

NAJCIEKAWSZE GRY KOMPUTEROWE

Cześć! W Waszych listach często powtarza się prośba o utworzenie w „Młodym Techniku” rubryki komputerowej, omawiającej najbardziej frapujące programy – gry. Spełniamy więc prośbę naszych Czytelników i obiecujemy, że z ustaloną na razie częstotliwością dział taki będzie się pojawiał.

Najciekawsze z gier to gry „inteligentne”, wymagające od gracza „ruszenia głową”. Dlatego raczej nie przewidujemy omawiania gier typu Pacman czy Raiders, chyba że na wyraźne życzenie naszych Czytelników.

Z przyczyn, których chyba nie trzeba nikomu wyjaśniać, rubryka ta skoncentruje się na Pececie, Amidze i Commodorze. Jeśli masz więc, Czytelniku, któryś z tych komputerów i lubisz spędzać czas z joystickiem w rękę – to ta rubryka jest właśnie dla Ciebie!

Na początek F-19: gra, która wstrząsnęła światem. Następnym razem Prince of Persia, labiryntówka ze świetną grafiką.

Czekamy na Wasz odzew!

Z komputerowym pozdrowieniem

Dariusz Jemielniak

Ocena gry w skali 0–6. Komputery: typu IBM i Amiga

F-19 Stealth Fighter



Jak łatwo się domyślą znający angielski F-19 jest symulatorem lotu. Ale jakim! Na najwyższym stopniu trudności (Elite Opponents, Realistic Landings), gra różni się od prawdziwego samolotu niemal tylko widokiem z kabiny.

Gra zaczyna się od testu ze znajomości sylwetek samolotów. Po wyborze pilota (zwykle na początku) trzeba za pomocą klawisza ESC wymazać jakiegoś z listy i wprowadzić własnego. Skrót KIA przy nazwisku pilota oznacza Killed In Action – zabity podczas akcji. Do lotu zdolni są jedynie oficerowie z dopiskiem Active. Należy określić, jaką misję chcemy wykonać (trzeba wybrać miejsce: Libię, Zatokę

Perską, Skandynawię lub Europę; rodzaj wojny: zimną wojnę, wojnę o ograniczonym zasięgu lub konwencjonalną; charakter misji: trening misji uderzeniowej, trening misji powietrze–powietrze, misję uderzeniową, lub misję powietrze–powietrze; rodzaj przeciwników: nowicjusze, zwykli żołnierze, weterani, albo elitarni przeciwnicy; oraz stopień trudności przy lądowaniu: bezwypadkowy, łatwy, realny). Dla początkujących polecamy zestaw: Libia, Conventional War, Strike Mission Training, Green Opponents, No Crashes.

Po zapoznaniu się z celem misji musimy uzbroić swój samolot. Mamy cztery komory rakietowe. Autor osobliwie najbardziej lubi rakiety **Maverick** (dwie rakiety w jednej komorze, zasięg 32 km, bardzo przydatne do niszczenia, np. pól naftowych), bomby **Slick** (trzy w komorze, zasięg 3 km, można nimi likwidować prawie wszystko, np. lotniska), rakiety **Amraam** (trzy na komorę, zasięg ok. 34 km, skuteczne przeciw innym samolotom), oraz **Sidewinder** (cztery rakiety w komorze, zasięg 17 km, służą do walki z obcymi samolotami na małe odległości). Jeśli dostaliśmy rozkaz zniszczenia wrogiego okrętu pożyteczne są rakiety **Penguin** (podobne do Mavericków, ale przeciw jednostkom wodnym).

Po przygotowaniu maszyny do walki możemy zacząć właściwą grę. W kabinie samolotu radzimy zmniejszyć poziom dźwięku (Alt V), zmienić wygląd mapy w lewym ekranie (F3), oraz przy komputerach typu XT zmniejszyć poziom wyświetlania szczegółów (Alt D), aby gra przebiegała szybciej. Trzeba zwolnić hamulec, zwiększyć maksymalnie ciąg silnika i... wystartować! Następnie wciągnąć podwozie i włączyć autopilota. Autopilot skieruje nas na pierwszy cel, w pewnej odległości od celu musimy sami przejąć sterowanie (dowolny ruch joystickiem). Teraz wystarczy tylko obserwować cel na radarze (/) i czekać, aż pojawi się na nim krzyżyk i napis: Missile Lock. Otworzyć luk bomby, odpalić raketę... a po wykonaniu misji wrócić do bazy i odebrać medal.

Klawisze

- F1 – powrót do kabiny (np. po obserwacji innego samolotu przez Shift F6),
 - F2 – zmiana celownika (air-air/air-ground/nav)
 - F3 – zmiana trybu wyświetlania lewego ekranu (Map/Tac)
- Prawy ekran:
- F4 – pokładowa baza danych (informacje o obserwowanym obiekcie)
 - F5 – aktualny stan posiadanej broni
 - F6 – aktualne uszkodzenia maszyny
 - F7 – wybór aktualnego punktu nawigacyjnego
 - F8 – aktualny punkt nawigacyjny/wskaźnik paliwa
 - F9 – ILS (układ ułatwiający lądowanie)
 - F10 – opis wykonywanego zadania

- 1 – wyrzucenie flar
- 2 – wyrzucenie folii aluminiowej (chaffs)

- | | | | |
|---|-----------------------|--|---------------|
| 3 - IRJ | (prawa część tablicy) | / - widok z kamery do przodu | (prawy ekran) |
| 4 - ECH | (prawa część tablicy) | . - widok z kamery do tyłu | (prawy ekran) |
| 5 - wyrzucenie wabika (decoy) | | , - widok z kamery w prawo | (prawy ekran) |
| 6 - podwozie | (lewa część tablicy) | M - widok z kamery w lewo | (prawy ekran) |
| 7 - autopilot | (lewa część tablicy) | B - zmiana aktualnego celu | |
| 8 - luk bombowy | (prawa część tablicy) | Alt Q - koniec gry | |
| 9 - klapy | (HUD) | Alt P - przerwa w grze | |
| 0 - hamulec aerodynamiczny | (HUD) | Alt V - zmiana poziomu dźwięku | |
| - - zwiększenie ciągu silnika | (lewa część tablicy) | Alt D - zmiana poziomu wyświetlania szczegółów | |
| - - zmniejszenie ciągu silnika | (lewa część tablicy) | Alt T - trening | |
| Spacja - zmiana aktualnej broni | (HUD) | Alt B - pauza z przyciemnieniem ekranu | |
| Enter - strzał z aktualnej broni | | Shift F1-F5 - widok na samolot, lot pocisku | |
| Backspace - strzał z działka (do samolotów, zasięg do 6 km) | | Shift F6 - widok na inny samolot | |
| Z - powiększenie obrazu mapy | | Shift F10 - katapultowanie się z maszyny | |
| X - zmniejszenie obrazu mapy | | Shift M/,./ - widok w 4 kierunkach | |
| C - zwiększenie/zmniejszenie pola widzenia | | | |

Uwaga! HUD, to Head Up Display.



POMYSŁ NA SZKOLE (dokończenie)

...A lekcje te są naprawdę fascynujące. Sposób mówienia naszego dyrektora jest taki, że jakoś łatwo się nam skupia na tym, co wyklada, a po Jego lekcji człowiek sam się sobie dziwi, że dotąd nie zauważył tyłu rzeczy i że poznawanie ich, niektórych zupełnie na nowo, może dawać takie poczucie radości. Jednym słowem nasz dyrektor nie tylko niezwykajnie się nazywa, ale też i sam jest niezwykły. Gdybym był młodszy porównałbym go do Pana Kleksa. Pan Anastazy Anioł uczy nas filozofii. To On wymyślił „Sale Placzu”, które między sobą nazywamy „placzkami”. Są to pomyslenia, po jednym w każdej wieżyczce, do których wchodzi się po krętych schodach na sam szczyt. Kto ma ochotę na malowanie albo ma dosyć wszystkiego i wszystkich idzie sobie do placzki. Tam czekają na niego różne farby, pędzle, kredki, węgle i spraje oraz... puste ściany. W placzkach można się wyladować rysując na ścianach różne karykatury, np. belfra, który nam podpadł, pisząc hasła i epitety, co się komu żywnie podoba. Okazuje się, że jest to całkiem dobry sposób na stresy i różnego rodzaju frustracje. „Rozładowany malarską działalnością” delikwent wraca spokojniutki na lekcje. Po

jego wyjściu z placzki Główny Komputer wszystko zmazuje, a w przypadku interesujących rysunków zapisuje ich autora w swojej pamięci. Wtedy nad tym uczniem szkoła zaczyna roztaaczać dyskretną opiekę. Proponuje różne wyjazdy plenerowe, pod jakimś pretekstem podsuwa, np. do analizowania, dzieła wielkich malarzy, grafików, rzeźbiarzy, plastyków itp. Początkowo taki uczeń zupełnie się nie orientuje skąd to nagle zainteresowanie jego osobą. Oczywiście z czasem się domyśla, ale na ogół jest już zbyt zaangażowany w działalność plastyczną, tak że protesty o „zaprogramowanie” jeszcze się nie zdarzyły. Opowiedział mi o tym kolega, który obecnie jest już szkolnym grafikiem.

Kolejna wspaniała osobliwość w mojej szkole to Dni Buziaków organizowane każdego roku przed Wielkanocą. Zazwyczaj trwają trzy dni, ale nie jest to reguła. Święto Buziaków rozpoczyna uroczysty apel, na którym klucze do szkoły przekazuje się uczniom. I jest to jedyne normalne zdarzenie w trakcie tych dni, bo już w chwilę potem rozpoczyna się szaleństwo. Szkoła zmienia się w istny dom wariatów. Dyskoteki i różnego rodzaju konkursy trwają bez przerwy, a wszystkie szkolne gabinety i zaplecza są pootwierane dla młodzieży. Każdy pokazuje, co potrafi najlepiej. Czasami wynikają strasznie śmieszne rzeczy. Np. w zeszłym roku „kuchmistrzowie” z Ilc piekli słodkie bułeczki. Dodali widocznie za dużo drożdży, bo ciasto tak wrosło, że za nie nie chciało „przejsić” przez drzwi kuchni. Dopiero wezwane na pomoc inne klasy pomogły uporać się z tym problemem, a także późniejszą konsumpcją. Jednak bułeczek tych było także mnóstwo, że w rezultacie wiele osób przez dłuższy czas nie mogło na nie nawet patrzeć, a jeden z kolegów ułożył protest song

pt. „Nigdy, ach, nigdy już więcej słodkich bułeczek”. Innym razem grupa chemików wyprodukowała wg własnego pomysłu barwnik, który zmienił kolor ich skóry na barwę najczarniejszych Negrów. Rzeczywiście wyglądali jak prawdziwi Murzyni, tyle że później, na skutek złych proporcji składników, nie mogli się domyć i długo jeszcze „byli Afrykanami”. Kiedy wreszcie barwa ich skóry powróciła do naturalnej, cała szkoła uznała, że dopiero teraz wyglądają dziwnie. Oczywiście całe to nasze święto nie mogłoby się odbyć gdyby nauczyciele bali się powierzyć uczniom sprzęt szkolny, bo nie wiem czy zaznaczyłem, że przez czas trwania Dni Buziaków dorosli nie mają prawa wstępu na teren szkoły. No i oczywiście nikt już nie pamięta czasów, kiedy w szkole beznamiętnie wszystko niszczone. Wprawdzie słyszałem, że zdarzają się przypadki agresji, ale są one tak rzadkie i wywołują takie zdziwienie u innych, że właściwie nie mają żadnego znaczenia.

O mojej szkole mógłbym pisać godzinami, a materiału starczyłoby na kilka książek, muszę jednak już kończyć. Ale jeszcze jedno. Zapomniałem napisać, że moja szkoła ma nazwę „DALEKA PRZYSZOŁOŚĆ”. Trochę dziwna nazwa, prawda?

To już końcowa część „pomysłu na szkołę” pt. „Marzenie Grzegorza”, którego autorem jest **Koł. Grzegorz WRONA z Kalisza** (l. 15).

Redakcyjne jury pomysł Grzegorza uznało za najlepszy w roku 1992 i przyznało jego Autorowi I miejsce oraz nagrodę w postaci wzmacniacza stereofonicznego do samodzielnego montażu. Serdecznie gratulujemy! Nagrodę i honorarium przesłaliśmy pocztą.

W kolejnych numerach „MT” wydrukujemy pomysły innych laureatów Konkursu „Pomysł na Szkołę”.