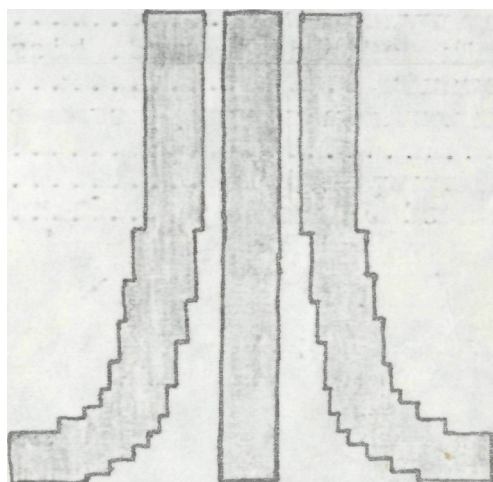


Studio komputerowe

CrackingService

(c) WOJTEK-GDAŃSK



INFILTRATOR

INFILTRATOR

Spis treści :

1 .Historia tak odległa	str.1
2.GIZMO DHX-1 - instrukcja obsługi	str.2
2.1 .Instrukcja startu	str.2
2.2.Kontrola lotu i obsługa przyrządów	str.3
2.3.Kokpit i przyrządy kontrolne	str.4
2.4.Uzbrojenie	str.6
2.5.Pozostałe funkcje	str.7
2.6.Komputer pokładowy	str.8
2.7.Łączność i komunikacja	str.9
2.8.Inne statki powietrzne	str.9
2.9.Instrukcja lądowania	str.11
2.10.Przyczyny wypadków	str.12
3.Mały przewodnik McGibbit'a (wyd. kieszonkowe)	str.12
3.1.Po wylądowaniu	str.12
3.2.System kontroli naziemnej, stan posiadania	str.13
3.3.Misja	str.16
3.4.Analiza nieprzyjaciela	str.17
4.Ostatnie słowa od Johnny'ego	str.18

1. HISTORIA TAK ODLEGŁA...

Pewien niewysoki mężczyzna w długim płaszczu, wysiadł z lśniącego Porsche parkującego właśnie przed biblioteką Kongresu. Była to jego kolejna wizyta sam na sam z 47-tomowym przewodnikiem McGibbitts'a, czyżby pojawił się człowiek, który wie tyle co ...

Tymczasem nie przejmując się specjalnie niczym siedział sobie w swojej osobistej kuloodpornej kamizelce, słuchając koncertu fortepianowego numer 2 w tonacji E, gdy do Twoich uszu dotarła niczym zza światów wiadomość, coś szeptało:

... Potrzebujemy Cię Jimbo-Baby ! Cały świat jest w wielkim niebezpieczeństwie i tylko super żołnierz, as pilotarzu, ekspert balistyczny, znakomity inżynier czyli tylko ktoś taki jak Ty ma szansę uratowania świata, a zadanie przecież nie jest łatwe ...

Błyskawicznie doszedłeś do wniosku, że nie wolno czekać, przerwałeś koncert i wsiadłeś na swój motocykl SUPER GIZMO 3. Siedziałeś o jednym - to zapewne znowu ten przeklęty Mad Leader stanął na Twojej drodze. Teraz będziesz musiał bardziej liczyć na swoją sprawność fizyczną niż na doktoraty z matematyki, fizyki czy filozofii.

+++++ TOP SECRET +++++

Wiadomość dla kapitana Johny „Jimbo-Baby”

Grozi zniszczenie świata ! STOP Kapitanie potrzebujemy pana STOP świat jest bliski upadku STOP Tylko pan może go uratować STOP Konieczne będzie użycie helikoptera STOP Mad Leader musi być powstrzymany STOP Tylko pan może tego dokonać STOP Powodzenia Johny - przyszłość świata spoczywa w Twoich rękach STOP

+++++

„Nie ma innego wyjścia, trzeba znowu wkroczyć do akcji i niczym w co wieczornym serialu rozpocząć bój o uratowanie świata ..

Misja rozpoczyna się w Twojej bazie (HOME BASE). Twoje pierwsze zadanie jest właściwie w pełni zrozumiałe. Musisz bowiem opuścić bazę i tocząc boje w

- 2 -

przestrzeni powietrznej przedostać się do centrali Mad Leadera aby przejść do kolejnego etapu Twojej misji czekającego Cię na ziemi.

2. INSTRUKCJA OBSŁUGI

Najnowszy model helikoptera WHIZBANG GIZMO DXH-1 został wyposażony w specjalne urządzenia, między innymi :

- Podwójny turbinowy silnik pulsatorowy do napędu łopatek wirnika głównego pozwalający na uzyskanie prędkości do 450 węzłów,
- Cztery pociski typu powietrze - powietrze Whizbang Waster
- Dwa 20 milimetrowe działka szybkostrzelne Whizbang Whizzer
- System flar magesowych przeciwko pociskom naprowadzanym termicznie,
- System radarowego rozpraszania przeciwko pociskom sterowanym dźwiękiem,
- Turbo doładowarkę typu Whizbang Whomper,
- Super wyrafinowany system komunikacji,
- System sterowania i kontroli obsługiwany przez komputer.
- Specjalny system wyciszania pracy silników Whizbang Whisper

Firma Whisbang Enterprises jest dumna ze swego najnowszego produktu i proponuje także różnorodne dodatkowe wyposażenie (np. system stereo 2*12 watt z 8-ścieżkowym deckiem laserowym, wykończenie wnętrza w stylu sportowym itp.)

2.1 Instrukcja startu

Po wejściu do kokpitu Gizmo musisz zapoznać się z systemem komunikacji i kontroli. Przez okno wizyjne helikoptera widoczna jest Twoja baza (Home Base). W dolnej części ekranu znajdują się Twoje dłonie spoczywające na drążkach sterowych. Aby uruchomić helikopter musisz wykonać następujące czynności :

- Włącz akumulatory naciskając B
- Uruchom systemy komunikacyjny i komputerowej kontroli naciskając S. Ekran komputera zaświeci się i zapalą się światła ostrzegawcze w górnej części

ekranu.

- Włącz silniki naciskając I. Silniki osiągną wystarczającą moc dopiero powyżej 2300 obr min (RPM).
- Pociągnij joystick do siebie, aż helikopter wzniesie się na taką wysokość, że nie będzie już widoczna baza tylko gdzieś w oddali szczyty wzgórz.
- Naciśnij FIRE i przesuń joystick do przodu w celu nabrania prędkości.

2.2 Kontrola lotu i obsługa przyrządów

Joystick

Przy użyciu joysticka steruje się lotem helikoptera:

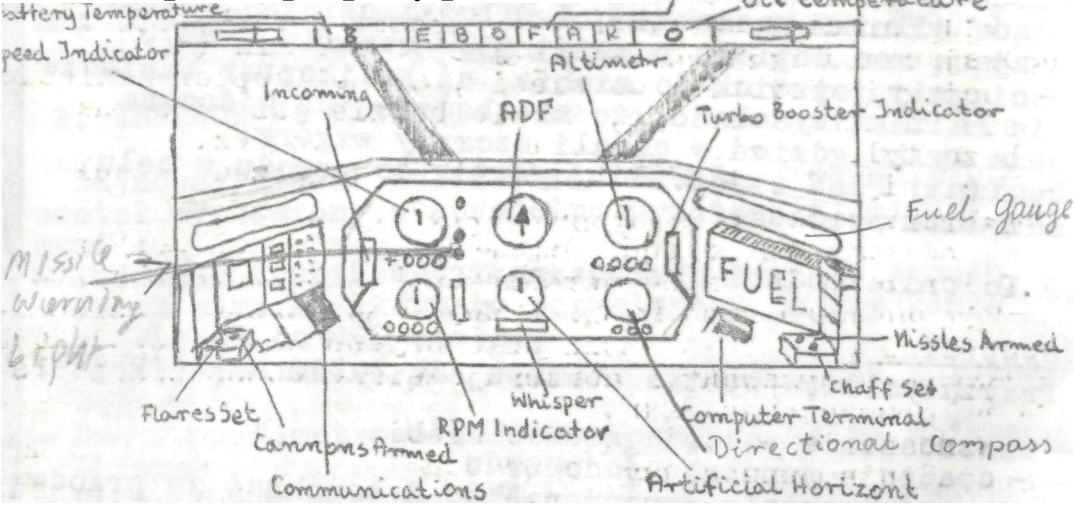
- wynoszenie - pociągnąć do siebie
- opadanie - popchnąć do przodu
- przyspieszanie - nacisnąć FIRE i popchnąć do przodu
- zwolnienie - nacisnąć FIRE i pociągnąć do siebie
- w lewo - joystick w lewo
- obrót zgodnie z ruchem zegara - Nacisnąć FIRE i joystick w prawo

Klawiatura

Przy użyciu klawiatury możesz kontrolować pozostałe funkcje :

- B - włączenie akumulatorów
- S - uruchomienie komputera i systemu komunikacji
- I - uruchomienie silników
- G - aktywacja działek pokładowych
- R - aktywacja pocisków naprowadzanych termicznie
- F - uruchomienie systemu flar magnetycznych
- C - uruchomienie systemu radarowego rozpraszania
- H - włączenie głównego systemu wizyjnego (HUD)
- W - włączenie wyciszenia pracy silników
- * - przełącza ekran na pracę w trybie komunikacyjnym
- T - przełącza ekran na pracę z komputerem
- + - włącza turbo doładowanie
- - wyłącza turbo doładowanie
- SPACE BAR - posiada kilka funkcji :
 - wybór rodzaju broni (w kokpicie)
 - powrót z ekranu komunikacyjnego do kokpitu
 - powrót do ekranu komputera pokładowego z ekranu wyświetlania stanu lub mapy taktycznej

2.3 Kokpit i przyrządy kontrolne



Objaśnienia do rysunku :

- Warning lights - światła ostrzegawcze
- Oil Temperature Gauge - wskaźnik temperatury oleju
- ADF (Automatic Direction Finder) - automatyczny wyszukiwacz kierunku
- Altimetr - wysokościomierz
- Turbo Booster Indicator - sygnalizator turbo doładowania
- Fuel Gauge - wskaźnik ilości paliwa
- Whisper Mode Indicator - sygnalizator wyciszonej pracy silników
- Chaff Set - sygnalizator radarowego zakłócania
- Missiles Armed - aktywizacja rakiet
- Computer Terminal - terminal komputera
- Directional Compass - kompas kierunkowy
- Artificial Horizon - wskaźnik położenia sztucznego horyzontu
- RPM Indicator - wskaźnik prędkości obrotowej
- Communications - system komunikacji
- Cannons Armed - aktywizacja działek pokładowych
- Flares Set - sygnalizator uruchomienia flar magnezowych
- Incoming Missile Warning Lights - sygnalizator zbliżania się wrogich rakiet
- Speed Indicator - wskaźnik prędkości
- Heads Up Display - główny system wizyjny
- Battery Temperature Gauge - wskaźnik temperatury akumulatorów

Artificial Horizont - sztuczny horyzont służy do określenia Twojej aktualnej wysokości i sposobu poruszania się (wznoszenie, opadanie), stopień zmiany wysokości obrazowany jest przez odległość od linii sztucznego horyzontu,

Directional Compass - kompas kierunkowy określa kierunek lotu w stopniach wyświetlając ich wielkość analogowo oraz w formie cyfrowej. Zegar posiada podziałkę co 23 stopnie, wskaźnik cyfrowy określa mniejsze wartości

Fuel Gauge - Pionowy wskaźnik obrazuje ilość paliwa w zbiornikach. Gdy cały wskaźnik jest czerwony oznacza to brak paliwa,

Oil & Battery Temperature - dwa poziome paski w górnej części ekranu obrazują temperaturę oleju i akumulatorów. Gdy pasek osiągnie barwę czerwoną stan jest krytyczny, gdy rozlegnie się sygnał ostrzegawczy i wskaźnik zacznie migać należy zmniejszyć obciążenie (zmniejszyć prędkość w celu odciążenia akumulatorów, wyłączyć turbo doładowanie aby przestudzić olej),

Warning lights - sześć świateł ostrzegawczych w górnej części kokpitu informuje miganiem i sygnałem dźwiękowym :

E - uszkodzenie silników

B - rozładowanie akumulatorów

O - przegrzanie oleju

F - brak paliwa

A - wysokość poniżej 200 stóp

R - zbyt mała prędkość obrotowa silnika lub rotora

Światła ostrzegawcze informują Cię o wszystkich nieprawidłowościach i nakazują szybkie przeciwdziałanie. Niebezpieczeństwa związane z ostrzeżeniami "B,O,A" można usunąć w czasie lotu, zaś „E” „F” „R” wymagają jak najszybszego osiągnięcia celu i unikania spotkań z nieprzyjacielem,

Speed Indicator - wskaźnik zegarowy pokazuje aktualną prędkość przelotową w węzłach, wyświetlacz cyfrowy poniżej tę samą wartość. Maksymalna prędkość - 3450 węzłów (bez turbo doładowania)

ADF - Automatyczny wyszukiwacz kierunku ułatwia Ci dotarcie do celu, ale musisz go zaprogramować natychmiast po starcie. Raz zaprogramowany ADF będzie Ci zawsze wskazywał kierunek do celu.

Jeżeli poruszasz się do przodu, a punkt wskaźnikowy ADF jest przed Tobą to możesz dotrzeć do celu bez używania kompasu. ADF zmienia swoje położenie tylko gdy zakręcasz. Gdy wskaźnik ADF zapala się i gaśnie oznacza to, że nie został on zaprogramowany w terminalu komputerowym. Jeżeli wskaźnik ADF świeci czarno i biało i obraca się oznacza to, że znajdujesz się dokładnie nad celem i musisz wylądować.

Altimeter - wysokościomierz wskazuje odległość od powierzchni w stopach. Wskaźnik przesuwają się o 60 stóp, jeden pełny obrót to 1000 stóp, zaś maksymalna wysokość 8000 stóp. Dokładne wskazanie można odczytać z wyświetlacza cyfrowego. Jeżeli wysokość spadnie poniżej 200 stóp uruchomiony zostanie sygnał alarmowy.

RPM Indicator - wskaźnik prędkości obrotowej (RPM - Revolutions per Minutes) wskazuje z jaką prędkością pracuje rotor (łopatki wirnika). Aby latać efektywnie należy utrzymywać optymalną prędkość obrotową 2300 RPM. Odchylenia od tej prędkości będą sygnalizowane alarmem i nie należy próbować latać z takimi prędkościami gdyż zakończy się to tragicznie.

Missile Warning Lights - światła ostrzegawcze o zbliżających się wrogich rakietach. Jeżeli zapali się litera R oznacza to, że zostały wysłane rakiety naprowadzane radiowo. Aby się od nich uchronić należy zaktywizować system radarowego zakłócania (naciskając C). Gdy zaś zapali się litera H będzie to ostrzeżenie o pociskach sterowanych termicznie. W takim przypadku należy użyć flar magnezowych (naciskając F).

2.4 Uzbrojenie

Kolejne 4 wskaźniki związane są z bronią i systemami obronnymi. Każdy z nich po włączeniu można uruchomić używając przycisku FIRE. Ale każdy z nich może być także uszkodzony lub zniszczony przez przeciwnika.

Działka szybkostrzelne (Cannons) - 20 milimetrowe działka szybkostrzelne zostają zaktywizowane przez naciśnięcie G. Wtedy używając FIRE możesz prowadzić ogień do przeciwników widocznych w

głównym wizjerze (HUD). Ilość amunicji jest nie-limitowana.

Pociski raketowe (Missles) - po naciśnięciu R uaktyw-
niasz pociski raketowe typu powietrze-powietrze
Każdy z atakowanych przeciwników musi być widocz-
ny w głównym wizjerze (HUD), ale nie musi znajdo-
wać się w celowniku. Naciśnięcie FIRE powoduje
wystrzelenie rakiety. Na pokładzie helikoptera są
cztery takie pociski.

Flary magnezowe (Flares) - aby wypuścić flary magnezo-
we należy nacisnąć klawisz F. Wykonane są one z
magnezu i służą do ochrony przed raketami ste-
rowanymi termicznie (kierującymi się w stronę
wyższych temperatur).

Zakłócenia radarowe (Chaff) - jeżeli otrzymasz ostrze-
żenie o zbliżaniu się pocisków sterowanych radio-
wo musisz uruchomić układ zakłócania radarowego
przez naciśnięcie C.

2.5 Pozostałe funkcje

Heads Up Display - po naciśnięciu H zostanie uaktyw-
ny główny system wizyjny, który dzięki najnowszej
technice pozwala otrzymać na ekranie komputerowe
widzenie horyzontu z wyświetlanym celownikiem do
działek szybkostrzelnych. Pociski raketowe nie
wymagają użycia celownika. Aby wyłączyć HUD nale-
ży ponownie nacisnąć H.

Turbo Booster - specjalna turbo doładowarka Whizbang
Whomper może zostać włączona przez naciśnięcie
+ lub wyłączona przez -. Turbo doładowanie może
zwiększyć dwukrotnie prędkość Twojego Gizmo
(max. do 900 węzłów). Przy załączonym Turbo nale-
ży zwracać baczną uwagę na temperaturę oleju. W
czasie działania turbo zapalone jest światło in-
formacyjne po prawej stronie kokpitu. Turbo Boos-
ter może zostać uszkodzony przez nacierającego
wroga.

Whisper Mode - jest specjalnym systemem wyciszania pra-
cy silników (Whizbang Whisper), uruchamianym po
naciśnięciu W. Bardzo Użyteczny system przy pró-
bie tajnego lądowania np na terenie nieprzyja-
ciela. O działaniu tego systemu informuje wskaź-

nik z prawej strony kokpitu.

Pause - w celu przerwy w misji lub przejścia do odpowiedniego systemu naciśnij T aby przejść do pracy z terminalem komputera pokładowego lub do ekranu komunikacyjnego. Naciśnięcie dowolnego klawisza нефункциjnego powoduje powrót.

2.6 Komputer pokładowy

Terminal komputera pokładowego to niewielki ekran znajdujący się po prawej stronie kokpitu. Aby go zaktywizować należy nacisnąć T. Komputer pozostawia Ci dwie opcje : wykaz uzbrojenia i ewentualnych uszkodzeń (STATUS) lub pozwoli Ci obejrzeć mapę taktyczną terenu działania. Aby powrócić do kokpitu wystarczy nacisnąć dowolny нефункциjny klawisz. Jeżeli Twój system komputerowy zostanie zniszczony przez wroga, pojawi się tylko biały ekran i nie będziesz mógł korzystać z komputera. Zasoby broni wyświetlane są jako paski LED, gdzie M - rakiety (Missles), F - flary (Flares), C - paski zakłócenia radarowego (Chaff). Naciskając 1 lub 2 dokonujesz wyboru pomiędzy ekranem informacyjnym, a mapą taktyczną.

Status Display - reprezentuje aktualny stan posiadania GIZMO DXH-1. Na zdjęciu Twojego helikoptera zakreślane są uszkodzenia, zaś w dolnej części ekranu wyświetlane nazwy uszkodzonych elementów. Obok mieści się aktualny stan posiadania pocisków raketowych (Missles), flar (Flares), paszków zakłócających pracę urządzeń radiowych (Chaff). Liczba pocisków nie jest limitowana. Powrót do głównego terminala następuje po naciśnięciu SPACE BAR.

Tactical Map - Górną część ekranu stanowi mały ekranik komputerowy z cyfrowym wyświetlaczem. Wartość wyświetlana to częstotliwość ADF (bliższe dane w rozdziale : Łączność i komunikacja). Poniżej znajduje się mapa taktyczna kraju. Twoja aktualna pozycja obrazowana jest przez niewielki, świecący punkt z cieniem poniżej. Odległość między punktem a jego cieniem obrazuje wysokość na jakiej znajduje się Twój helikopter. Po za-

programowaniu wartości ADF na mapie pojawi się niewielka flaga, oznaczająca miejsce siedziby Mad Leadera (Twój cel). Możesz w ten sposób zorientować się w Twoim aktualnym położeniu względem miejsca przeznaczenia. Powrót do głównego ekranu terminala następuje po naciśnięciu SPACE BAR.

2.7 Łączność i komunikacja

Whizbang GIZMO DHX-1 jest wyposażony w wysokiej klasy urządzenia łączności, używanie których jest warunkiem koniecznym pomyślnego zakończenia misji. Zostały one zresztą zbudowane specjalnie do tego zadania. Gdy znajdujesz się w kokpicie helikoptera naciśnij S - na ekranie pojawi się blok komunikacyjny znajdujący się po lewej stronie kokpitu. Musisz uważać, gdyż system ten może zostać zniszczony przez wroga - oto sposób korzystania z systemu :

- Naciśnij A w celu zaprogramowania ADF (Automatic Direction Finder). Następnie wpisz wartość identyczną jak znajdująca się na wyświetlaczu komputera przy mapie taktycznej (trzy cyfry pomijając kropkę oddzielającą jedności od dziesiątek). W ten sposób zaprogramujesz swój ADF, co jest warunkiem koniecznym wypełnienia misji. Nie można przeprogramować ADF - po nieprawidłowym wprowadzeniu wartości wprowadzenie nowej danej (nawet jeśli jest prawidłowa) będzie powodowało błędy w funkcjonowaniu tego urządzenia.
- Naciśnij S w celu przesłania jakiejś wiadomości do innego pojazdu powietrznego lub do naziemnego centrum kontroli. Jeżeli zaktywizujesz ten tryb pracy, będziesz mógł wpisywać swoje odpowiedzi lub pytania w linii komunikatów w górnej części ekranu (można ignorować znaki przystankowe). Naciśnięcie RETURN spowoduje przesłanie wiadomości do adresata. Wyświetlenie S (Send) reprezentuje tryb wysyłania wiadomości, zaś R (Receive) otrzymywania wiadomości. Naciśnięcie SPACE BAR powoduje powrót do kokpitu.

2.8 Inne statki powietrzne

Wybierając się z niebezpieczną misją musisz liczyć się z tym, że w czasie lotu możesz spotkać innych

użytkowników przestworzy. Pozostaje tylko jedna niewiadoma - czy są to tak jak i Ty INFILTRATORZY próbujący zniweczyć nikczemne plany wrogów, czy też służy podstępnego Mad Leadera. Na swojej drodze możesz spotkać trzy rodzaje pojazdów i przyjaciół, wrogów i szaleńców. Jeżeli napotkasz w czasie lotu jakiś samolot, musisz określić czy jest to przyjaciel czy wróg. Ponieważ Twój helikopter ma niespotykany na podniebnych trasach tego kraju wygląd, zostaniesz zapytany przy użyciu urządzenia komunikacyjnego) o kod identyfikacyjny. Twoją największą szansą jest zapytanie napotkanego pojazdu powietrznego o identyfikację jako pierwszy. Więc gdy tylko ujrzysz jakiś samolot naciśnij * aby przejść do urządzenia komunikacyjnego. Następnie wybierz tryb wysyłania wiadomości (naciskając S). Pamiętaj, że tylko trzy sekwencje są zrozumiałe dla innych :

REQUEST ID (prośba o identyfikację)
INFILTRATOR (twój kod ID dla przyjaciół)
OVERLORD (Twój kod ID dla wrogów)

Po zapytaniu o identyfikację obcego statku powietrznego zostaniesz zapytany o zakodowaną nazwę. Dzięki wcześniejszemu pytaniu będziesz mógł udzielić prawidłowej odpowiedzi w zależności czy będzie to wróg, czy też przyjaciel. Podanie właściwego kodu pozwoli Ci na spokojne kontynuowanie swojej misji. Jeżeli podasz nieprawidłowy identyfikator, zostaniesz niezwłocznie zaatakowany. Jeden z was będzie musiał zginąć. Natomiast biada Ci, jeżeli spotkasz na swojej drodze jednego z szaleńców. Kilku z Infiltratorów, którzy latali już dość długo w przestworzach postradało pamięć i zmysły. Teraz krążą nie pamiętając, nie rozpoznając kodów. Oni zawsze atakują i musisz niestety walczyć ze swymi sprzymierzeńcami. Straszne !

Oto przykładowe nazwy przyjaciół :

WHIPPLE i HAYMISH
oraz Twoich wrogów :

BOOMER i SCUM
a także przykładowe wymiany informacji :

Ty..... REQUEST ID

Ktoś... WHIPPLE REQUESTING IDENTIFICATION (W. pyta o kod)

Ty..... INFILTRATOR

Ktoś... GOOD LUCK JOHNNY !

Ty... . REQUEST ID

Ktoś. . SCUM REQUESTING IDENTIFICATION

Ty... . OVERLORD

Ktoś.. YOU ARE CLEARED TO PROCEED (Pozwolenie na lot)

Ty.... REQUEST ID

Ktoś... HAYMISH REQUESTING IDENTIFICATION

Ty.... OVERLORD

Błędny kod ! Zostałeś zaatakowany !!!

Jeżeli spóźnisz się i po spotkaniu obcego statku powietrznego nie zdążysz pierwszy zapytać o identyfikację znajdziesz się w nielada kłopotcie. Musisz „strzełać” udzielając odpowiedzi, jednak cały czas musisz być przygotowany na walkę.

2.9 Instrukcja lądowania

Gdy już dolecisz do celu, aby kontynuować swoją misję musisz wylądować. Jest to dość trudny element pilotażu, dlatego należy postępować dokładnie zgodnie z instrukcją :

1. ustaw prędkość między 0 a 20 węzłów,
2. sztuczny horyzont w położeniu poziomym i brak kołysania

3. prędkość i obniżanie lotu na normalnym poziomie

Gdy zejdziesz poniżej 200 stóp usłyszysz sygnały ostrzegawcze. Ustaw wtedy prędkość i obniżanie lotu na minimum. Teraz czekaj cierpliwie aż wysokość osiągnie 0, GIZMO zatrząsie się i poczujesz delikatne uderzenie - helikopter znalazł się na ziemi. Jeżeli będziesz lądował w miejscu określonym przez ADF, punkt na wskaźniku tego wyświetlacza będzie obracał się i zmieniał barwę. Pamiętaj także, że przed podejściem do lądowania na terenie opanowanym przez wroga musisz włączyć układ wyciszania silników (przez naciśnięcie W), aby nie zaalarmować wroga. Jeżeli chciałbyś wystartować powtórnie wystarczy poderwać helikopter (przesuwając joystick do siebie), a następnie zwiększyć prędkość (naciśnąć FIRE i przesunąć joystick do przodu.

PAMIĘTAJ ! Gdy już wylądujesz nie próbuj obracać się, skręcać czy przyspieszać gdyż rozbijesz helikopter !

2.10 Przyczyny wypadków

Należy pamiętać, że latanie helikopterem nie należy do zadań łatwych. Co prawda Whizbang GIZMO DHX-1 został tak zbudowany, aby możliwie ograniczyć niebezpieczeństwo, jednak nadal na pilota czeka wiele niebezpieczeństw. Dlatego też producent nie może brać odpowiedzialności za to co wydarzy się w trakcie misji. Oto najczęściej spotykane powody nie ukończenia zadania :

- nieprawidłowy start
- nieprawidłowe lądowanie
- zbyt wiele uszkodzeń
- uszkodzenie silnika przez nieprzyjacielskie pociski
- przegrzanie oleju (nadużycie Turbo)
- przegrzanie akumulatorów (zbyt duża prędkość)
- brak paliwa
- wiele innych, dziwnych i nieprzewidzianych okoliczności.

Musisz wiedzieć, że jeżeli rozbijesz się możesz rozpocząć tę samą misję od początku. Natomiast jeśli misja zakończy się sukcesem możesz rozpocząć od dowolnego miejsca. Nie możesz rozpoczynać nowej misji zanim nie zakończysz poprzedniej.

3. Przewodnik McGibbits'a

3.1 Po wylądowaniu

Gdy wylądujesz zmieni się widok na ekranie. Znajdziesz się na ziemi , gdzie czeka na Ciebie wcale nie mniej wrogów niż w powietrzu. Unikanie spotkań z nieprzyjaciółmi jest najlepszą drogą do sukcesu.

Cel

Wypełnienie misji opisanej w tajnym liście na początku gry nie dając się złapać czy zabić i oczywiście przed upływem wyznaczonego czasu nie jest zadaniem łatwym. Jeżeli zawiedziesz pięciokrotnie, zakończysz grę.

Graskłada się z trzech coraz to trudniejszych misji. Jeżeli uda Ci się zakończyć pierwszą z nich dopiero możesz przystąpić do następnej.

Wypełnienie misji i utrzymanie się przy życiu

Gdy uda Ci się już wypełnić misję naziemną, musisz jeszcze wrócić do helikoptera. Powrót więc do kokpitu no i oczywiście do swej bazy. Jeżeli nie zakończysz misji nie uda Ci się powrócić do helikoptera. Aby zweryfikować stan swej misji przejdź do ekranu posiadania (Inventory screen). Jeżeli zakończyłeś misję, zostaniesz o tym poinformowany i dowiesz się ile czasu pozostało Ci na opuszczenie ładu.

Podsumowanie gry

Gdy uda Ci się zakończyć grę sukcesem, otrzymasz do wyboru zestaw opcji. Pozwalają one na rozpoczęcie od dowolnego miejsca, albo nowej misji po naładowaniu gry ponownie.

3.2 System kontroli naziemnej i stan posiadania

Gdy zobaczysz ekran z szarym ludzikiem stojącym obok helikoptera przesuń joystick w dowolną stronę w celu rozpoczęcia nowej fazy misji.

Kapitan Johnny reprezentowany jest na ekranie w postaci niewielkiej, szarej figurki. W czasie swej ekspedycji na ziemi masz limitowany czas przebywania, ale posiadasz także kilka przedmiotów, które mogą okazać się bardzo pomocne (patrz ekran posiadania - Inventory). Przesuwając joystick w dowolną stronę spowodujesz, że Twój ludzik będzie się poruszał w tym kierunku. Bądź ostrożny z przedmiotami, które są aktualnie zaktywizowane. Przedmiotem zaktywizowanym jest ten, który aktualnie wybrałeś z ekranu posiadania. Pamiętaj, że w momencie rozpoczęcia naziemnej części misji Twoje dokumenty zostaną automatycznie zaktywizowane.

FIRE

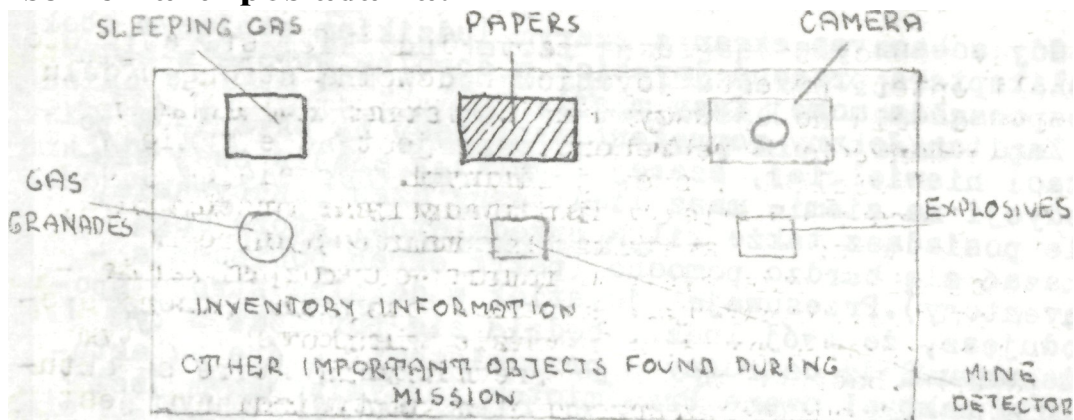
Naciśnięcie FIRE spowoduje użycie aktualnie zaktywizowanego przedmiotu. Przedmiot, który jest w danym

momencie zaktywizowany wyświetlany jest w dolnej części głównego ekranu. Tylko odpowiednie gospodarowanie posiadanymi przedmiotami może doprowadzić Cię do szczęśliwego końca.

Ekran stanu posiadania

Aby przerwać grę należy przenieść się do ekranu stanu posiadania. Uzyskuje się to poprzez naciśnięcie SPACE BAR. Przerwa w grze nastąpi aż do momentu kiedy będziesz gotowy. Aby powrócić do głównego ekranu wystarczy nacisnąć dowolny klawisz.

Ekran posiadania służy do zmiany aktualnie zaktywizowanych przedmiotów i zapoznania się ze zdobytymi ważnymi informacjami. Wyboru dokonuje się przesuwając kursor przy użyciu joysticka. Ponowne naciśnięcie SPACE BAR ewentualnie innego klawisza spowoduje powrót do ekranu głównego. Ostatnio wybrany przedmiot zostanie zaktywizowany i wyświetlony w dolnej części ekranu. Powrót z ekranu stanu posiadania spowoduje także naciśnięcie FIRE. Wszystkie ważne informacje zbierane podczas wędrówki po ziemi są wyświetlane w dolnej części ekranu posiadania.



Oznaczenia poszczególnych symboli ekranu stanu posiadania :

- Papers - dokumenty
- Camera - aparat fotograficzny
- Explosives - ładunki wybuchowe
- Sleeping Gas - gas usypiający
- Gas Granades - granaty gazowe

- Mine Detector - wykrywacz min
- Item Currently Active - aktualnie zaktywizowany przedmiot
- Inventory Information - informacje o stanie posiadania
- Other Important Objects Found During Mission - ważne informacje zdobyte podczas misji

Oto najważniejsze informacje dotyczące przedmiotów i Twojej misji na ziemi :

Gaz usypiający - w kieszeni Twojej kurtki znajduje się pojemnik z rewelacyjnym, bezbarwnym i bezwonnym gazem usypiającym. Każdy zaatakowany tym preparatem usypia w ciągu kilku sekund i zapomina o wszystkim co się wydarzyło. Naciśnięcie FIRE spowoduje użycie gazu (pod warunkiem, że został on wcześniej zaktywizowany). Ty zostałeś wyposażony w specjalne wkładki do nosa neutralizujące działanie tego gazu, tak, że nie musisz się go obawiać.

Dokumenty - są to twoje papiery identyfikacyjne. Musisz je zaktywizować, gdy któryś ze strażników poprosi Ciebie o ich okazanie. Jeżeli w tym momencie nie były one zaktywizowane, musisz to szybko uczynić. Legitymujący oceni czy są one w porządku czy też straciły już ważność. Jeżeli okażą się O.K. będziesz mógł dalej spokojnie kontynuować zadanie, jeżeli nie to konieczne okaże się błyskawiczne użycie gazu zanim wartownik zorientuje się o co chodzi. Jeżeli spóźnisz się podniesie on alarm i zawiadomi następnych.

Granaty gazowe - mają one identyczne działanie jak gas usypiający, ale znacznie większy zakres działania. Jeżeli użyjesz takiego granatu w pomieszczeniu, usną wszyscy znajdujący się tam wrogowie.

Wykrywacz min - używany oczywiście do wykrywania i unieszkodliwiania min. Po zaktywizowaniu tego przedmiotu możesz go używać wędrując po wrogim terenie z wciśniętym FIRE. Wtedy detektor jest w stanie działania a wejście na minę jest niegroźne. Natomiast wejście na minę bez niego kończy się tragicznie !

Materiały wybuchowe - po zaktywizowaniu tej opcji możesz rozkładać ładunki wybuchowe przez przesunię-

cie do przodu pod głównym panelem kontrolnym w pomieszczeniu centralnym albo na stole w laboratorium. Dozwolone jest pozostawienie tylko jednej bomby w jednym pokoju. Po podłożeniu bomby zostaje automatycznie uruchomiony jej zapalnik czasowy, masz więc około 20 sekund na opuszczenie budynku zanim bomba wybuchnie.

Aparat fotograficzny - należy go używać do fotografowania ważnych dokumentów, zdjęcie jest wykonywane po naciśnięciu FIRE. Dozwolona jest tylko jedna fotografia w każdym pokoju.

Informacja o stanie posiadania - w dolnej części ekranu znajdują się cztery komunikaty dotyczące stanu posiadania :

- Spray - ilość gazu usypiającego jaką zużyłeś
- Grenades - liczba rzuconych granatów usypiających
- Explosives - ilość rozmieszczonych ładunków
- Film - ilość wykonanych zdjęć

Klawiatura...

Zapamiętaj ! Możliwy jest także bardzo szybki dostęp do wszystkich przedmiotów. Wystarczy bowiem w czasie gry na głównym ekranie użyć następujących klawiszy :

- | | |
|--------------------|--------------------------|
| S - Gaz usypiający | M - Wykrywacz min |
| P - Dokumenty | E - Środki wybuchowe |
| G - Granaty gazowe | C - Aparat fotograficzny |

3.3 Misja

Gwardziści i strażnicy

Spotykani gwardziści i strażnicy są fanatycznie przywiązani do Mad Leadera. Bez przerwy patrolują oni cały teren bazy. Gdy spotkasz któregoś z gwardzistów, poproś Cię on o dokumenty. Gdy coś okaże się nie w porządku natychmiast podniesie on alarm i pozostali strażnicy rozpoczną polowanie na Twoją osobę. Po odnalezieniu elektronicznego klucza skieruj swoje kroki w kierunku centrum alarmowego. Stań idealnie na wprost szczeliny na kartę elektroniczną i przesunij joystick do przodu. W przypadku takiej karty elektronicznej nie ma potrzeby jej aktywizowania, gdyż wystarcza zamiast tego sam fakt jej posiadania, a ruch joystickiem wsuwa ją w szczelinę. Alarm zostanie wyłączony. Gwardziści opuszczający główny budynek będą koloru czerwonego

(zamiast ciemno szarego), musisz podążyć w ich kierunku ryzykując rozpoznanie. Poruszając się wśród gwardzistów możesz być przez nich zaczepiany. W takiej sytuacji należy użyć gazu usypiającego. To co mówią do Ciebie gwardyści ukazuje się w dolnej części ekranu.

Miny

Miny znajdują się najczęściej w lesie lub na terenach objętych ścisłym nadzorem. Są one bez problemu wykrywane i unieszkodliwiane przez wykrywacz min. Jeżeli natomiast stanąłbyś na minę w momencie nie używania detektora...

Zegar - Timer

Czas do zakończenia misji jest wyświetlany przez cały czas Twojego pobytu na ziemi. Gdy dobiegnie on do 0 wylecisz w powietrze i będziesz musiał zaczynać od początku. Rzeczywisty czas na wypełnienie misji na ziemi wynosi około 20 minut. Jest on wskaźnikiem tego czy uda Ci się uratować świat.

3.4 Analiza nieprzyjaciela

Wewnątrz budynku będziesz poruszał się pomiędzy salami używając granatów gazowych, kart kredytowych, a także innych przedmiotów. Wędrowanie po różnych piętrach tego samego budynku jest możliwe dzięki windom. Mogą także okazać się pomocne różne przebrania. Jeżeli będziesz chciał założyć jakiś strój musisz stanąć na wprost wiszącego uniformu i przesunąć joystick do przodu, aż do momentu gdy zakończy się przebieranie (powiadomi Cię o tym dźwięk i odpowiednia informacja).

Mapy budynków

Gdy wejdiesz do budynku w dolnej części ekranu pojawi się niewielka mapa (jego plan). Pokój, w którym aktualnie się znajdujesz zostanie zaznaczony przez migający sześcian. Wszystkie pokoje zostaną przedstawione jako niewielkie pudełka z zaznaczonymi drzwiami. Wchodząc do nowego pokoju nanosisz go na ten częściowy plan. Pokoje oznaczone są kolorami w następujący sposób :

- Czerwony - ważne pomieszczenia (więzienie, centrala

- Zielony - wejścia do budynku, windy
- Niebieski - pokoje bez znaczenia

Poszukiwanie skrzyń

Powinieneś przeszukać każdą ze znalezionych skrzyń. Należy w tym celu stanąć przed nią i przesunąć joystick do przodu na tak długo aż poznasz jej zawartość. Nie przejmuj się, że skrzynie znajdujące się z boku ściany wydają się wszystkie być puste.

Drzwi i pokój ochrony

Musisz zdeaktywizować wszystkie zabezpieczone drzwi zanim wejdiesz do pokoju. W tym celu musisz znaleźć kartę bezpieczeństwa (security card). Kiedy będziesz w jej posiadaniu, będziesz mógł otworzyć zablokowane drzwi. Gdy znajdziesz taką kartę pojawi się wiadomość na ten temat w dolnej części ekranu posiadania. Teraz musisz odnaleźć pokój ochrony (jest to pokój z zabezpieczonym wskaźnikiem świetlnym na ścianie i szczeliną na kartę dokładnie poniżej. W celu otwarcia tych drzwi stań dokładnie na wprost szczeliny na kartę bezpieczeństwa i przesunij joystick do przodu. Security card znajdzie się w szczelinie. Światło kontrolne powyżej szczeliny jest czerwone gdy drzwi są zabezpieczone, zielone gdy odbezpieczone.

4. Ostatnie słowa od Johnny'ego

**ŻADNA MISJA NIE JEST ZAKOŃCZONA DOPÓKI MASZ
JESZCZE JAKIEKOLWIEK KŁOPOTY, A PONIEWAŻ
KŁOPOTY SĄ ZAWSZE WIĘC...**

**WŁAŚNIE MAM NA OKU TAKĄ MAŁĄ ŚLICZNĄ
WYSEPKĘ NAPACYFIKU!!**

DO ZOBACZENIA !

PDF Version: Stryker/???

2003.08.20

Thx:

Dracon/TQA/O.S.