ELE»:

88888888 В^ 86362636 KV

K(x) ВП 7 П4

Начинайте игру: БП 59 (так же начинается и новая гонка после аварии). Длина трассы (20) ППі, где і — номер дорожки (от 1 до 7), на которую вы ставите свою машину, С/П — и в путь!

В начале трасса пустая, и можно отрегулировать ее сложность (количество препятствий) и скорость автомобиля (время на раздумья при смене очередной картинки) переключателем ГРД—Р—Г: ГРД и Р — высокий уровень сложности и максимальная скорость, Г — низкий уровень сложности и минимальная скорость.

Восьмерка слева — ограждение трассы, Е — автомобили, L — «жизни» (наехав на L, вы получаете некоторый иммунитет против аварий; не жадничайте чересчур — если число накопленных «жизней» превысит пять, все они аннулируются!), « » — пустые дорожки.

Через несколько минут индицируется положение вашего автомобиля. Управление — переключателем угловых мер: Р — влево, ГРД — прямо, Г — вправо на одну дорожку. Гонка прекращается при столкновении с другим автомобилем (если в запасе у вас нет жизней) или при выезде за пределы трассы. Еще несколько секунд ожидания — и высвечивается количество

запасенных «жизней», а дальше все повторяется сначала.

При успешном прохождении трассы можно вводить новую длину дорожки и ее номер.

Тем временем Брюс Ли догнал Во Ланда, но злодей схватил Марику за руку и... Впрочем, пока достаточно. Продолжение — в следующем выпуске.

Напишите нам, понравились ли вам программы. Оцените их по 10-балльной системе по следующим параметрам: сервис, игра, общая оценка. Авторы рубрики ждут от вас новых идей, сюжетов, собственных разработок. Опытные программисты помогут вам в разработке ваших программ. Не забывайте кратко рассказать о себе. Писать можно в редакцию «ИНФО», М. Храмову и Вадиму Московцеву (143400, Московская обл., Красногорск-4, а/я 54).

Счастливых приключений, супермены!

В. МОСКОВЦЕВ