

RIVER TRAP

Amiga Amiga Amiga Amiga

Autor: Jacek Karpiński

Rozpowszechnianie: Biuro Informatyczno Wydawnicze

RIVER TRAP, jak nietrudno zauważyć, jest prostą grą zręcznościową opartą na zasadach starego dobrego (i dobrze znanego) RIVER RAID'u. RIVER RAID zyskał wielką popularność na komputerach ośmiobitowych i, jak mi wiadomo, do dziś nie znalazł się nikt, kto zrealizowałby pierwotny jego zamysł na AMIDZE. A szkoda, gdyż gra dzięki swojej prostocie reguł, a dużemu stopniowi trudności, nadal stanowi niezły kasek dobrej komputerowej zabawy.

Jeżeli ktoś z graczy spotkał się już z RIVER RAID'em w przeszłości, z pewnością nie będzie musiał korzystać ze wskazówek i informacji, które poniżej przedstawimy.

Aby przejść grę od początku do końca, należy przelecieć nad okropnie długim i niemniej zawilym korytem rzeki strzeżonej silnie przez obiekty nieprzyjaciela. Dodatkowe utrudnienia stanowią ograniczona ilość amunicji oraz paliwa. Nie prostuje drogi do zwycięstwa także fakt, iż wystrzelić pocisk można tylko wówczas, kiedy poprzedni już zniknął. Musimy zatem na bieżąco decydować o tym, w który obiekt oplaca nam się w danej chwili strzelić bardziej - i nie możemy pozwolić sobie na strzał chybiony.

Gracz rozpoczynający zabawę posiada siedem żyć, pełen bak paliwa oraz czterdzieści sztuk amunicji. Stracenie wszystkich żyć uznajemy za koniec gry. Można ją skończyć także wciskając klawisz ESC. Jeżeli chcemy zwiększyć ilość żyć, musimy wlatywać nad pola oznaczone symbolem naszego samolotu. Dostajemy też życie za każde 20 tys. zdobytych punktów. Podczas lotu naszym myśliwcem możemy przyspieszać oraz zwalniać. Lot szybszy jest bardziej ekonomiczny, gdyż zużywa się wówczas mniej paliwa, którego ubywa nam i tak dużo. Jeżeli poziom paliwa będzie niższy niż 30%, to uruchomi się system alarmowy. Jeżeli paliwo skończy się, samolot spada i eksploduje. Tankowanie odbywa się podczas przelotu nad polem z rysunkiem kanistra. Aby uzupełniać stale kończącą się amunicję przelecieć należy nad polem ze skrzynkami. Ilość skrzynek umieszczonych na tym polu oznacza kolejno 5, 10 i 20 znajdujących się tam sztuk amunicji.

Wróg dysponuje różnymi rodzajami broni, o których "wartości" możemy się dowiedzieć z drugiej planszy tytułowej gry.

Aby przerwać grę na chwilę wcisnąć należy klawisz oznaczony literą "p".

Pozostaje chyba tylko życzyć wszystkim grającym w RIVER TRAP wielu godzin spędzonych przy łamaniu joy'a.

(c) 1995 BIW

BIURO INFORMATYCZNO - WYDAWNICZE
00-808 Warszawa, Piatynowa 4 lok 128