

## Artykuł – wzmianka prasowa o Krecie Bajtek, 1994

# KRET

Są różne rodzaje gier komputerowych. Po pierwsze są takie, w których zasadniczą rolę odgrywa refleks i instynkt zabójcy. Po drugie są takie, w których wykazać się trzeba umiejętnością logicznego myślenia. Po trzecie wreszcie są takie, w których potrzebne jest jedno i drugie. Dwa koronne przykłady z tej dziedziny to Tetris i Blockout, ale na nich lista się nie kończy.

Są różne rodzaje legalnych kopii gier komputerowych. Po pierwsze są takie, za które trzeba słono płacić. Po drugie są takie, które można mieć za darmo.

Tutaj pojawia się KRET, wymagający trochę myślenia, trochę refleksu i nie wymagający obfitych zapasów gotówki. Takie małe, shareware-owe zwierzątko, wymyślone przez dwóch śląskich programistów. Kret mieszka w piwnicy i żywi się obsypującym gruzem (dziwna dieta, jak na kreta!) Problem polega na tym, że gruz może kreta przygnieść. Zjedzenie każdej cegły oznacza obsunięcie się wszystkich tych kawałków gruzu, które były na niej oparte. Żeby było jeszcze trudniej, gruz wciąż się sypie z góry, a niektóre jego kawałki nie wytrzymują obciążenia i same się rozsypują w proch. Biada wtedy kretowi, jeśli nie zdąży na czas odskoczyć. Zostanie z niego jedynie mokra plama! Oczywiście gruz sypie się coraz szybciej, aż w końcu mlask - i po wszystkim.

*Brat Marcin*

