

Dobry Król Zurp

Wielki pościg za sosem... Nie pytaj! Program Franka Martone

Zbierz składniki potrzebne do przygotowania sosu do spaghetti w tej zwariowanej grze w BASIC-u. „Dobry Król Zurp” będzie działać na dowolnym 8-bitowym komputerze Atari z pamięcią co najmniej 24kB, z dyskiem lub kasetą i twoim wiernym dżojstikiem.

Dobry Król Zurp, syn Lepszego Króla Xorpfgha, był potężnym i despotycznym władcą Xjigqh, kraju, który nie różnił się niczym od naszego, z wyjątkiem tego, że żelatynę jedzono tam pałeczkami.

W okresie panowania Xorpfgha, mieszkańcy Xjigqh wiedli spokojne, dostatnie życie, uprawiając chlebowiec i zatrudniając się u gniewnego Foon People jako balast w przeprawach przez rzekę Thplj.

Dobry Król Zurp wstąpił na tron Xjigqh, gdy życie Lepszego Króla Xorpfgha nieszczęśliwie dobiegło końca podczas zrywania kwiatów ze złowrogiego krzaku Grootlebush. Wielu poddanych podejrzewało spisek, ale wszyscy wiedzieli, że Zurp nie byłby w stanie opracować jakiegokolwiek planu, który wymagałby użycia wrodzonej inteligencji.

Pierwszym oficjalnym przedsięwzięciem Zurpa była budowa – chociaż nie, tak właściwie jego pierwszym oficjalnym przedsięwzięciem było zalegalizowanie wylewania syropu buraczanego na głowę oraz gotowanie gąsienic w majonezie i oleju z rzepy. Jego drugim oficjalnym przedsięwzięciem było zbudowanie ogromnego imperium finansowego poprzez wynajmowanie swoich poddanych jako owoce i warzywa w objazdowych odżywczych sztukach obyczajowych.

Nic więc dziwnego, że zgraja rzemieślników wykałaczek ostatecznie obaliła Dobrego Króla Zurpa, obezwładniając pałacowych strażników, wkraczając do salonu króla i przewracając stół bilardowy ze znajdującym się pod spodem Zurpem – w rezultacie przygniatając go jak naleśnik.

Zurp (z trwałą neuralgią) niechętnie opuścił Xjigqh, by udać się na słoneczne pastwiska Floobgrute, gdzie stał się najpopularniejszym w mieście operatorem siana, już po zbudowaniu swojej słynnej kopalni grozy.

ZACZYNAMY GRĘ

Przywódca powstańców, Ftjorjt „Wściekły Dzik Szajbus” Lipsko również skończył tragicznie, gdy podczas udziału w mistrzostwach w polo, zapomniał swojego kucyka. Zgodnie z jego wolą nowym władcą Xjigqh miał zostać mężczyzna, kobieta, dziecko lub inna podobna istota, która stworzy narodowy przepis na spaghetti.

Szczęśliwie w kopalni grozy Zurpa ukryte są bardzo cenne rzeczy m. in. wyśmienity sos mięsny do spaghetti. Twoim zadaniem, jako przyszłego despoty, jest przedrzeć się przez odrażający, brejowaty obszar by zdobyć złote bryłki o kształcie opakowań makaronu, pojemniki pełne przypraw takich jak pieprz oraz główki czosnku.

Jeśli będziesz miał szczęście – czyli jeśli pozostaniesz przy życiu na tyle długo by pokonać dostateczną liczbę korytarzy – możesz natknąć się na naprawdę wspaniałe tortellini, co z całą pewnością pozwoli ci znaleźć się w kręgu zwycięzców.

Chociaż zadanie wydaje się być łatwe, to nie jest to zabawa w podchody, co to to nie! Musisz unikać zatrutych cedzaków (zwanymi także „cedzidłami”) i obchodzić okropne, olbrzymie robale tryskające obrzydliwą mazią, którą możesz się udusić jeśli pokryje całe twoje ciało. Czyli mówiąc krótko, gra dobiegnie końca a ty przegrasz.

W każdej rundzie masz 75 sekund na zebranie jak największej liczby produktów zanim przejdziesz do następnej rundy. Twój wynik, czas pozostały do końca gry oraz liczba niewykorzystanych żyć – zaczynasz z dziewięcioma – widoczne są na górze ekranu.

PUNKTACJA

Oto jaką wartość ma każdy składnik:

Paczki makaronu (fettucini, spaghetti, makaron nitki, czasami gnocchi)	100
Paczki przyprawy (w tym pieprz, oregano i, z jakiegoś powodu, suszony chrzan)	250
Główki czosnku	500
Paczki ulubionego makaronu (tortellini, tortelloni, ravioli, czasami agnolotti)	5 000
Sos pesto (nie ma wartości)	0
Robaki	giniesz
Cedzaki (cedzidła)	giniesz

RUNDY BONUSOWE

Co czwarta runda jest rundą bonusową, wypełnioną rzędem skrzypiących cedzaków. Od czasu do czasu na ekranie pojawiają się opakowania z wieprzowymi tortellini lub pierożki ze szpinakiem. Musisz je złapać zanim znikną i pojawią się w innym miejscu.

Jeśli zebrałeś ponad 60 000 punktów, przede wszystkim powinieneś mieć fragment przepisu, ale wstrętny robal będzie ci towarzyszył także podczas rund bonusowych.

By uzyskać bonus musisz złapać trzy opakowania makaronu bez dotykania cedzaków i robali. Jeśli ci się to nie uda, przechodzisz do następnej rundy. Jednak jeśli ci się powiedzie, przed przejściem do następnej rundy otrzymasz pewną ilość punktów od 1000 do 10 000. Im więcej zbierzesz punktów tym gra będzie coraz trudniejsza. Będzie więcej cedzaków, więcej robali oraz więcej przypraw i główek czosnku do zebrania. Jeśli masz ponad 50 000 punktów, na ekranie pojawi się ulubiony rodzaj makaronu. Jeśli przekroczysz 100 000 ekran zacznie się mienić różnymi kolorami, co może ci znacznie utrudnić koncentrację.

WSKAZÓWKA

Robale rozpuszczają cedzaki zarówno w zwykłej rundzie jak i rundzie bonusowej. Nie wiadomo dlaczego tak się dzieje. Postaraj się je tak zmylić by celowały w cedzaki.

Wersja oryginalna: „Good King Zurp” - ANTIC 1989, tłumaczenie: Biuro Tłumaczeń AKADEMIA oraz Bluki.