

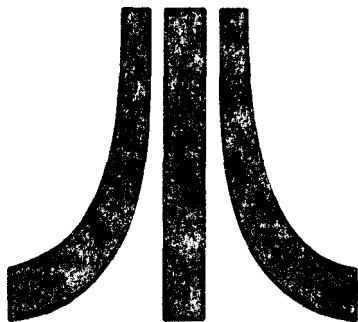
# OPISY GIER NA MAŁE ATARI

część I





# OPISY GIER NA MAŁE ATARI



ELBLĄG 1992

AGENCJAREKLAMOWO-WYDAWNICZA **AMISS**

Wydanie i skład  
Agencja Reklamowo-Wydawnicza AMISS Elbląg  
Druk i oprawa  
Grudziądzkie Zakłady Graficzne im. W. Kulerskiego  
Grudziądz, pl. Niepodległości 5. Zam. 420

---

# SPIŠ TREŐCI

ACTION BIKER.....	5
AGENT USA.....	6
ALLEY CAT.....	9
AMAUROTE.....	10
ASTRO CHASE.....	12
ATKIN'S CHESS 7.0.....	13
BEACH HEAD I.....	16
BEHIND JAGI LINES.....	19
CAVELORD.....	23
COMPUTER WAR.....	27
DIAMONDS.....	29
ELEKTRA GLIDE.....	31
FIGHTER.....	32
GEMSTONE WARRIOR.....	38
GHOSTBUSTERS.....	40
GUNFIGHT.....	46
MERCENERY (Najemnik).....	47
NATO COMMANDER.....	53
NECROMANCER.....	61
ROAD RACE.....	67
SILENT SERVICE.....	73
SOLO FLIGHT.....	84
SPITFIRE 40.....	103
SPY vs SPY 2.....	114
SPY vs SPY 3.....	117
TEMPLE OF APSHAT.....	123
THE GOONIES.....	130
WHISTLER'S BROTHER.....	136

---



# ACTION BIKER

Dostałeś motorower, ale on cię nie zadowala. Możesz go ulepszyć. Ukryte w różnych zakamarkach części (mrugające punkty) czekają na odnalezienie i zamontowanie w twoim motorowerze. Musisz wykazać się opanowaniem i orientacją w terenie (świetna grafika przestrzenna).

GEAR BOX - skrzynia biegów (przez naciśnięcie FIRE możesz zmieniać biegi)

LARGE FUEL TANK - duży zbiornik paliwa (zwiększa zasięg - w celu uzupełnienia paliwa należy podjechać pod stację benzynową i zatrzymać się).

POWER BREAKES - hamulce (polepszają hamowanie).

WATER SKIS - narty wodne (pozwalają na poruszanie się ponad jeziorem i stawem).

## OPIS PLANSZY

SCORE - ilość zdobytych punktów

HIGH - najwyższy wynik

FUEL - paliwo

BONUS - premia (punktów ubywa - szukaj części, bo stracisz motorower)

BIKES - ilość zdobytych do jazdy motorowerów

GEAR - przekładnia "HI" lub "LO" (działa po odnalezieniu skrzyni biegów).

## KLAWISZE

SPACE BAR - uruchomienie gry

ESC - wyłączenie muzyki

JOYSTICK

Ruch do góry przyspiesza jazdę, do dołu hamujemy.  
Skręcamy przesuając dźwignię w lewo lub w prawo.

Uwaga :

Liczby w kółkach wskazują miejsca i kolejność odnajdywania ukrytych części. Po odnalezieniu punktu nr 40 należy w ciągu 1 min. podjechać do toru wyścigowego i ustawić się przed linią oznaczoną napisem "S".

Startujemy po zapaleniu się zielonego światła.

## AGENT USA

Uwaga! Uwaga! Nieznany wróg umieścił w jednym z miast Stanów Zjednoczonych tajemną broń. Jest to bomba bakteriologiczna - FUZZBOMB. Ty jako sławny agent FBI jesteś jedynym śmiałkiem mogącym uratować USA przed totalną zagładą. Musisz się spieszyć, bo zaraza rozprzestrzenia się w zastraszającym tempie. Roznoszą ją ludzie, którzy mieli kontakt z bombą, przez co sami zostali zakażeni i zamienili się w "potworki". Podróżując po całym kraju pociągami roznoszą zarazę na nowe obszary kraju. Aby zostać zarażonym wystarczy tylko zetknięcie z "potworkiem" i normalny człowiek staje się "potworkiem", który może przenosić zarazę *na* innych.

### CEL GRY

Pamiętaj, głównym celem gry jest jak najszybsze zlokalizowanie , odnalezienie i unieszkodliwienie bomby bakteriologicznej. Nie jest to zadanie łatwe. Wymaga od Ciebie dużo cierpliwości i koncentracji uwagi oraz znajomości



geografii Stanów Zjednoczonych.

## ZASADY GRY

Aby dotrzeć do miejsca, w którym znajduje się bomba, musisz pokonywać duże odległości. W tym celu podróżujesz pociągami z miasta do miasta. Masz do wyboru różne połączenia. Aby wsiąść do pociągu musisz najpierw wykupić bilet do wybranego miasta. Jako, że jesteś w specjalnej misji, możesz podróżować bezpłatnie, ale musisz posiadać bilet. Aby go kupić musisz odszukać budynek z napisem **TICKETS**. Tam, po zapoznaniu się z rozkładem jazdy, wybierz miasto docelowe a następnie wypisz na klawiaturze dokładną nazwę miasta i postaw przecinek. Wciśnij klawisz spacji w celu uzyskania odstępu między skrótem nazwy stanu, a następnie wpisz nazwę stanu. W wypadku błędnego wpisania, komputer poinformuje cię, że takiego miasta nie ma. Należy wtedy wcisnąć klawisz **DELETE BACK SPACE** i powtórzyć operację unikając błędu. Po wpisaniu nazwy miasta naciskamy **RETURN**, zapamiętujemy godzinę odjazdu pociągu i wychodzimy z budynku dworcowego ruchem joystick'a do tyłu. Na niektórych stacjach znajduje się budynek informacji **INFO**. Wchodząc tam możesz uzyskać wszystkie potrzebne informacje co do dalszego przebiegu gry. Joystick'iem ustaw kursor na interesującej cię informacji i wciśnij **FIRE**.

**CITY INFORMATION** - migający punkt pokazuje miasta, w których obecnie przebywasz. Poruszając Joystick'iem uzyskujesz nazwy dowolnych miast oraz ilość znajdujących się tam kryształów bakteriologicznych. Miasta oznaczone białym kolorem to miasta, do których zaraza jeszcze nie dotarła.

**FUZZ PREDICTION** - po wciśnięciu klawisza spacji pokazuje kierunek rozprzestrzeniania się zarazy.

**LEAVE INFO BOOTE** - wychodzisz z budynku informacji.

Po otrzymaniu interesujących cię wiadomości i wykupieniu biletu udajesz się na peron i oczekujesz przyjazdu

odpowiedniego pociągu. Stojąc przy torze, ruchem joystick'a do góry wchodzisz do pociągu lub w ogóle do niego nie wsiadasz.

Jedyną skuteczną bronią jaką dysponujesz są specjalne bakteriobójcze kryształy. Licznik w prawym, górnym rogu ekranu informuje o stanie posiadania tych kryształów. Maksymalną ilością kryształów, jaką możesz posiadać, jest 100 sztuk - jest to ilość konieczna do zniszczenia bomby.

W miarę zbliżania się do miasta, w którym znajduje się bomba, coraz częściej będziesz spotykał ludzi zarażonych. Musisz się ich wystrzegać. Jeśli nie posiadasz odpowiedniej ilości kryształów, zetknięcie się z "potworkiem" grozi utratą kontroli nad AGENTEM, gdyż on sam uległ zakażeniu i zamienił się w "potworka". Przy każdym zderzeniu z "potworkiem" AGENT traci połowę posiadanych kryształów. Chcąc zwalczyć "potworki" musisz rozkładać kryształy tak, aby "potworek" zderzał się z nimi. Przy zetknięciu "potworka" z kryształem zmienia się on w normalnego człowieka. Ponowne spotkanie człowieka z "potworkiem" zmienia go znów w "potworka". Kryształy możesz zdobywać w dwojaki sposób. W **INFO** uzyskujesz informację w jakim mieście i w jakiej ilości znajdują się kryształy. Wystarczy wtedy odszukać je i pozbierać, lub gdy posiadasz już kilka kryształów, możesz rozrzucić je w dowolnym miejscu - dokonujesz tego wciskając **FIRE** w czasie ruchu AGENTA. Kryształy zaczynają się wtedy dzielić, co umożliwia ci zabranie odpowiedniej ich ilości. Unikaj jednak rozrzucenia kryształów, gdy w pobliżu znajdują się inni ludzie, bo oni również mogą je pozbierać.

## **RADY PRAKTYCZNE**

1. Przed wyjazdem z danego miasta rozrzuć trochę kryształów dla ludzi znajdujących się na stacji. Zyskasz wtedy pomocników w walce z zarażą, mogą oni również podróżować z miast do miast i możesz liczyć na ich pomoc. Każdy zwykły człowiek może zabrać 10 sztuk kryształów. W wypadku bezpośredniego zagrożenia przez "potworka" ma również możliwość rozstawienia kryształów.

2. Gdy zostałeś zamieniony w "potworka" i straciłeś kontrolę nad ruchami AGENTA, możesz liczyć tylko na przyjazd pociągiem któregoś z pomocników, który z pomocą

kryształów przywróci ci twoją normalną postać. Jeśli nie zatroszczyłeś się na wcześniejszym etapie gry o zdobycie dużej liczby pomocników i nie możesz liczyć na ratunek z ich strony, to pozostało ci zacząć grę od nowa - naciśnij klawisz RESET.

Klawiszem SELECT możesz zmieniać poziom trudności gry.

## ZAKOŃCZENIE GRY

Po dotarciu do miasta, w którym znajduje się bomba, musisz odnaleźć ją bardzo szybko i nie dać się zamienić w "potworka" przez zakażonych mieszkańców miasta. Pamiętaj - musisz mieć 100 sztuk kryształów biologicznych, aby zniszczyć bombę.

Zetknięcie AGENTA z bombą unieszkodliwia ją i uchronia Stany Zjednoczone przed zagładą biologiczną. Myślę, że potrafisz tego dokonać.

# ALLEY CAT

ALLEY CAT to gra dla ciebie! Przy ciekawych efektach akustycznych możesz popisać się refleksem i swoimi umiejętnościami w operowaniu joystick'iem. Jednocześnie będziesz współuczestnikiem przygód zakochanego kota Freddiego. Musisz mu pomóc w odnalezieniu ukochanej Felicji.

Wybieranie trudniejszych wariantów gry uzyskujemy przez naciśnięcie klawisza OPTION lub SELECT, ewentualnie ruchem joystick'a. Uruchomienie gry następuje po naciśnięciu klawisza START lub przycisku FIRE. Jeśli jesteś graczem początkującym, zacznij grę od wariantu "KITTEN".

Aby odnaleźć Felicję, musisz dostać się przez okno do któregoś pokoju. I tu zaczynają się przygody. Między innymi w pokoju z dużym serem musisz wyłapać wszystkie myszy, w pokoju z akwariem wyłowić wszystkie rybki, w pokoju z klatką zepchnąć ją ze stolika i złapać ptaszka. Pozostałe pokoje będą niespodziankami. W swych poszukiwaniach uważaj na pracowitą miotłę, pająki, a także na odwiecznego wroga, jakim jest pies. Jeśli odnalazłeś już pokój z Felicją, strzeż się pilnujących jej braci kotów, a także amorków. Gdy uda ci się ją pocałować, da ci dodatkowe życie.

Klawisz SPACE BAR po naciśnięciu przerwie grę i pozwoli ci odpocząć. Ponowne naciśnięcie klawisza umożliwi kontynuowanie gry.

Informacje o zdobytych punktach i ilości posiadanych kotów są wypisane na płócie po prawej stronie a po lewej najwyższy uzyskany wynik.

## AMAUROTE

Jesteś kapitanem ODDZIAŁÓW OCHRONY PLANETY. Dowództwo wysłało cię do miasta AMAUROTE, gdzie masz zlikwidować inwazję wielkich insektów. Dostałeś pojazd ARCHUS, uzbrojony w bomby, 5000 dolarów gotówki i błogosławieństwo dowództwa. Teraz musisz przystąpić do wykonania zadania.

### ROZPOCZĘCIE GRY

Grę rozpoczynasz poprzez wybranie dzielnicy AMAUROTE, w której chcesz rozpocząć likwidację insektów. Robisz to przez przesunięcie ARCHUSA jostick'iem na odpowiednie pole na planie miasta, to jedna z dzielnic (u góry ekranu ukazują się nazwy dzielnic). Następnie naciśnij

**FIRE.** Wtedy pojawiaasz się na terenie wybranej przez siebie dzielnicy.

### **PRZEBIEG GRY**

Twoim zadaniem jest niszczenie insektów za pomocą bomb, których masz 40 sztuk (stan bomb pokazuje kontrolka w dolnej części ekranu). Aby wystrzelić bombę należy przycisnąć **FIRE**. Poleci ona w kierunku, w którym się aktualnie poruszałeś. Następną bombę możesz wystrzelić dopiero wtedy, gdy przestanie migać kontrolka. Zapas bomb możesz uzupełnić (przez **RADIO-MENU** punkt 2). Twój pojazd wyposażony jest w osłonę, która chroni cię przy bezpośrednim kontakcie z insektami. Ilość energii jest ograniczona i kiedy na kontrolce (**YOUR PAMAGE**) pokaże się 99%, wtedy kończysz grę. Energię można uzupełniać (patrz **RADIO-MENU** punkt 4).

### **RADIO-MENU**

Jeśli przycisniesz klawisz **OPTION**, ukaże ci się na ekranie **RADIO-MENU**, w którym przewidziane są następujące opcje:

1. **SUPABOMB** - specjalne bomby
2. **MOREBOMBS** - uzupełnienie zapasu bomb, ucieczka
3. **RESCUE** - teleportujesz się w inne miejsce dzielnicy
4. **REPAIRE** - naprawa; skorzystanie z tej opcji to uzupełnienie zapasu energii.

Aby wybrać którąś z opcji, należy ustawić strzałkę na wybraną opcję przy pomocy joystick'a i nacisnąć **FIRE**. Za każde użycie którejs z opcji płacisz pewną sumę.

### **UZUPEŁNIENIE ZAPASU BOMB**

Aby uzupełnić swój arsenał musisz nastawić wskaźnik **RADIO-MENU** na opcję 2 i nacisnąć **FIRE**. Teraz pojawisz się z powrotem w dzielnicy, gdzie musisz odszukać bomby (zawsze znajdują się one na drodze). Podobnie postępujesz, gdy chcesz uzyskać **SUPERBOMBĘ**, z tym, że musisz wybrać opcję 1.

Uwaga: **SUPERBOMBY** nie możesz używać, gdy nie masz zwykłych bomb.

## CEL GRY

Musisz po kolei w każdej z 25 dzielnic AMAUROTE zniszczyć SUPERBOMBĄ olbrzymiego insekta-samicę. Jest nieruchoma, gdy wylęgają się insekty. W drugim etapie musisz zniszczyć wszystkie insekty (niektóre latają), znajdujące się w dzielnicy.

## RADAR

Pomocny w odnalezieniu SUPERBOMBY i nowych bomb, będzie radar, który za pomocą strzałek pokazuje ci gdzie znajdują się bomby, insekt-samica oraz skąd nadchodzą insekty. W dole na środku znajduje się rysunek tego, co aktualnie pokazuje radar. Insekt-korona oznacza insekt-samicę, a bomba oznacza, że strzałki pokazują gdzie znajduje się SUPERBOMBA, lub zapas nowych bomb. W celu zmiany rysunku należy nacisnąć SELECT.

# ASTRO CHASE

Gra zręcznościowa z doskonałymi efektami dźwiękowymi i grafiką, posiadająca 24 stopnie trudności.

Jesteś pilotem latającego spodka i masz do spełnienia bardzo poważne i odpowiedzialne zadanie, a mianowicie obronę naszego Globu przed najazdem Kosmitów. Po wejściu do rakiety zostajesz automatycznie wyniesiony na orbitę okołozemską. Teraz ustal poziom gry i wystartuj do lotu obronnego.

Musisz zniszczyć atakujące cię obiekty i wysyłane przez nie zdalnie sterowane miny, które mogą rozbić naszą planetę. Możesz je zestrzelić używając przycisku FIRE. Podczas lotu patrolowego na pewno spotkasz na swojej drodze zawieszony w przestworzach generatory mocy. Nie bój się spotkania z

nimi, one przekażą ci dodatkową moc. W momencie zetknięcia się z generatorem usłyszysz sygnał dźwiękowy, a twój spodek zacznie się jarzyć kolorowym światłem. Teraz bez obaw możesz taranować wrogie statki, doprowadzając tym samym do ich zniszczenia. Pamiętaj, że wróg jest przebiegły, dlatego sprawdzaj, czy jakaś mina nie zbliża się do naszej planety. Jeśli przypadkiem twój pojazd zostanie rozbity przez wroga, a masz jeszcze rezerwy, możesz podjąć kontynuowanie patroli tylko przez naciśnięcie **FIRE**.

#### **KLAWIATURA I OPIS PLANSZY**

**SELECT** - ustalenie poziomu gry od 1 do 24

**START** - uruchomienie gry

**FIRE** - strzelanie i kontynuacja patrolu

**SPACE BAR** - chwilowe zatrzymanie i wznowienie gry

**ENERGY** - energia

**CHASE** - numer lotu patrolowego

**MINES** - ilość min do zniszczenia

**SAUCERS** - ilość rezerwowych spodków

**SCORE** - ilość zdobytych punktów

**HI** - najwyższy uzyskany wynik

## **ATKIN'S CHESS 7.0**

#### **ŁADOWANIE :**

Włożyć dyskietkę do stacji dysków. Wyłączyć komputer, wcisnąć klawisz **OPTION** i włączyć komputer. Program zacznie się ładować. Uwaga: Po załadowaniu programu

następuje automatyczne realizowanie funkcji DEMO (komputer informuje o wszystkich możliwościach programu). W celu przerwania tej funkcji i przystąpienia do gry należy wcisnąć klawisz **RETURN**. Po wciśnięciu w/w klawisza pojawi się szachownica i w tym momencie można przystąpić do gry.

## OBSŁUGA PROGRAMU

Z prawej strony szachownicy wyświetlane są wszystkie funkcje, którymi dysponuje program. Poniżej omówione zostaną ich możliwości i sposoby wykorzystania.

## KLAWISZE MANIPULACYJNE

Do dyspozycji mamy trzy klawisze: "\*" , "+" , **RETURN**. Przy pomocy tych klawiszy możemy realizować wszystkie funkcje programu.

## ROZPOCZĘCIE GRY I PRZESUWANIE BIEREK

Po załadowaniu programu i ukazaniu się szachownicy należy przy pomocy klawisza "\*" lub "+" naprowadzić kursor na funkcję **BOARD** i nacisnąć **RETURN** (początkowo kursor znajduje się na funkcji **SWITCH**). Kursor znajdzie się na skoczku (kursor zawsze zatrzymuje się na pierwszej bierce z prawej strony, którą można wykonać posunięcie). Następnie klawiszami "\*" , "\*" . które dalej nazywane będą funkcjami, należy wybrać bierkę, którą następnie wykonamy ruch. Po wybraniu bierki należy wcisnąć klawisz **RETURN**. Następnie wybieramy za pomocą klawiszy funkcyjnych pole, na które przesuniemy bierkę, po czym wciskamy **RETURN** (ruch zostanie wykonany i bierka znajdzie się na wybranym polu ). Teraz należy poczekać na odpowiedź komputera i wykonać kolejne posunięcie w podobny sposób.

Uwaga: można wykonać tylko legalne posunięcia.

## MOŻLIWOŚCI POSZCZEGÓLNYCH FUNKCJI PROGRAMU

Generalnie, w celu wykorzystania dowolnej funkcji, należy przy pomocy klawiszy funkcyjnych naprowadzić kursor na **OPTION**, wcisnąć **RETURN**, wybrać kursorem funkcję, która nas interesuje i ponownie nacisnąć **RETURN**.

a) funkcja **BLIND** - umożliwia sprawdzanie twojej



pamięci; pozwala np. na grę bez bierek na szachownicy, zamianę bierek na symbole itp.

b) funkcja **FLIP** - pozwala na zamianę kolorów bierek.

c) funkcja **CHANGE** - umożliwiła rozstawienie figur na szachownicy i analizowanie poszczególnych sytuacji.

d) funkcja **LEVEL** - wybór poziomu gry. Uwaga: im wyższy poziom, tym dłużej komputer myśli nad odpowiedzią.

e) funkcja **VISIBLE** - w trakcie gry, gdy komputer "myśli" nad ruchem, w prawym dolnym rogu pojawia się informacja o aktualnie analizowanym posunięciu. Jeżeli z jakichś względów nie chcemy znać aktualnego ruchu komputera, uruchamiamy funkcję **VISIBLE**. W miejscu poprzedniego napisu **VISIBLE** pojawia się napis **SECRET** i komputer nie informuje już o swoim posunięciu

f) funkcja **LIST** - umożliwiła nam odtworzenie całej partii w formie zapisu.

g) funkcja **INWARD** - przy pomocy tej funkcji możemy wybrać kursorem interesujące nas pole i dowiedzieć się, przez które bierki jest atakowane.

h) funkcja **OUTWARD** - wybieramy kursorem bierkę i dowiadujemy się, które pola szachownicy są pod jej kontrolą.

i) funkcja **ADVICE** - komputer podpowiada grającemu optymalny dla niego w tej chwili ruch.

j) funkcja **LOOK** - komputer ujawnia kilka najlepszych posunięć swoich i grającego.

k) funkcje **VALUE** - komputer ocenia aktualną pozycję wg skali punktowej. Ujemne wartości świadczą o przewadze komputera i na odwrót.

l) funkcja **BACK** - pozwala na cofnięcie jednego lub kilku ruchów.

ł) funkcja **ENACT** - komputer wykonuje kilka najlepszych posunięć ( np. ujawnia funkcję **LOOK** ).

# BEACH HEAD I

Sekwencja pierwsza - REKONESANS POWIETRZNY

Masz do wyboru dwie strategie:

1. Przeprowadzić 10 swoich statków przez zaminowany kanał. To rozwiązanie ma następujące zalety:
  - a/ wróg będzie nie przygotowany - nie przygotuje odpowiednich sił morskich i powietrznych.
  - b/ jeśli uda ci się odpowiednio prowadzić nawigację, to twoja punktacja znacznie się zwiększy
2. Podjąć bezpośrednią walkę z wrogiem. Zalety tego rozwiązania są następujące.
  - a/ twoja flota nie będzie musiała płynąć przez gęsto zaminowany kanał, który jest dodatkowo pełen torped.

Uwaga: W wypadku wybrania wariantu dla dwóch graczy, strategia obu graczy będzie jednakowa.

Flotę porusza się joystick'iem w kierunku, w którym chcesz żeby płynęła. Raz poruszona flota będzie dalej sama kontynuowała rejs. Gdy zdecydujesz się na przepłynięcie przez zaminowany kanał, musisz skierować flotę wzdłuż brzegu półwyspu. Po znalezieniu przejścia usłyszysz sygnał alarmowy.

Sekwencja druga - ZAMINOWANY KANAŁ

Musisz przepłynąć zaminowany kanał unikając wejścia na minę i trafienia torpedą. Joystick zapewnia sterowanie okrętami. Prawo i lewo to skręty przy zerowej prędkości. Do przodu - wzrost prędkości, do tyłu - silniki stop. Gdy uda ci się pokonać trudności zaskoczysz wroga w porcie.

Sekwencja trzecia - ATAK SAMOLOTÓW

Twoją flotę atakują eskadry samolotów wroga. Jeśli udało ci się zaskoczenie, to wiele jego samolotów nie zdąży wystartować. Drugi wariant strategii spowoduje większą ilość ataków z powietrza. Możesz sterować działkami w pionie i w poziomie. Amunicji ci nie zabraknie, ale potrzebny jest pewien czas na uzupełnienie zapasu. Nie trać jej niepotrzebnie, bo w krytycznym momencie nie będziesz mógł szybko strzelać. Czasami przelatują samoloty zwiadowcze, staraj się je również zniszczyć.

#### Sekwencja czwarta - BITWA MORSKA

Po zniszczeniu atakujących samolotów rozpoczyna się bitwa morska. Masz za zadanie zniszczyć okręty wroga używając artylerii. Każdy z okrętów jest w innej odległości od ciebie. Po strzale otrzymasz z dalmierza odległość trafienia pocisku od celu (czy strzał był za krótki, czy za długi). Zmiana kąta nachylenia działa o 0,5 odpowiada 100 metrom. Jeśli np. strzał był za krótki o 100 m, powinieneś obniżyć kąt nachylenia o  $0,5^{\circ}$ . Lotniskowiec wroga będzie próbował uciec. Zniszcz go koniecznie - dostaniesz wtedy 1000 punktów. Ponieważ w porcie jest miejsce dla czterech statków, to za każdy dodatkowy dostaniesz 2000 pkt.

#### Sekwencja piąta - PRZYCZÓŁEK

Każdy statek, którym wpłyniesz do portu wiezie dwa czołgi. Po wylądowaniu desantu musisz przedrzeć się przez system obronny wyspy. Gdy czołg ruszy nie ma już odwrotu, możesz skręcać, ale będziesz poruszał się ze stałą prędkością. Napotkasz wiele przeszkód: miny, czołgi wroga, bunkry, rowy i ogień przeciwnika. Każdy system obronny ma swoją wartość, która jest wyświetlana po jego zniszczeniu. Po dotarciu do frontu Khun-lin następny czołg będzie miał zwiększony stopień trudności.

#### Sekwencja szósta - KHUN-LIN

Gdy czołg dotrze do frontu, musisz wystrzelić 10 pocisków, by zniszczyć fortecę. Istnieje 10 celów, ale w danym momencie tylko jeden jest właściwy - ten który świeci się na biało. Front jest broniony przez olbrzymie działo. Jeśli obsługa zauważy cię i wyceluje działo - zginiesz. Ona nigdy nie chybia.

#### PUNKTACJA

statek który przepłynął kanał - 3000 pkt  
zestrzelony samolot - 4000 pkt  
samolot zwiadowczy - 2000 pkt  
lotniskowiec - 10000 pkt  
inne statki - 2000 pkt  
czołgi wroga - 1000 pkt  
karabiny maszynowe - 400 pkt  
bunkry - 800 pkt  
wieże - 600 pkt  
okna fortu - 2000 pkt  
zniszczenie fortu - 20000 pkt  
dodatkowe statki (ponad 4) - 2000pkt

## **WSKAZÓWKI TAKTYCZNE**

1. Spróbuj przepłynąć przez zaminowany kanał. Jeśli ci się to uda, znacznie zwiększysz swoją punktację.

2. Gdy wyląduje desant, zapamiętaj, że instalacja obronna znajduje się na jednej drodze do fortu. Powinieneś to przewidzieć i odpowiednio prowadzić ogień. Gdy zaatakują cię czołgi wroga, będą starały ustawić się naprzeciw siebie. Aby twój pocisk trafił, musisz ustawić się na linii ognia.

3. Atakowanie fortecy - jeśli w fortecy pozostało kilka celów, wówczas możesz zwiększyć swoje konto punktowe używając wszystkich czołgów.

## **REGULACJE**

klawisz T - tabela wyników

klawisz B - kolor tła podczas wybierania poziomu

klawisz F - regulacja dźwięku

klawisz C - zatrzymanie akcji

klawisz CTRL - zmiana poziomu trudności w czasie gry

Automatyczne DEMO po 1 min bez gry - w każdej chwili można przejąć kontrolę nad grą.

## BEHIND JAGI LINES

Na pewnej tajemniczej skalistej planecie stała się straszna rzecz, oto pojawili się tajemniczy obcy budując na szczytach gór swoje bazy niszczące wszystko co żyje lub porusza się, a nie należy do ich okrutnego imperium. Ich zdradzieckie rakiety i pociski zdołały osiągnąć kilka ziemiańskich statków badawczych i zwiadowczych. Na szczęście piloci tych pojazdów kosmicznych zdołali się katapultować i przeżyli lądując na planecie, ale teraz nie znają możliwości powrotu. Ty jesteś jedynym śmiałkiem, który podjął się tego bardzo trudnego zadania.

Twoja misja... wyruszyć ze statku bazy w kierunku tajemniczej planety, odszukać określoną liczbę pilotów, którzy zaginęli nad planetą, wylądować, zabrać ich na pokład i dostarczyć do statku bazy. W czasie swojej misji musisz walczyć z nieprzyjacielskimi fortecami, raketami, a także po wylądowaniu uważać na obcych, którzy będą chcieli zniszczyć twój statek.

Plan działania... musisz walczyć z wrogimi bazami niszcząc je, uważać na atakujące cię pociski /niszcząc je lub uciekać przed nimi/, gdyż zderzenie z nimi bardzo osłabia twoją warstwę ochronną i może spowodować zniszczenie twego statku kosmicznego. Aby z kolei zniszczyć fortecę, musisz tak ustawić statek, aby znalazła się ona w celowniku na przedniej szybie lub w celowniku radaru. Naciśnięcie FIRE spowoduje odpalenie twoich rakiet. Do zmian położenia wysokości i kierunku służy joystick. Ale w czasie tej walki nie zapomnij, że twoim głównym zadaniem jest niesienie pomocy pilotom znajdującym się na powierzchni. W tym celu musisz swój statek skierować w poblize położenia pilota /ułatwi ci to

radar położenia pilota/. Następnie, gdy wskaźnik odległości od pilota będzie wskazywał wartość 1 lub 2 wyląduj, jeżeli ukaze się napis PILOT IN RANGE /w przypadku napisu PILOT TOO FAR, musisz ponowić próbę lądowania, aby znaleźć się bliżej pilota/ wyłącz silnik i otwórz śluzę i teraz musisz uważać czy nadchodząca postać jest poszukiwanym przez ciebie pilotem, czy też twoim wrogiem /obcym/. Jeżeli byłby to obcy /pojawi się w pewnym momencie napis ALIEN /musisz szybko zamknąć śluzę i włączyć energię lub start, gdyż w innym wypadku wybiję on twoją przednią szybę i zniszczy twój statek/. Pamiętaj, że w każdej misji masz do zebrania określoną liczbę pilotów i dopóki ich nie uratujesz nie przejdziesz do następnej opcji. Musisz także uważać, aby nie zabić pilotów /napis PILOT KILLED/ przez strzał do nich ,lub wystartowaniu, gdy pilot jest w pobliżu statku. Gdy po wylądowaniu pilot znajdzie się na pokładzie twego statku zamknij śluzę, włącz energię i wystaruj. W czasie gry masz możliwość powrotu do bazy, ale tylko wówczas, gdy świeci się odpowiednia kontrolka zezwalająca na to, lub pojawi się napis MATHER SHIP do bazy możesz powrócić w celu regeneracji swoich zasobów /głównie energii/ i odtransportowania pilotów /oczywiście najkorzystniejszy dla ciebie powrót, jest wówczas, gdy posiadasz na pokładzie już wszystkich pilotów jakich miałeś do zabrania w tej misji, wtedy otrzymasz najwięcej punktów premiovych i przejdziesz do kolejnej opcji. Na początku gry masz możliwość wyboru poziomu /opcji/, od którego chciałbyś rozpocząć grę. Tych poziomów jest 99, pamiętaj, że pierwsze poziomy są bardzo proste, niewiele jest baz wroga, niewielu obcych na powierzchni i niewielu pilotów do zabrania. Natomiast opcje o wysokich numerach są bardzo trudne, jest więcej i bardziej agresywnych wrogów, więcej pilotów do zabrania. Pamiętaj, że twa energia ucieka w zastraszającym tempie, a możliwości powrotu do statku bazy zdarzają się bardzo rzadko.

### **SYGNAŁY DŹWIĘKOWE**

Szybkie pikanie.... oznacza obiekt nieprzyjaciela w celowniku

Wolne pikanie. . . pilot znajduje się w twoim zasięgu

3 sygnały dźwiękowe... możesz wracać do bazy

### **POLECENIA I WIADOMOŚCI**

PILOT ON RANGE...pilot w zasięgu  
PILOT TOO FAR...pilot za daleko  
ALIEN.....szpieg, obcy, nieprzyjaciel  
PILOT KILLED....pilot zaginął  
MATHER SHIP...statek matka, możliwość powrotu do bazy  
AIRLOCK OPENED.....śluza powietrzna otwarta  
AIRLOCK CLOSED.....śluza powietrzna zamknięta  
SHIP OFF SCOPE...statek na ekranie  
TOO HIGH.....za wysoko na lądowanie

## STEROWANIE

L...lądownie /aby wylądować należy zmniejszyć wysokość, nie można podchodzić do lądowania ze zbyt dużej wysokości

E...włączanie i wyłączanie silników /energii/

A...otwieranie i zamykanie śluzy

\*....start i zwiększanie prędkości

+....zmniejszanie prędkości

B...powrót do bazy /dopiero po sygnale MATHER SHIP/

JOYSTICK... sterowanie statkiem kosmicznym /w położeniu twego statku pomaga ci się zorientować kompas/

FIRE... uruchamia twoje pociski pokładowe

## PRZYRZĄDY KONTROLNE

1... miejsce nadawania poleceń i wiadomości

2... kompas

3... aktualnie zdobyte punkty przez Ciebie w tej grze

4... celownik na przedniej szybie

5... kontrolka sygnalizująca bliskość pilota

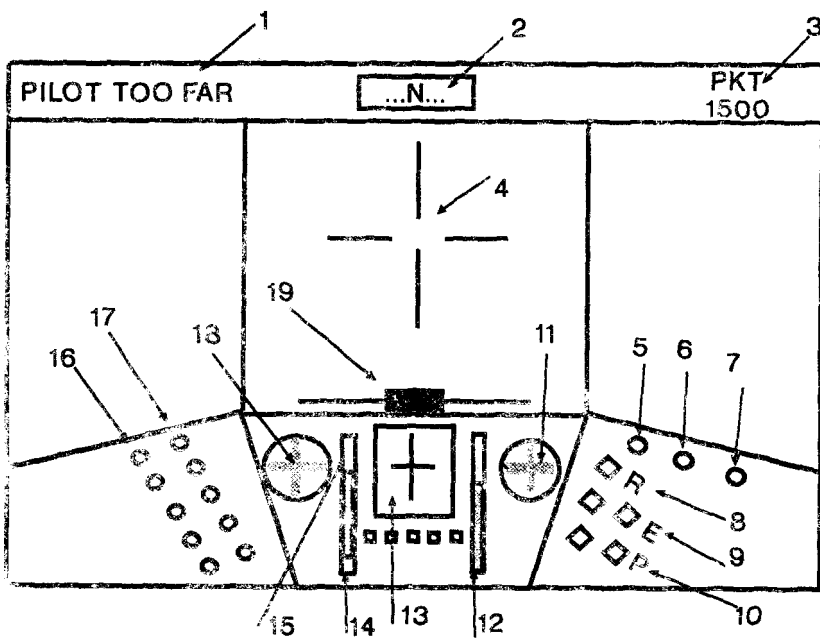
6... kontrolka sygnalizująca zezwolenie na powrót do bazy

7... kontrolka sygnalizująca czy śluza jest otwarta

8... R - podaje odległość pilota od statku /gdy R=1 lub R=2 pilot znajduje się w zasięgu, gdy R jest większe od 2 pilot

znajduje się poza zasięgiem/

- 9... E - ilość zestrzelonych baz nieprzyjaciela
- 10.. P - ilość pilotów do zabrania w danej misji
- 11. radar położenia pilota
- 12.. energia
- 13 ..radar
- 14..wysokość nad poziomem morza
- 15.,wysokość bezwzględna
- 16..wskaźnik wysokości lotu
- 17..wskaźnik prędkości
- 18..horyzont
- 19..wskaźnik odległości obiektu





# CAVELORD

Było to dawno temu, gdy nad państwem króla Durinów panowały siły i złe moce króla Ciemności. Po wielkiej wojnie król odzyskał swą władzę i zasiadł na tronie w krainie wiecznej radości. I oto okazało się, że słudzy zła skradli i ukryli najważniejszy atrybut jego władzy, diamentową koronę rodu Durinów; podzielili ją na sześć części i ukryli w lochach, gdzie panował niepodzielnie władca krainy ciemności i mroku. Król Durin wezwał przed swoje oblicze najlepszego wojownika, Maxa Grandlala, zwanego Cavelordem, który ze swym przyjacielem, ptakiem Rodionem wyruszył, aby znaleźć koronę. Czeka na niego wiele niebezpieczeństw i zagadek.

## ROZPOCZĘCIE GRY

Przed rozpoczęciem gry masz do wyboru 3 stopnie trudności (wyboru dokonujesz przy użyciu klawisza **OPTION**):

**NOVICE** - proponujemy, abyś od tego stopnia rozpoczął grę

**KNIGHT** - gdy poznasz już trochę lochy i nabędziesz pewności siebie, możesz spróbować

**CAVELORD** - jeśli chcesz, to próbuj, a przekonasz się, jak trudno zostać mistrzem wśród wojowników.

Grę rozpoczynasz, mając 100 pkt siły (Strenght) i ani okruchu złota (Gold).

Naciśnij **START**.

## GRA

W dolnej części ekranu otrzymasz informacje ułatwiające ci grę. Nad licznikiem energii i złota znajdują się symbole

posiadanych przez ciebie przedmiotów.

Podczas wędrówki podziemnymi korytarzami oprócz wciąż atakujących cię ptaków ciemności (musisz na nie uważać, gdyż każdy ich atak zmniejsza zasób twych sił; ale możesz do nich strzelać, najlepiej w momencie, gdy się wykluwają z latających jaj przenoszonych przy pomocy teleportacji przez pana Ciemności i Mroków, naciskając **FIRE** kierując joystick w ich stronę) napotkasz także wiele tajemniczych przedmiotów, które mogą być bardzo pomocne w twojej wędrówce:

- promieniujące kwadraty - zawierają 5 sztuk złota,
- pierścienie - zawierają po 10 sztuk złota,
- flakoniki z migającą zawartością - zawierają 10 jednostek energii,
- migające, trujące rośliny - zabierają ci 10 jednostek energii,
- znaki zapytania - może to być każda z powyższych rzeczy.

Aby wejść w posiadanie tych przedmiotów, musisz skierować swego gracza na nie. W przypadku znaku zapytania pierwsze przejście zdradzi ci tajemnicę, co on kryje, a dopiero drugie spowoduje pozyskanie przedmiotu. Pamiętaj, że gdy twoja energia spadnie do zera, to każdy atak przeciwnika skończy się dla ciebie tragicznie, gdyż w grze tak jak w życiu, możesz przegrać tylko raz. Przed tobą bardzo ciężka droga. Aby otworzyć pierwsze zamknięte przejście, będziesz musiał zdobyć kryształowy okruch, a potem do kolejnych różnokolorowe klucze albo złoto, aby przekupić strażników. Gdy przyniesiesz smokowi jajko, da ci złoto, magiczna pałeczka także może ci pomóc, ale...

## **PIERWSZE KROKI**

Wyprawę rozpoczynasz od przywitania z królem Durinem, który czeka na twoje przybycie (Welcome! The King is waiting for you), po czym otrzymujesz polecenie odszukania i przyniesienia jego skradzionej korony ( Get the crown and bring it back to me ). Rozpoczynasz swą wyprawę, a już życie uprzykrzają ci okropne ptaki Ciemności. Najpierw musisz otworzyć zasypane kamieniami przejście, aby to

uczynić musisz wejść w posiadanie kryształowych okruchów, znajdujących się w górnej części labiryntu (ich znalezienie - podobnie jak i innych przedmiotów np. kawałka korony, jajka smoka, magicznej pałeczki itp. - zostanie odnotowane w okienku komend w dolnej części ekranu ). Natomiast, aby otworzyć zasypane kamieniami przejście po lewej, będziesz potrzebował niebieskiego kluczyka do skrzynki (You will need blue key). Znajdziesz go w części lochów znajdujących się za przejściem otwieranym przy pomocy kryształowych okruchów. Tam też spotkasz przemiłego smoka, który zaproponuje ci bogactwo wzamian za odzyskanie dla niego jajka (DRAGON: Bring me egg and are you rich). Ale gdzie go szukać, chwila namysłu... tak, już chyba wiesz, oczywiście w części lochów za przejściem otworzonym przy użyciu niebieskiego kluczyka, a więc ruszaj dalej, bo czas nagli. Wciąż rodzą się nowe ptaki, biją podziemne pioruny i błyskawice, tryskają gorące, trujące źródła, coraz więcej niebezpieczeństw .

Przemknij się więc do odpowiedniej części lochów, bierz jajo i w nogi, ale zaraz, zaraz...może by tak spenetrować pomieszczenie odgrodzone spadającymi kamieniami, tylko ostrożnie, każde trafienie kosztuje nas ubytek energii, a jeszcze długa droga przed nami, może będziemy mieli szczęście i spotka tam nas miła niespodzianka...? Oddaliśmy jajko, dostaliśmy złoto, więc dalej do części lochów po lewej stronie, tam czeka nas nowe przejście, ale tym razem pilnowane przez strażnika, który z ochotą nam je otworzy, ale za odpowiednią opłatą, oczywiście w złocie. Jeżeli masz go odpowiednią ilość, skieruj się w stronę przejścia i pchnij w tę stronę drążek sterowy joystick'a; staną przed tobą otworem nowe fragmenty podziemi, pełne nowych tajemnic i nowych niebezpieczeństw. Tym razem będziesz odwiedzał czarownika, przekupywał drugiego strażnika, szukał magicznej pałeczki, zielonego kluczyka do drugiego przejścia itd.Nie zdradzimy ci więcej tajemnic, aby nie zabrać ci przyjemności gry, ale wiedz, że czeka cię jeszcze wiele zagadek, zanim odnajdziesz koronę króla Durina i przyniesiesz mu ją.

## **DOBRE RADY**

- pamiętaj, że ściany lochów są bardzo zdradzieckie, potrafią cię np. przeciągnąć na drugą stronę, co może ci pomóc, ale także może się to dla ciebie skończyć tragicznie,

gdy wylądujesz w części lochów za zamkniętym jeszcze przejściem.

- postaraj się najpierw pootwierać wszystkie przejścia (ba! łatwo powiedzieć), abyś mógł się swobodnie poruszać po podziemiach w poszukiwaniu korony i nie został zablokowany w części lochów bez wyjścia (wtedy jedyna szansa, to skorzystać z tajemniczych własności ścian);

- uważaj na pnącza i zwisające rośliny, ograniczają one szybkość poruszania się, a także na wyrzuszenia terenu, w które często uderzają pioruny i błyskawice;

- staraj się unikać ptaków ciemności i nie walcz z nimi, gdyż w walce stracisz bardzo dużo cennej energii; najlepiej je niszczyć gdy są bezbronne tzn. gdy się wyklują lub po prostu ich unikać (gdy ptak zniknie z ekranu, już się więcej na nim nie pojawi);

- gdy znajdziesz już całą koronę, musisz odnieść ją do króla, a przyniesie ci to chwałę i sławę;

- pamiętaj - jesteś tylko szaraczkiem i nie próbuj wchodzić do lochów na poziomie Cavelorda, bo zapewne skończy się to dla ciebie tragicznie.



# COMPUTER WAR

Grozi wojna termonuklearna! Komputer w N.O.R.A.D. (System Obrony Powietrznej Północnej Ameryki) wykrył atakujące rakiety, Wojsko jest w stanie alarmu i przygotowane do ataku odwetowego. Nagle stwierdzasz, że coś jest nie w porządku - rakiety nie należą do Związku Radzieckiego! Komuś udało się włamać do systemu komputerowego i uruchomić program symulacji wojny nuklearnej. Ale komputer nie potrafi odróżnić symulacji od rzeczywistości! Jeśli nie będziesz działał szybko, system uruchomi amerykańskie rakiety i dwa kontynenty ulegną zagładzie. Jedynym sposobem uniknięcia zniszczenia jest zestrzelenie rakiet znajdujących się w pamięci komputera i złamania kodów likwidujących bazy. Wojna termonuklearna może być grą, ale taką, w której nie ma zwycięscy. Niestety gra się rozpoczęła i może objąć cały świat.

## JAK GRAĆ ?

1. Gra jest przeznaczona dla jednego gracza. Aby ją rozpocząć, naciśnij klawisz START. Możesz go również naciskać w czasie trwania gry - wtedy rozpocznie się ona od nowa.

2. W każdym momencie możesz zatrzymać akcję wciskając klawisz OPTION. Aby kontynuować grę naciśnij ponownie ten klawisz.

3. Gdy gra się rozpocznie zobaczysz widok ekranu komputera w N.O.R.A.D. oraz mapę Ameryki Północnej po prawej stronie.

## EKRAN

1. Główny ekran składa się z mapy Ameryki Północnej i dwu obszarów pulsujących świateł. Na mapie znajduje się

pewna ilość zielonych kwadratów - przedstawiają one amerykańskie bazy raketowe.

2. Białe pulsujące punkty na ekranie przedstawiają atakujące rakiety.

3. Na dole ekranu jest licznik wyświetlający warunek obrony (**DEFCON**). Na początku wynosi on 5 (warunki pokojowe) i zmniejsza się za każdym razem, gdy zaktywizowana zostanie kolejna baza raketowa. Jeśli licznik osiągnie 1 -rozpocznie się wojna raketowa i gra się skończy.

4. Na dole ekranu wyświetlone są zdobyte przez ciebie punkty.

5. Największa uzyskana ilość punktów wyświetlana jest na początku i końcu każdej gry.

## ZASADY GRY

1. Przyjrzyj się mapie i znajdź "atakujące" rakiety generowane przez program symulujący (pulsujące małe punkty).

2. Zdecyduj, która rakietka stanowi największe zagrożenie dla amerykańskich baz raketowych i przy pomocy joystick'a naprowadź na nią kwadratowy znacznik.

3. Gdy naciśniesz **FIRE** obraz na ekranie pokaże zbliżenie terenu objętego znacznikiem. Jeśli naprowadzenie nie było dość dokładne i w tym obszarze nie ma rakiety - informacja o tym zostanie wyświetlona na ekranie.

4. Teraz musisz śledzić raketę nad terenem wyświetlanym przez komputer. Aby to wykonać, poruszaj joystick'iem w kierunku rakiety, której położenie jest sygnalizowane przez pulsujący znacznik po jednej stronie ekranu. Gdy znajdziesz się w pobliżu rakiety, usłyszysz przerywany dźwięk, którego częstotliwość wzrasta w miarę zbliżania się do rakiety.

5. Rakietka pojawi się nad terenem i możesz ją zestrzelić. Aby wycelować dokładnie, możesz zmieniać położenie poruszając joystick'iem w górę i w dół.

6. Na dole ekranu po prawej stronie widać odliczanie. Gdy zniszczysz atakującą raketę - pozostała ilość punktów będzie doliczona do twojego wyniku.

7. Po zniszczeniu rakiety na ekranie pojawia się znów mapa. Masz już następną raketę do zniszczenia.

8. Jeżeli nie uda ci się akcja i rakietą dotrze do jednej z baz, baza ta staje się aktywna i warunki obronne pogarszają się (DEFCON się zmniejsza). Zwiększa to groźbę wybuchu wojny jądrowej. Jeśli rakietą dotrze do N.O.R.A.D. (czerwona gwiazdka na mapie), to wojna wybuchnie automatycznie.

9. Gdy wszystkie rakiety z jednej fali zostaną zniszczone, dwa obszary pulsujących świateł (po lewej stronie ekranu) przestaną zmieniać pozycję, a licznik zacznie odmierzać czas. Zanim licznik osiągnie 0, musisz dopasować wzór z dolnego obszaru do części obszaru górnego. Pulsująca ramka może być przesuwana po górnym obszarze przy użyciu joystick'a. Jeśli chcesz, możesz użyć klawisza SELECT do obrotu wzoru o 90° ( za każdym naciśnięciem joystick'a )

10. Jeśli uda ci się dopasować wzory świateł i przy-cisnąć FIRE, zanim licznik osiągnie 0, bazy na mapie zaczną pulsować. Możesz wybrać jedną z nich i schronić ją przed atakiem. Jeśli uda ci się schować wszystkie bazy, odsuniesz groźbę wojny do następnej rozgrywki.

## DIAMONDS

### SCENARIUSZ

Około 1880 roku przez całą Australię przebiegła wieść, jakoby wśród pustynnych piasków były całe złoża diamentów, a wśród nich leży Great Diamond, którego wartość przekraczała najśmielsze marzenia. Kopacz Dan, pełen nadziei odkrywca, postanowił znaleźć Wielki Diament. Jednakowoż na jego drodze do Round Mount (tam właśnie są diamenty) leży Blob Country. Jest to tam, gdzie na skrawku gruntu rośnie las muchomorów. Gdy Briam Blob odkryje, że Dan przeszedł przez

jego piękny ogród, zatrząsie się ze wściekłości i ruszy w pogoń! Tak, że gdy Dan dotrze w końcu do Round Mount, Brian Blob będzie mu deptał po piętach. A nie jest on jedyny na tym obszarze.....

Philip zwany Wypełniacz (Filler) jakby tu powiedzieć - uwielbia włożyć w każdy tunel czy inną dziurę, jaką znajdzie. Gdy przyjdzie mu zemrzeć, powinien się przenieść w inny wymiar i pojawić się w innej części pustyni. Trzy Ogniste Muchy mogą czasem wlecieć do tunelu w poszukiwaniu innych insektów na przekąskę. Jeszcze jeden poszukiwacz wytknął sobie za cel życia znalezienie Wielkiego Diamentu: ale niestety - biedaczek zginął tragicznie w głębinach kopalni. Odtąd duch jego Oczu może przesuwać się korytarzami prowadzącymi do Wielkiego Diamentu. Wincenty Wąż ciągle czyha, żeby coś przekąsić (czy raczej kogoś..), a apetyt mu dopisuje.

### JOYSTICK

Gracz 1 - port 1; gracz 2 - port 2. Przycisk wstrzymuje grę.

### STRUKTURA GRY

Jest 16 poziomów, każdy poziom posiada inną konfigurację tuneli. Każdy poziom zawiera 4 plansze.

- 1 - pojawia się Philip
- 2 - pojawiają się Ogniste Muchy
- 3 - pojawiają się Oczy
- 4 - pojawia się Wincenty Wąż

Jeśli szczęśliwie przebrniesz przez 4 plansze, przechodzisz do następnego poziomu.

### PUNKTACJA

Za każdy znaleziony diament 1 pkt. Ilość posiadanych przez Dana diamentów jest wyświetlana u góry ekranu. Jeśli zanieśiesz diamenty na powierzchnię, dostaniesz 2 pkt. premii za każdy diament, a ilość posiadanych diamentów spada do zera. Jeśli przytrzaśniesz Briana kamieniem, dostajesz 10 pkt. Pozostałe typy trudniej jest przytrzasnąć skałą. Jeśli jednak uda ci się to, dostaniesz 20 pkt i fanfarę na swoją cześć.

Demon jest niezwyciężony - jego skała się nie ima.



## ELEKTRA GLIDE

Jest to gra typowo zręcznościowa, celem jest zrobienie okrążenia wokół toru wyścigowego w ciągu określonego czasu. Gdy wyczerpiesz limit czasu gra zatrzymuje się, natomiast jeśli okrążysz tor zanim upłynie wyznaczony czas - dostajesz dodatkowy czas na następne okrążenie - itd. Kolejne okrążenie następuje jedno po drugim tak, że jak raz zaczniesz jechać to nie ma już w grze żadnych przerw. Na początku gry wybrać możesz jeden z trzech różnych torów: Wielka Brytania, Ameryka i Australia. Dodatkową pomocą jest możliwość wyboru czułości sterowania pojazdem /Steering Control Envelope 1, 2, 3/ co jest przydatne przy dopasowaniu czułości sterowania do posiadanego typu joystick'a. Posługiwanie się joystick'iem Jest standardowe: wychylenie w przód - przyspiesza ruch, w tył - zwalnia, na boki - zakręca. Rozpoczynasz grę pojazdem znajdującym się w tunelu, tak, że widoczna jest tylko droga - wkrótce wyjedziesz na światło dzienne i ujrzysz krajobraz wokół toru.

ELEKTRA GILDE jest grą dość nietypową w kategorii "gier wyścigowych" - Twój pojazd jest jedynym znajdującym się na torze. Natomiast zamiast innych pojazdów na torza pojawiają się przerażająco groźne trójwymiarowe obiekty próbujące przeszkodzić Ci w jeździe. Obiekty te przyjmują kształty kul i sześcianów i są dość gęsto rozsiane wzdłuż całego toru. Kule podskakując kierują się wprost na Twój pojazd, próbując go trafić. Sześciany natomiast "stoja spokojnie" w poprzek drogi. Oba typy obiektów musisz starannie omijać, ponieważ uderzenie w którykolwiek z nich zatrzymuje twój pojazd i w konsekwencji tracisz swój czas. Czasami nad głową przeleci ci rakieta i zrzuci na drogę przed Tobą "elektrostatyczną kolumnę". Musisz ją ominąć /jest to bardzo trudne szczególnie na zakrętach/, bo uderzenia w nią

powoduje utratę szybkości pojazdu.

Ponadto w czasie gry napotkasz tunele i rozwidlenia dróg. Gdy jedziesz przez tunel widzisz tylko drogę /reszta ekranu jest ciemna/ - uderzenie w ścianę tunelu również zatrzymuje twój pojazd. Rozwidlenia znajdują się zaraz za końcem okrążenia i wiodą na różne tory /tak, że w czasie trwania rajdu możesz zmienić tor/. Tory w różnych krajach różnią się trudnością - najgorszy jest amerykański.

## FIGHTER

Program jest symulacją lotu myśliwcem odrzutowym F 15 Eagle. Posiada wiele cech spotykanych w nowoczesnych symulatorach lotu: trójwymiarowy obraz z kabiny, pełną możliwość akrobacyjnych elementów walki powietrznej, wpływ wiatru, lądowanie na przyrządach. Ola każdego z wariantów istnieje tryb treningu oraz możliwość zróżnicowania wymaganych umiejętności pilota.

### WARIANTY:

1. Ćwiczenia lądowania - twój samolot jest umieszczony na wysokości 1700 stóp, 6 mil od punktu lądowania na lotnisku BASE. Podwozie jest opuszczone. Wykorzystując regulację mocy, klap i wznoszenia dobierz prędkość opadania i zbliżania do lotniska. Namiary mogą być brane z Systemu Lądowania na Przyrządach (ILS) lub Komputera Lotu. Po wylądowaniu zredukuj moc do zera i użyj hamulców.

2. Ćwiczenia lotu - twój samolot jest umieszczony na pasie startowym lotniska BASE w kierunku Północnym. Startuj, dodając pełny ciąg lub nawet pełny dopalacz i ciągnąc drążek do siebie (klawisz 6). Kiedy osiągniesz odpowiednią

prędkość, startuj. Maksymalne przyspieszenie przy starcie można uzyskać stosując hamowanie, aż do osiągnięcia pełnego ciągu. Wciągnij podwozie zaraz po starcie, jeżeli chcesz przekroczyć 300 węzłów. Start jest możliwy przy mniejszej prędkości z pełnym odchyleniem klap. Kierowanie na ziemi odbywa się przy pomocy steru, najłatwiejsze jest przy prędkości mniejszej od 10 węzłów.

3. Ćwiczenie walki powietrznej - jesteś umieszczony 2 mile za nieprzyjacielem, na tej samej wysokości. Wybierz tryb walki i **KOMPUTER LOTU**, aby otrzymać dane o nieprzyjacielu: odległość i wysokość. Nieprzyjaciel będzie leciał z prędkością 550 węzłów i nie będzie strzelał do Ciebie. Manewruj samolotem, kiedy zobaczysz nieprzyjaciela otwórz ogień, gdy znajdzie się w celowniku,

4. Walka powietrzna - masz za zadanie obronić 4 lotniska: **BASE, TANGO, DELTA i ZULU**. Twoja misja zaczyna się od startu z lotniska **BASE**. Stosuj radar i Komputer Lotu do określenia położenia przeciwników. Kontakt wizualny następuje przy odległości mniejszej niż 1 mila i różnicy wysokości mniejszej niż 5000 stóp. W czasie walki przeciwnik manewruje, aby zdobyć przewagę. Uszkodzenie twojego samolotu jest sygnalizowane przez zmianę koloru symbolu samolotu na ekranie radaru. Czwarte uderzenie przez przeciwnika kończy walkę. Jeżeli chcesz przerwać walkę ze względu na uszkodzenia lub brak amunicji, to przeciwnik przestanie atakować, gdy będziesz 1 milę lub ponad 5000 stóp różnicy wysokości od niego. Wtedy będzie on kontynuował swoje zadanie - atakowanie poprzednio określonego celu naziemnego i w rezultacie zniszczenie wszystkich lotnisk. Pozwoli ci to na powrót na niezniszczone jeszcze lotnisko w celu naprawy, tankowania i dozbrojenia.

5. Ślepe lądowanie - symulacje startu i lądowania we mgle. Nie ma widoczności z kabiny od wysokości 50 stóp. Nawiguj, wykorzystując radar, Komputer Lotu i mapę. Klawisz 5 włącza i wyłącza tę opcję.

6. Wiatry i turbulencje - opcja ta powoduje zejście z kursu. Nawigacja i lot stają się trudniejsze, stąd opcja polecana po zdobyciu pewnej wprawy. Klawisz 6 włącza i wyłącza tę opcję.

7. Umiejętności pilota - ta opcja różnicuje przeciwnika w czasie walki tzn. jak szybko wykonuje on zbliżenie, rodzaje manewrów, jak szybko będzie ciebie miał w celowniku i jak blisko się musisz znaleźć, aby go zestrzelić. Opcja ta nie zmienia możliwości twojego samolotu. Uważaj, nieprzyjaciel jest bardzo zręczny !

8. Sterowanie - wybór typu joystick'a klawiszem B.

## **PRZYRZĄDY STEROWNICZE**

Podczas lotu twój samolot manewruje używając steru wysokości, lotek i steru ogonowego. Sterami wysokości kieruje się za pomocą klawiszy 6 i 7. Lotki sterowane są klawiszami 5 i 8, powoduje przechył w lewo lub w prawo. Stery ogonowe (klawisze CAPS SHIFT i Z) dają jednocześnie skręt i przechył. Mocą silnika steruje się za pomocą klawiszy Q i A (Q zwiększa ciąg, A zmniejsza). Siła ciągu wpływa nie tylko na prędkość samolotu, ale również na kąt nachylenia do poziomu. Siła ciągu potrzebna do utrzymania danej prędkości zależy od kąta nachylenia i wysokości. Przy małych prędkościach np. przy lądowaniu, samolot musi być utrzymywany dziobem w górę, aby działała siła nośna skrzydeł, co wymaga większej mocy. Przy większych prędkościach ustawienie dziobem w górę nie jest potrzebne i ten sam ciąg daje większą prędkość. Prędkość rośnie wraz z wysokością ze względu na malejące opory powietrza.

### **a/ KLAPY**

Są one na klawiszach W (w górę) i S (w dół), obok sterowania siłą ciągu. Klapy stosowane są do zmniejszenia prędkości podchodzenia do lądowania i redukcji prędkości opadania. Prędkość zależy od sposobu ustawienia klap, wpływają one również na kąt nachylenia. Otwarcie klap przy prędkości ponad 472 węzłów powoduje ich uszkodzenie.

### **b/ PODWOZIE**

Podnoszenie i opuszczanie klawiszem U. Opuszczanie podwozia ma niewielki wpływ na prędkość. Hamulce są włączone, jeśli przycisk B jest wciśnięty, stan hamulców jest pokazywany na tablicy rozdzielczej /BRAKES/. Hamulce nie działają w czasie lotu.

### **c/ DZIAŁKA**

Działka strzelają po naciśnięciu klawisza 0 (zero) po uprzednim wybraniu trybu WALKA klawiszem C (pojawia się celownik). Stan amunicji pokazywany jest w dolnym prawym rogu tablicy. Trzy symbole ponad wskaźnikiem amunicji pokazują obecność nieprzyjacielskiego samolotu. Liczba zestrzelonych samolotów jest na prawo od tego wskaźnika.

## WSKAŹNIKI I PRYZRĄDY POKŁADOWE

a/ Sztuczny horyzont - umieszczony centralnie na tablicy wskazuje przechylenie na skrzydło i nachylenie do poziomu; jest szczególnie przydatny przy akrobacji i walce powietrznej, jeśli nie widać horyzontu. Mały symbol samolotu obraca się, pokazuje kąt względem ziemi i kąt skrętu. Prawo i Lewo pokazywane są pod spodem. Kąt obrotu ponad 90° odpowiada lotowi na plecach. Kąt nachylenia do poziomu pokazywany jest z prawej strony: część niebieska - dziób do góry, żółta - w dół. Kąt 90° oznacza pionowe wznoszenie się lub pikowanie.

b/ Prędkość - po lewej stronie od sztucznego horyzontu (w węzłach).

c/ Wysokość - **ALTITUDE** (w stopach).

d/ Wskaźniki prędkości pionowej VSI - prędkość w stopach na sekundę, jeśli samolot wznosi się, to strzała pokazuje w górę, jeśli opada - w dół. Prędkość pionowa przy lądowaniu powinna wynosić około 20 stóp/ssek.

e/ Kłapy - można regulować kąt od zera do pełnego wychylenia (FULL). Prędkość minimalna 130 węzłów przy kłapach na Q, a 120 przy FULL.

f/ Ciąg - wskaźnik ciągu (THRUST) znajduje się na dole tablicy przyrządów. Obszar zielony oznacza ciąg od 0 do 100%, obszar czerwony - dopalacz. Dopalacz daje duży wzrost ciągu, ale powoduje duży wzrost zużycia paliwa.

g/ Radar i kompas - przyrządy znajdują się po lewej stronie tablicy. Wskaźnik powyżej symbolu samolotu pokazuje kurs kompasowy. W dolnej części pokazywany jest kurs i odległość od radiolatarni, do której aktualnie włączyliśmy się. Jeśli wybierzemy następną radiolatarnię (klawisz N), zmieni się identyfikator radiolatarni i ukaze się nowa odległość i kurs. Błyszczący krzyżyk pokazuje kurs na radiolatarnię

względem samolotu.

h/ Tryb walki - na ten tryb przełącza klawisz C. Włączany jest celownik, odblokowywane są działka - radar i Komputer Lotu nastawiane są na przeciwnika. Tryb walki pokazywany jest na radarze poprzez świecący symbol. Pokazywane są odległości i kurs nieprzyjaciela, a błyskający krzyżyk pokazuje jego kurs. Komputer Lotu pokazuje wysokość nieprzyjaciela.

i/ ILS (system lądowania na przyrządach) - Komputer Lotu (Flight Computer) - na prawo od wskaźnika wysokości znajduje się przyrząd podwójnego przeznaczenia : wspomagający lądowanie i walkę powietrzną. Przełączanie klawiszem "SYMBOL SHIFT".

ILS - daje pilotowi kierunek przy zbliżaniu się do lotniska. Utrzymując pulsujący kwadrat w środku przyrządu zachowujemy właściwe podejście do lądowania z właściwym stopniem opadania /3/. Jeśli kwadrat uciska ze środka, należy tak manewrować, aby tam powrócić.

Komputer Lotu - wybieramy klawiszem "SYMBOL SHIFT". Komputer pokazuje twoją dokładną pozycję w stopach na północ (N), południe (S), wschód (E) lub zachód (W) od lotniska z radiolatarnią, o ile jest ono w promieniu 6 mil. Odległości dotyczą radiolatarni, na którą jesteś aktualnie włączony. Jeśli lotnisko zostało zniszczone, lub nie jest w zasięgu, Komputer jest nieaktywny (czarne i żółte paski). Komputer pokazuje w trybie walki wysokość przeciwnika. Staraj się w czasie walki, aby twoja wysokość była mniej więcej równa jego.

j/ Paliwo - FUEL, prosty wskaźnik, ile paliwa zostało.

k/ Podwozie - wskaźnik ten jest pod wskaźnikiem paliwa; 3 czerwone i strzałka do góry - podwozie podniesione, 3 zielone i strzałka w dół - opuszczone.

l/ Mapa - przełączenie na mapę i na powrót za pomocą klawisza M.

## KLAWISZE STARTUJĄCE

5 - drążek w lewo      U - podwozie góra / dół

6 - " do siebie              B - hamulce włączone  
7 - " od siebie              N - następna radiolatarnia  
8 - " w prawo                M - mapa

CAPS SHIFT - ster w lewo      SYMBOL SHIFT - ILS/  
Komputer Lotu

Z - ster w prawo              O - działka  
Q - zwiększenie ciągu        H - zamrożenie  
A - zmniejszenie ciągu        J - odmrożenie  
W - klapy do góry              S - klapy w dół

### UWAGI DLA PILOTA

Prędkość startu: klapy zero - 140 węzłów; pełne klapy - 130 węzłów; Prędkość minimalna: klapy zero - 130 węzłów; pełne klapy - 120 węzłów.

Klapy: prędkość max. - pełne klapy 352 węzły; pozostałe wychylenia 472 węzły.

Podwozie:

$V_{\max}$  - 300 węzłów

$V_{\max}$  na ziemi = 250 węzłów

Wydajność:

$V_{\max} = 802$  węzły na poziomie morza, pełny dopalacz

$V_{\max} = 1439$  węzłów na wysokości 60000 stóp.

Pułap: około 65000 stóp.

Lądowanie:

Ciąg	Klapy	Podwozie	Nachylenie	V pion	V/węzły
74%	pełne	opuszczone	+3	19	125
62%	zero	opuszczone	+6	112	135

Dane techniczne - McDonnell Douglas F15 Eagle

Przeznaczenie: myśliwiec

Wydajność  $/V_{\max}/$ :

800 węzłów na poziomie morza /Mach 1,2/

1440 węzłów na wysokości 60000 stóp /Mach 2,54/  
Prędkość lądowania: 130 węzłów  
Rozbieg przy starcie: 900 stóp, 8 s z dopalaczem  
Pułap: 65000 stóp  
Początkowe wznoszenie: większe niż 50000 stóp/min

## GEMSTONE WARRIOR

Dzielny Wojowniku! Złe moce skradły ze świątyni klejnot, podzieliły go na pięć części i ukryły łup w samym sercu podziemi w tzw. "labiryncie". Musisz znaleźć drogę poprzez system podziemnych korytarzy wiodących do "labiryntu". Prowadzi doń ogromna krata z filarami. Po wejściu do "labiryntu" odszukaj pięć fragmentów klejnotu i postaraj się odnieść je do świątyni. Podczas całej wędrówki będziesz atakowany przez rozmaite potwory. Walcz z nimi dzielnie! Masz do tego celu strzały, kule i magiczne przedmioty. Nie bacząc na zrozumiałe obrzydzenie obszukaj martwe potwory, sarkofagi i skrzynie - znajdziesz broń, złoto i magiczne przedmioty. Sporządź mapę podziemi. Bez niej będziesz błądził i nie trafisz do "labiryntu"

Nie możesz pobrać nieograniczonej ilości magicznych przedmiotów. Czyń czasem ich inwentaryzację - odłóż truciznę, szybko użyj przedmiotu nadmiarowego. Przedmioty wskrzeszające życie mogą zadziałać tylko trzy razy w czasie gry - nie zabieraj ich więcej. Poruszaj się szybko pamiętając o głównym celu gry - dotarciu do "labiryntu" i zdobyciu klejnotu. Wystrzegaj się niebieskich potworów - zarażających brzydką



chorobą, na którą potrzebujesz odtrutki. Wszystkie potwory atakuj z dystansu strzałami. Kule zachowaj na sytuacje krytyczne, głównie na drogę powrotną z "labiryntu", kiedy zaatakują Cię trupie czaszki.

Przy wyższych stopniach trudności /Normal game - klawisz N czy Kamikadze game - klawisz K/ potwory poruszają się szybciej, mają nieoczekiwane własności, a przedmioty magiczne mogą działać inaczej niż w Beginners game.

### Kierowanie grą.

Strzelasz idąc w kierunku celu i naciskając przycisk w joystick'u, Rodzaj broni zmienisz przyciskiem R,

Przyciśnięcie przycisku w bezruchu powoduje ukazanie co miał ze sobą martwy potwór, co zawiera skrzynia bądź sarkofag. Ponownie naciskając przycisk FIRE pobierasz zawartość.

### Inne klawisze:

SPACE BAR - zmienia sposób poruszania wojownika /bieg, chód/

(/) - użycie posiadanego magicznego przedmiotu

(<),(>) - przesuwanie przedmiotów w dolnej części ekranu

P - odłożenie niepotrzebnego przedmiotu do skrzyni, sarkofagu

Ctrl S - wyłączenie dźwięku

Ctrl F - pauza

Esc - utrwalenie gry. Możesz wznowić grę od tego etapu po ponownym wgraniu z dyskietki i naciśnięciu klawisza ( O ) - Old game.

Uwaga: otwór w dyskietce powinien być odślonięty.

# GHOSTBUSTERS

Kilka lat temu ze słynnej filmowej "stajni" Spielberga wyszedł produkt, który stał się wielkim światowym przebojem, a tytułowa piosenka śpiewana przez Ray'a Parkera Jr. trafiła na listy bestsellerów. W tej sytuacji producenci gier komputerowych nie chcieli zostać w tyle i powstał program o barwnych przygodach trzech młodych ludzi, którzy postanowili założyć nową firmę do walki ze złymi mocami. Ghost busters, czyli po polsku zupełnie swojsko łapiduchy rozpoczęli swoją działalność, a czas ku temu był najwyższy, bo oto miasto zostało nawiedzone przez całą masę monstrów, złych mocy, duchów i duszków rozmaitej maści i rodzaju. Tak więc nowo powstała firma miała pełne ręce roboty. Najważniejsze stało się uratowanie miasta, wyłapanie duchów i nie dopuszczenie do ich połączenia na szczycie ZUUL. Teraz ty stanąłeś przed swoją szansą, zostałeś szefem Ghostbusters w swoim mieście i musisz "rozkręcić cały interes", gdyż w przeciwnym razie twe rodzinne strony czeka zagłada.

Po załadowaniu programu ukaze się znak rozpoznawczy twojej firmy (mały śmieszny duszek wyglądający ze znaku zakazu), zabrzmia dźwięki na pewno dobrze znanej melodii przewodniej z filmu. W dolnej części ekranu będzie przesuwiał się tekst piosenki.

Teraz gdybyś chciał przystąpić do gry musisz nacisnąć klawisz START. Natomiast gdybyś miał zamiar od razu wybierać sprzęt potrzebny do działalności naćśnij OPTION (podobnie w trakcie gry).

## PERTRAKTACJE Z BANKIEM

Po stworzeniu bandy łapiduchów najważniejszą rzeczą staje się wyrób i zakup odpowiedniego sprzętu. Tylko cóż jest

warta najwspanialsza nawet "instytucja" bez pieniędzy, czy kredytów bankowych. Musisz zatem wstąpić do banku, aby pobrać pieniądze na zakup odpowiedniego wyposażenia dla swych pracowników. Komputer zapyta się o twoje nazwisko i imię, a następnie czy posiadasz już konto, jeżeli tak odpowiedź Y, jeżeli nie oczywiście N. Następnie jeśli odpowiedziałeś twierdząco będzie chciał poznać numer twego konta, jeżeli wpiszesz błędny powróci do pytania o nazwisko, zaś jeżeli dane będą się zgadzały poda ci wysokość kwoty jaką możesz dysponować. W przypadku gdybyś nie posiadał konta w banku (na pytanie o konto odpowiedz N), komputer zaufa ci i bank udzieli ci kredytu na rozpoczęcie działalności w wysokości 10000 \$

## KUPNO SPRZĘTU

### SAMOCHÓD

Rozpoczynasz od kupna pojazdu. Możesz sobie obejrzeć oferty używając klawisza SPACE BAR. Okazuje się, że zaproponowano ci cztery rodzaje samochodów:

1. COMPACT CAR cena 2000 \$ - może zabrać 5 bagaży, prędkość max. 73 mil/h
2. 1963 HEARSE CAR cena 4800 \$ - może zabrać 9 bagaży, prędkość max. 90 mil/h
3. STATION WAGON cena 6000 \$ - może zabrać 11 bagaży, prędkość max 110 mil/h
4. HIGH PERFORMANCE CAR cena 15000 \$ - może zabrać 7 bagaży, prędkość max 160 mil/h

Wyboru musisz dokonać biorąc pod uwagę kwotę jaką dysponujesz (pamiętaj, że musisz kupić jeszcze inne wyposażenie) oraz potrzeby twojej firmy. Jeżeli dokonasz już wyboru naciśnij cyfrę z numerem katalogowym pojazdu (od 1 do 4) i RETURN.

### WYPOSAŻENIE POMIAROWE

Kolejna propozycja firm dealerskich to sprzęt kontrolno - pomiarowy, przy pomocy, którego możesz lokalizować położenie duchów

1. PK ENERGY DETEKTOR - wykrywacz energii, cena 400\$

2. IMAGE INTENSIFIER - wzmacniacz zjaw, cena 800\$
3. MARSHMALLOW INDICATOR - wykrywacz demonów, cena 800\$.

Jeżeli wybierzesz co chciałbyś kupić, musisz używając joystick'a podłączonego do portu nr 1 podjechać wózkiem transportowym pod właściwy sprzęt, nacisnąć **FIRE** i poruszyć joystick'iem, wybrane urządzenie zostanie przetransportowane do twojego pojazdu. Ponowne naciśnięcie **FIRE** powoduje przymocowanie sprzętu do samochodu, a ruch joystick'iem powrót wózka i możliwość dalszych zakupów, w przypadku których należy powtórzyć powyższe czynności. Dokonując zakupów wyposażenia musisz brać pod uwagę limit pieniędzy (suma jaka ci jeszcze pozostała jest wyświetlana w prawym górnym rogu ekranu) i pamiętać, że każdy samochód może zabrać określoną ilość bagaży, a masz do kupienia jeszcze inny sprzęt (przede wszystkim pułapki na duchy). Jeżeli uważasz, że zakupiłeś już wszystko z tej listy ofertowej co cię interesowało, musisz nacisnąć cyfrę 2 i klawisz **RETURN** a otrzymasz nową listę ofert.

### URZĄDZENIA DO ŁAPANIA DUCHÓW

Po kupnie narzędzi pomiarowych zaproponowano ci specjalne wyposażenie do łapania duchów:

1. GHOST BAIT - łapacz duchów, cena 400 \$
2. TRAPS - pułapki, każda w cenie 600 \$
3. GHOST VACUUM - zasysacz duchów, cena 500 \$

Sposób zakupu jest identyczny jak w przypadku poprzednim. Ale musisz pamiętać, że aby twoja firma mogła działać i osiągać sukcesy, a dzięki temu zarabiać pieniądze (które np. musisz zwrócić w przypadku kredytu udzielonego przez bank), do twojej działalności niezbędne są pułapki do których łapie się duchy, dlatego dobrze jest mieć ich pewną ilość.

### PRZENOŚNY MAGAZYN LASEROWY

Jeżeli dysponujesz jeszcze pewną gotówką możesz nacisnąć 3 i **RETURN**. Komputer proponuje ci do kupienia za cenę 8000 \$ przenośny magazyn laserowy (PORTABLE LASER CONFINEMENT SYSTEM).

## CO, DO CZEGO, PO CO, NA CO...

Sprzętem niezbędnym do rozpoczęcia działalności jest posiadanie samochodu i przynajmniej jednej pułapki. Ale jeżeli w naszym wyposażeniu znajdują się inne urządzenia, to jak się przekonamy mogą okazać się bardzo pomocne.

wzmacniacz zjaw - widok ducha jest dużo wyraźniejszy

wykrywacz energii - powoduje migotanie na czerwono domu nawiedzonego przez duchy

pułapka - służy do łapania duchów

wykrywacz demonów - ułatwia lokalizowanie duchów, maluje na biało dom, w którym może pojawić się duch

magazyn laserowy - może czasowo unieruchomić 10 duchów

Gdy po dokonaniu zakupów naciśniesz literę E, ukaże się mapa miasta z zaznaczonymi ważnymi obiektami:

**ZUUL** - świątynia w centrum miasta, musisz bronić aby nie dostało się do niej więcej niż 16 pędzących ulicami duszków, gdyż powstanie wtedy demon

**GHO** - centrala twojej firmy, gdzie będziesz musiał uzupełniać niedobory kadrowe w ekipie łapaczy

**GATEKEEPER** - oddźwierny, musisz uważać aby nie dotarł do ZUUL, zaznaczony jako poruszający się po ulicy zamek

**KEYMASTER** - klucznik, podobnie jak poprzedni, ale zaznaczony na mapie symbolem klucza

Na mapie znajdziemy jeszcze symbole duszków, aby można było śledzić ich drogę, migające na czerwono nawiedzone przez duchy domy i oczywiście symbol naszej firmy, którym możemy poruszać przy pomocy joystick'a wybierając najkrótszą drogę do nawiedzonego domu, gdy już będziesz w jego pobliżu pchnij w tą stronę joystick i naciśnij **FIRE**, Ukaże się twój samochód na jednej z ulic. Możesz teraz wychylając joystick w lewo lub w prawo sterować jazdą samochodu, a jeżeli nad nim znajdzie się duszek (ich łapanie to twoje zadanie) naciśnij **FIRE**, jeżeli w twoim wyposażeniu znajdował się zasysacz to duszek zostanie wessany. Czas jazdy ulicami jest proporcjonalny do wybranej trasy i

możliwości samochodu (prędkość max.). Gdy samochód dojedzie do wcześniej wybranego obiektu, ekran ulegnie zmianie i znajdziesz się przed domem i zobaczysz ducha, gdyby już uciekł naciśnij **FIRE**, a powrócisz do mapy.

## ŁAPANIE DUCHÓW

Aby złapać ducha musisz pierwszego ze swych łapiduchów wyprowadzić mniej więcej na środek budynku i nacisnąć **FIRE**, aby położyć łapacz. Następnie musisz tak ustawić drugiego z łapiduchów, aby promienie wypuszczone z ich miotaczy laserowych (po włączeniu lasera łapiduchy mogą się poruszać tylko w kierunku łapacza) po naciśnięciu **FIRE** zmusiły ducha do znalezienia się nad łapaczem, a następnie, gdy duch znajdzie się dokładnie nad nim ruch joystick'iem spowoduje uruchomienie łapacza i jeżeli prawidłowo oceniliśmy odległości, złapanie ducha. Przy wykonywaniu tych manewrów musimy pamiętać o tym, że:

- skrzyżowanie promieni laserowych zabije obu ludzi, nie czyniąc żadnej krzywdy duchowi

- najpierw musisz dokładnie ustawić pierwszego łapacza, zanim naciśniesz **FIRE**, aby ustawić drugiego

- duch musi znaleźć się idealnie nad łapaczem, aby jego działanie było skuteczne (wtedy naciśnij **FIRE**).

W wypadku akcji zakończonej sukcesem twoje konto wzbogaci się o 200 do 500 \$ w zależności jak szybko została przeprowadzona cała akcja. W skład brygady jeżdżącej samochodem wchodzi 3 ludzi, do łapania duchów potrzeba natomiast dwóch. Jeżeli masz mniej to musisz jak najszybciej skierować swój samochód do GHO i uzupełnić ubytek kadrowy, w tym celu podjedź do GHO i ustaw swój samochód dokładnie przed wejściem i przesun joystick'iem ku dołowi, a uzyskasz dwóch ludzi.

## ZAKOŃCZENIE GRY...

Gra może skończyć się na trzy różne sposoby:

1. Gatekeeper (oddźwierny) i Keymaster (klucznik) dotrą do **ZUUL**, a ty nie jesteś jeszcze w stanie oddać kredytu zaciągniętego z banku, ewentualnie nie uzyskałeś kwoty, którą zużyłeś na zakup sprzętu.

2. Odrobiłeś pieniądze, a nie zdołałeś umieścić w ZUUL dwóch swych ludzi (polega to na zebraniu ludzi z GHO podjechaniu do wejścia do ZUUL, pchnięciu joystick'a w tę stronę i naciśnięciu FIRE), ewentualnie umieściłeś ich, ale nie zdążyli oni dotrzeć na szczyt ZUUL wcześniej niż klucznik i oddźwierny.

3. Odrobiłeś pieniądze i zdołałeś umieścić swych ludzi na szczycie ZUUL, gratulujemy wygrałeś grę!!!

### WSKAZÓWKI DO GRY

Gdybyś na początku gry chciał się zabawić w bogacza, zdradzimy ci największą tajemnicę banku, imię i konto jednego z najlepszych udziałowców, nazywa się on **HERBIE** i ma konto numer 05250624, a na nim okrąglą sumkę 500000 \$.

Naciśnięcie SPACE BAR podczas gry pozwala ci na wgląd w informacje o jej przebiegu, jeżeli uczynisz to w czasie wyświetlania winiety do programu rozlegnie się okrzyk "Ghost Busters!".

Jeżeli zabraknie ci łapaczy musisz po nie podobnie jak po ludzi jechać do GHO, przy czym nie możesz wykorzystać łapacza nie posiadając pułapki, dlatego zastanów się przy zakupach, łapacz możesz używać wiele razy, pułapka działa trzykrotnie, gdy masz magazyn laserowy nie musisz jeździć po pułapki do GHO.

Możesz opóźnić dotarcie klucznika i oddźwiernego do ZUUL, przez umiejętne blokowanie ich samochodem, jeżeli najedziesz na nich z maksymalną prędkością, zmienią kierunek.

Wystrzegaj się demona. Gdy w dolnej części ekranu ukaże się napis **MARSHMALLOW ALERT** musisz błyskawicznie zastawić pułapkę nacisnąć B i jechać w tamtą stronę, wyłapując wszystkie zwabione duchy.

Powstanie demona może narobić szkód na około 400 \$, które zostaną odliczone z twojego konta.

# GUNFIGHT

Dwóch kowboi zwróconych do siebie twarzami, każdy z sześcioma kulami w rewolwerze i dookoła zakurzone miasteczko. Pojedynek na śmierć i życie! Który z was może celować pewniej i strzelać szybciej, aby nie być zniszczonym przez przeszkody i przeciwnika? Jesteś gotów ? Ruszaj, paf! paf! Padają strzały, unikaj gradu kul, które rykoszetują i podskakują na trawie, Odbijają się od kaktusów i ukrytych wozów. Ruszaj i strzelaj, aż trafisz przeciwnika, tak, że wykrztusi tylko słowa Got Me! Wytnij następne nacięcie na kolbie swego pistoletu,

## GRA

Jako strzelec celujesz i trafiasz do strzelającego i trafiającego w ciebie przeciwnika (zanim on cię trafi). Aby podwyższyć swoją punktację strzelaj pewniej w wyznaczonym na walkę czasie. Strzelaj prosto lub próbuj odbić strzał od trawy, kaktusów lub ukrytych wozów.

## STEROWANIE

- poruszanie strzelcem przy pomocy joystick'a
- aby wycelować naciśnij czerwony przycisk, przez chwilę trzymając dźwizek joystick'a w dole lub w górze
- strzelasz zwalniając przycisk 1 raz na jedną kulę

## JAK WYGRYWAĆ

1. Zastępca (Deputy) jest wygodniejszym celem niż szeryf (Sheriff).
2. Pozwól przeciwnikowi strzelać pierwszemu; skoncentruj się wymijając kule; pozwól przeciwnikowi się pomylić.
3. Nie strzelaj, kiedy stoisz zasłonięty drzewem lub kak-



tusem - jeśli rykoszet trafi cię w stopę, jesteś skończony.

4. Kiedy masz pewny strzał - strzelaj. Nie czekaj! Naucz się tej lekcji, jeśli chcesz skończyć jako **BOOT HILL**.

### **PUNKTACJA**

Jeden punkt dostaniesz za każdym razem, kiedy trafisz przeciwnika. Punktacja dla obu graczy jest pokazana w górnej części ekranu, razem z czasem gry i czasem na walkę (strzały). Każdy gracz rozpoczyna, mając 6 kul i może kontynuować grę, aż nie zostanie trafiony, nie wystrzela wszystkich kul lub skończy się czas. Jeśli wystrzelasz wszystkie kule, masz 10 sekund na zestrzelenie. Podczas tego czasu musisz unikać kul, aż czas na zestrzelenie skończy się, lub wznowić grę.

## **MERCENERY (Najemnik)**

Planeta posiada tylko jedno miejsce na swojej powierzchni, nadające się do zamieszkania. Miejsce to, umownie zwane dalej miastem (city area), otoczone jest pustynią. Miasto pokryte jest siecią dróg, połączonych w setki fascynujących struktur. Pod miastem znajduje się pewna ilość podziemnych kompleksów. Dawni, pokojowo usposobieni mieszkańcy planety Targ - Poliarisi, znajdują się obecnie w trwałym konflikcie z Mechanoidami, zbuntowanymi robotami. Główna Rada Paliarsów przeniosta się na orbitę, gdzie w dobrze uzbrojonym, obronnym **STATKU-KOLONII**, cieszy się względnym bezpieczeństwem. Resztki sił zbrojnych Paliarsów pozostały na powierzchni planety, walcząc w ośrodkach oporu wewnątrz miasta. Gracz spełnia rolę najemnika z XXI wieku, którego międzygalaktyczny statek rozbił się na powierzchni planety Targ i jest na razie niemożliwy do naprawienia.

BENSON, komputer osobisty dziewiątej generacji jest linią komunikacyjną gracza i łącznikiem między nim a resztą świata. BENSON ma wyjątkowe możliwości w zakresie przedstawiania i manipulowania różnymi przedmiotami, niezależnie od ich masy. Gracz może użytkować różne typy latających i naziemnych pojazdów, a także może poruszać się pieszo. Ta nieograniczona swoboda ruchów daje realistyczne doznania, które BENSON interpretuje jako trójwymiarową grafikę oszałamiających perspektyw. Każdy gracz będzie zachwycony poznawaniem planety Targ. Oferty zyskowego zatrudnienia napływają do najemnika (gracza) zarówno od Paliarsów jak i Mechanoidów. Zawarte w grze elementy walki to tylko niektóre z zadań możliwych do podjęcia przez gracza. Wszelkie możliwości wyboru są dla najemnika bardzo kuszące, lecz ich realizacja wymaga sił, zdobywania środków do przeżycia. Gracz może wybierać między zachowaniem niezależności a wyszukiwaniem korzyści i zdobywaniem łupów wojennych. Istnieje wiele obiektów, które mogłyby się przydać najemnikowi. Zajmowanie się nimi może być zlecone BENSONOWI. Łatwość fizycznego przemieszczania przedmiotów wewnątrz gry jest jej szczególnie atrakcyjną możliwością. Gra dostarczy uczestnikowi wielu fascynujących przeżyć. Podstawowym celem dla gracza jest ucieczka z planety Targ. Można tego dokonać różnymi sposobami, stosownie do rozwiązań wybranych przez gracza. Ponieważ gra może trwać w nieskończoność, istnieje możliwość przerwania jej w dowolnym momencie i ponownego uruchomienia po pewnym czasie, z zachowaniem dotychczasowych wyników. W przypadku uzyskania dogodnej sytuacji, możesz w nagrodę przejść do następnej części gry - tzn. **NAJEMNIK II.**

## WSTĘP

W grze "Ucieczka z planety Targ" rozpoczynasz od katastrofy twego międzygalaktycznego statku i unieruchomienia go na powierzchni planety. Szczęściem nie jesteś ranny. Stoisz obok wraku i jesteś zadowolony, że twój główny pomocnik BENSON jest także nieuszkodzony.

## BENSON

BENSON jest twoją linią komunikacyjną i łącznikiem ze wszystkim, co cię otacza. Całe środowisko - otoczenie -

ukazywana jest na ekranie BENSONA. Twój stan i orientacja są stale monitorowane i raportowane. Dzięki temu rozwiązaniu, możesz wglądać w fizyczną naturę przedmiotów - nie obowiązują cię zwykłe prawa ludzkich doświadczeń. Twoim wkładem w partnerstwo z BENSONEM jest spryt i przebiegłość.

## **ROZPOCZĘCIE GRY**

BENSON informuje cię, że znajdujesz się na powierzchni planety Targ, w pobliżu głównej części mieszkalnej, ale kim są tubylcy ? W zbiorze danych BENSON'a można znaleźć o nich nieco wiadomości. Większość z nich podano wcześniej w opisie gry. Można dodać, że resztki Pallarsów bronią się w podziemiach przed okupującymi powierzchnię Mechanoidami, spychającymi Paliarsów coraz niżej.

## **PRZEBIEG GRY**

Twoje wtargnięcie na planetę zostało początkowo przyjęte z zadowoleniem przez obie walczące strony i mogło dać ci możliwość odbudowy swoich możliwości - ponownego powodzenia. Lecz za przynależność do jednej strony konfliktu, zapłacisz wrogością drugiej strony, I choć tracąc niezależność będziesz mógł zgarniać wojenne łupy, jak długo utrzymasz się w tej, irytującej obie strony sytuacji? Oto wezwanie! Musisz odpowiedzieć na nią tak, jak potrafisz. Istnieją przecież inne światy i absolutna wolność, wprawdzie daleko od ciebie. I chociaż planeta Targ zaspakają twoją potrzebę ekscytacji, to jednak pragniesz żyć w świecie powszechnej wolności i dlatego twoim podstawowym pragnieniem jest ucieczka z planety Targ. Lecz jak to zrobić? Brak ci technicznych możliwości zatelefonowania do przyjaciół o pomoc, zresztą w twoim zawodzie przyjaciele wymagają dużej ilości pieniędzy, których w tej chwili nie masz. Być może twoje zasługi dla jednej ze zwalczających się stron zostaną wynagrodzone wygodnym, międzygalaktycznym statkiem; przecież gdzieś na planecie musi znajdować się taki statek. Ale gdzie? Teraz możesz rozpocząć grę.

## **KONTROLER**

EL - winda, wznoszenie lub opadanie

SPEED - prędkość ruchu

LOC - położenie; wskazuje twoje współrzędne w mieście

COMP - kompas

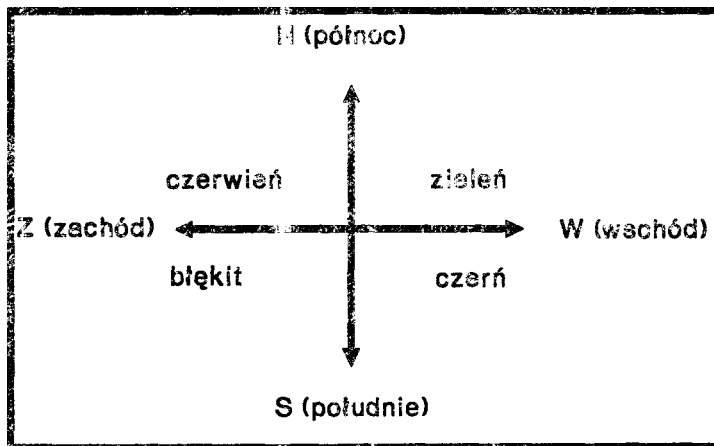
ALT - wysokość (głębokość) w metrach

**RUCH W PIONIE (EL)**

W dół - zielone

W górę - niebieskie

**KOMPAS (COMP)**



## **POJAZD NAZIEMNY**

Porusza się z mocą wybraną naciskaniem klawiszy z cyframi od "1" (niska moc) do "9" (wysoka moc). Pełną moc uzyskuje się przez naciśnięcie klawisza z cyfrą "0". Sterowanie joystick'iem możliwe jest tylko w dwóch kierunkach: w lewo i prawo. Hamulce są uruchamiane klawiszem "SPACE BAR"

## **STATEK LATAJĄCY**

Wymaga odpowiedniej szybkości do wzbicia się w górę różnej dla każdego z typów. Statkiem kieruje się przy pomocy joystick'a - w górę, w dół, w lewo ; w prawo i w kierunkach pośrednich - na skos. Uwaga! Moc niezbędna do lotu w przód wybierana jest klawiszami cyfr od "1" (niska) do "9" (wysoka), a klawiszem "0" - moc maksymalna. Zwolnienie prędkości lotu

uzyskuje się naciśnięciem Klawisza SHIFT. Dokładną regulację szybkości (poziom mocy) uzyskuje się przez, naciskanie klawiszy "1" do "9" Niektóre typy latających statków można "zawiesić w powietrzu", tak jak helikopter. Możliwość tę realizuje się przez naciśnięcie klawisza SPACE.

### **PROWADZENIE WALKI**

Naciśnięcie przycisku w joystick'u uruchamia wyrzutnię pocisków.

### **KOMUNIKACJA Z BENSONEM**

W trybie łączności z BENSONEM możesz być zapytany, co jest zaznaczone pytajnikiem w tekście. Naciśnij klawisz z literą "Y" jeśli chcesz odpowiedzieć TAK. Jeśli nie naciśniesz żadnego klawisza, BENSON przyjmie twój brak reakcji jako odpowiedź NIE. Wymóg naciśnięcia innego klawisza, poda sam BENSON dodatkowo i dokładnie.

### **WINDY**

Aby dostać się do podziemnych kompleksów, znajdź trójścianą klatkę i umieść się lub swój pojazd na jej podłodze. Z najwyższego punktu powierzchni, gdzie znajduje się lądowisko, można dostać się do STATKU-KOLONII Paliarsów.

### **PRZEDMIOTY**

Pewna określona ilość różnych przedmiotów może być zabierana i przemieszczana przy użyciu i pod kontrolą BENSONA. Tylko niektóre z tych przedmiotów mogłyby okazać się użyteczne. Możesz posiadać do 10 przedmiotów naraz. Aby zabrać przedmiot, naciśnij klawisz "T", aby się go pozbyć - klawisz "D". Przedmiotów pozbywasz się w odwrotnym do zbierania porządku - ostatni z zabranych jest pierwszym z porzucanych.

### **PRZERWA W GRZE**

Osiąga się ją w dowolnym momencie, naciskając jednocześnie klawisze CONTROL i RETURN. Aby ponownie wystartować, naciśnij dowolny klawisz.

### **WYBRNIĘCIE Z TRUDNEJ SYTUACJI**

Gra może trwać nieskończenie długo. Nigdy nie będziesz "zabity", choć BENSON może cierpieć od czasu do czasu.

Mogą zdarzyć się wypadki o przykrych konsekwencjach - możesz rozbić się na pustynnych obszarach poza miastem, możliwe też są inne, również irytujące sytuacje. Aby wybrnąć z takiej sytuacji naciśnij klawisz CONTROL i klawisz Q. Niestety, korzystając z tego udogodnienia zostaniesz ukarany - w czasie przenoszenia ciebie do centralnego punktu miasta, wszystkie zdobyte przez ciebie przedmioty rozprysną się w drobne kawałki.

### ZAPAMIĘTANIE WYNIKU GRY

Możesz w dowolnym momencie przerwać grę, zapamiętując jej aktualny stan i wynik, po to by móc do niej powrócić w innym czasie, np. następnego dnia. Wyjmij z magnetofonu taśmę z grą i użyj odrębnej kasety na przechowanie danych o aktualnym stanie gry. Naciśnij klawisz CONTROL i klawisz "S", aby przenieść obraz gry na nową taśmę: natomiast naciśnięcie klawiszy CONTROL i "L" przenosi obraz gry z taśmy na ekran i pozwala znowu podjąć zabawę.

Uwaga: Zawsze przenoś na taśmę stan, w którym wygrywasz ( uciekasz z planety Targ ), ponieważ da ci to w nagrodę, możliwość przejścia do następnego gry - **NAJEMNIK II**

### ZESTAWIENIE KLAWISZY

B - objęcie pojazdu w posiadanie

L - opuszczenie pojazdu

E - poruszanie się windą

T - zabieranie przedmiotu

D - porzucenie przedmiotu

Y - odpowiedź TAK

CONTROL i RETURN - przerwa w grze

od 0 do 9 - poziom mocy

SPACE BAR - stop, hamowanie

CONTROL i Q - likwidacja trudności

CONTROL i S - zapamiętanie stanu gry

CONTROL i L - przywołanie gry z pamięci z  
możliwością jej dalszej  
kontynuacji

## NATO COMMANDER

### OPIS SYTUACJI (30 kwietnia)

Siły NATO w rejonie centralnym mają 24 dywizje z USA, RFN, Anglii, Holandii, Belgii. W przypadku rozpoczęcia wojny można liczyć na dalsze dywizje z USA i armię francuską. Układ Warszawski zgromadził na granicy NRD/RFN ponad 30 dywizji z ZSRR, NRD i CSRS. W odwodzie ma jeszcze 50 dywizji z ZSRR, Polski i Węgier.

### SZYK BOJOWY NATO

USA - korpusy 3 uzbrojony i 8 zmechanizowany - Frankfurt. Mają za zadanie obronę płaskowyżu Fuldy i lotnisk w okolicy Frankfurtu. Korpusy 1 uzbrojony i 3 zmechanizowany - Norymberga. Bronią miasta oraz wyrzutni rakietowych koło Ulm. Dodatkowe jednostki USA: 6 pomocniczych jednostek bombowców, 3 jednostki myśliwców (AIR WINGS), 2 jednostki helikopterowe (ASSAULT HELICOPTERS), 2 grupy pocisków taktycznych Pershing. Ewentualne posiłki z USA: 1 dywizja zmechanizowana (spodziewana 4. maja), 2 dywizja (7.05), 4 dywizja (17.05), 2 dywizja morska (15.05), 11 dywizjon lotniczy.

RFN - 1 armia RFN: 3 i 21 dywizja pancerna oraz 1, 7 i 21 dywizje zmechanizowane - Hannover. Strzegą obszaru Hamburg - Hannover. 2 armia RFN: 10 dywizja pancerna oraz 1, 2 i 4 dywizje strzelców alpejskich - Monachium. Obrona Bawarii. Policja RFN - może być powołana na wypadek wojny w każdym z większych miast. Ewentualne posiłki z RFN: 2 dywizjony myśliwskie 6 bombowych i 3 jednostki helikopterowe.

Korpus angielski - 1. 2 i 4 dywizje pancerne - Hannover. Można się spodziewać (8.05) 3 dywizji zmechanizowanej.

Korpus holenderski - 1, i 4 dywizje zmechanizowane, 2 dywizjony myśliwców, 4 bombowców.

Korpus belgijski - 1 i 16. dywizje desantowe, 2 dywizjony myśliwskie, 4 bombowców.

Ewentualne posiłki z Francji - 3, 4, 7 i 8 dywizje zmechanizowane.

## SZYK BOJOWY UKŁADU WARSZAWSKIEGO

Armie stacjonujące w NRD:

2 gwardyjska pancerna ZSRR - 6 dywizji

3 uderzeniowa ZSRR - 3 dywizje

20 gwardyjska ZSRR - 5 dywizji

8 piechoty ZSRR - 4 dywizje

1 piechoty zmechanizowanej ZSRR - 4 dywizje

3 NRD - 3 dywizje

5 NRD - 3 dywizje

1 CSRS - 3 dywizje

4 CSRS - 4 dywizje

Rezerwa strategiczna:

1 WP -13 dywizji

1 WRL - 6 dywizji

5 pancerna ZSRR -12 dywizji

6 pancerna ZSRR -12 dywizji



7 pancerna ZSRR -12 dywizji

13 zmechanizowana ZSRR -12 dywizji

16 zmechanizowana ZSRR - 4 dywizje

Doktryna strategiczna Układu Warszawskiego zakłada zaatakowanie całymi siłami - w tym rezerwą i zmiażdżenie sił NATO. zanim zadecyduje przewaga NATO w powietrzu. Rezerwa może osiągnąć linię frontu w ciągu 2-3 dni. Najlepszą metodą obrony jest dokładna obrona linii głównych rzek i w lasach - do momentu, gdy nadejdą posiłki. Szczególnie powinno się bronić wyrzutni pocisków Ziemia-Powietrze (SAM) i pozostałych jednostek powietrznych. Bez przewagi w powietrzu będzie możliwa tylko obrona i kontrataki obronne. Z powodów politycznych powinny być utrzymane główne miasta. W celu likwidacji rezerwy strategicznej UW najlepiej wykorzystać silne jednostki helikopterowe. Działa atomowe mogą być użyte tylko w ostateczności, a ich użycie wymaga zgody Naczelnego Dowództwa.

## WPROWADZENIE

NATO COMMANDER jest całościową symulacją dla jednego gracza sytuacji, w której zostaje się dowódcą sił NATO w Europie przy grożącym ataku ze strony UW. Ze względu na dużą ilość zdarzeń mogących mieć miejsce jednocześnie: wprowadzenie rozkazów, zmieniające się pola walki i informacje o sytuacji - gra wymaga od ciebie maksymalnej uwagi.

## SCENARIUSZE - WARIANTY GRY

Niespodziewany atak - UW usiłuje zaskoczyć siły NATO niespodziewanym atakiem. Gracz musi zwolnić impet atakujących i ograniczyć swoje straty terytorialne. Względy polityczne w tym wariantcie są ignorowane. Gra toczy się jedynie na górnej połowie mapy i siły NATO są w miejscach swego stałego pobytu (SURPRISE ATTACK).

Hannover/Hamburg - UW chce opanować te dwa miasta, gra w górnej części mapy. Atak zapobiegawczy - gracz atakuje pierwszy siły UW. Ten wariant pozwala stosować taktykę ofensywną (PREEMPIVE STRIKE).

Opcja włoska - UW atakuje na całej granicy z RFN i

zawiera pokój z Włochami. Gracz powinien nie tylko bronić granic, ale i nakłonić Włochy, by przyłączyły się do walki po stronie NATO (**THE ITALIAN OPTION**).

W każdym z powyższych wariantów możesz wybrać 4 stopnie trudności. Swoje siły możesz organizować w różne jednostki - dywizje (silniejsze i łatwiejsze do dowodzenia) lub brygady (pozwalają przyjąć elastyczniejszą taktykę).

## ROZKAZY

Rozkazy są wprowadzane za pomocą joystick'a lub z klawiatury (bez **RETURN**). Migający kursor pokazuje z jaką jednostką jesteś aktualnie połączony telefonicznie. Kursor możesz poruszać joystick'iem lub klawiszami sterującymi kursorem. Gdy kursor dojdzie do rogu ekranu - zmienia się mapa.

**FIRE** lub **SPACJA** - podaje opis jednostki, na której znajduje się kursor.

**M (MOVE)** - rozkazuje jednostce, na której znajduje się kursor przemieścić się. Po użyciu **M** należy przesunąć kursor w wybrane miejsce i nacisnąć **H**.

**A (ATTACK)** - rozkazuje jednostce, na której znajduje się kursor zaatakować. Jednostki lądowe mogą atakować tylko najbliższe oddziały wroga, helikopterowe mogą atakować wszędzie. Należy, podobnie jak przy **M**, oznaczyć miejsce ataku.

**H (HERE)** - używa się do oznaczenia miejsca ataku lub przemieszczenia wojsk. Jeśli przed **H** użyto **A**, komputer pyta o rodzaj ataku. Określamy go naciskając: **OPTION** - atak wzmocniony, **SELECT** - zwykła, **START** - chemiczny.

**X (CANCEL)** - odwołuje podany atak Sub przemieszczenie.

**O (ORDERS)** - używany do wydawania rozkazów specjalnych jednostkom powietrznym lub nuklearnym. Siły powietrzne mogą: rozpocząć zdobywanie przewagi w powietrzu (**AIR SUPERIORITY**), prowadzić rozpoznanie (**RECONNAISSANCE MISSIONS**), koncentrować się dla wsparcia oddziałów lądowych (**GROUND**). Jednostki

nuklearne mogą przeprowadzić uderzenia niszczące (CANCEL NUCLEAR STRIKE) lub ostrzegawcze (AUTORISE LAUNCH).

T (TERRAIN) - usuwa jednostki z mapy, aby można było obejrzeć teren, na którym znajdowały się - ponowne przyciśnięcie T przywraca stan początkowy.

F (FREEZE) - zatrzymuje grę na czas wprowadzenia rozkazów - wznowienie przez F.

G (GENERAL STATUS) - podaje sytuację bieżącą, m.in. dotychczasowy przebieg wydarzeń, stopień penetracji terenu przez UW, ocenę polityczną, punkty za walką itd.

Q (AIR STATUS) - to samo co G w odniesieniu do sytuacji w powietrzu.

W (WMD?) - umieszcza kursor na jednostce, która chce się z tobą skontaktować, do czasu, gdy nie zechce skontaktować się z tobą inna jednostka.

S (SAVE) - zapisuje aktualny stan gry na dysku - podać nazwę 1-8 znaków.

L (LOAD) - ładuje uprzednio zapisaną grę i rozpoczyna ją od momentu przerwy. Przy ładowaniu należy podać nazwę zbioru jak przy S.

#### TYPY JEDNOSTEK

Niebieskie - USA, angielskie, francuskie

Zielone - RFN; holenderskie, belgijskie

Czerwone - Układ Warszawski

Dywizje zmechanizowane - lepsze w obronie niż w ataku.

Dywizje pancerne - bardzo ruchliwe i "ciężko" uderzające.

"Kawaleria pancerna" - ruchliwe jednostki zwiadowcze.

Desant - tylko rezerwa UW.

Policja - najlepsze w obronie miejsc stacjonowania.

Helikoptery - używane do niszczenia zagubionych lub

odciętych jednostek.

Grupy pocisków Ziemia-Powietrze (SAM).

Ciężkie taktyczne pociski rakietowe (TNM).

## PODSTAWY GRY

Symulacja jest tak zaprojektowana, by pozwolić graczowi na skoncentrowanie się na strategicznych i taktycznych aspektach gry, bez konieczności poznawania skomplikowanych zasad prowadzenia gry wojennej. Dlatego każda jednostka ma wbudowaną własną "inteligencję".

Tryby - jednostka może przyjąć 4 tryby: przygotowanej obrony (prepared defence) czyli trwania w okopach, taktyczny (tactical) czyli może się tylko przemieszczać lub atakować. Jednostki automatycznie nastawiają się na ten tryb, gdy zostanie wydany rozkaz przemieszczania. W innych wypadkach, aby przejść do trybu taktycznego z przygotowanej obrony konieczne jest użycie 2 pozostałych trybów: obrony (defence) i lekkiej obrony (hasty defence).

Ruch - jeśli został wydany rozkaz przemieszczania się, to jednostki mogą się poruszać wzdłuż rzek, dróg lub po pustym terenie. Jednostki nie mogą przechodzić jedna przez drugą (muszą się ominąć). Oczywiście jednostka wypoczęta porusza się o wiele szybciej niż zmęczona.

Walka - na jej wynik wpływa wiele czynników, np. czołgi są lepsze do ataku, jednostki zmechanizowane do obrony. Atak musi być przeprowadzony, gdy jednostka jest w trybie taktycznym. Obrona da najlepsze wyniki w trybie przygotowanej obrony. Rzeki, teren pagórkowaty, lasy i miasta to najlepsze obszary do obrony. Wynik walki zależy od ilości jednostek w nią wprowadzonych oraz wspomagania piechoty przez lotnictwo i czołgi. Walka toczy się do końca, do zniszczenia lub rozproszenia jednostki. Możliwe są 3 rodzaje ataku: normalny, wzmocniony lub chemiczny. Atak chemiczny jest najskuteczniejszy, lecz za użycie broni chemicznej otrzymuje się punkty karne w punktacji politycznej.

Morale - jest kilka jego rodzajów: wypoczęci (fresh), spięci psychicznie (pressured), zmęczeni (tired), rozbici (broken), rozproszeni (nouted). Zarówno w walce jak i w czasie przemieszczania jednostki o niższym morale sprawują

się gorzej. Morale jednostki wzrasta w wypadku zwycięstwa lub co najmniej nie poniesienia strat w walce.

## OPERACJE POWIETRZNE

Dywizjony lotnicze mogą być używane na trzy sposoby:

- rozkaz zdobycia przewagi powietrznej spowoduje atak na siły rezerwy strategicznej (powietrzne) UW. Jest to najlepszy sposób na redukcję siły uderzeniowej rezerwy.
- rozkaz koncentracji i wsparcia oddziałów lądowych może nastąpić zarówno w akcjach ofensywnych jak i w defensywnych.
- misje rozpoznawcze pozwalają wykryć położenie tych jednostek rezerwy strategicznej UW, które aktualnie nie są angażowane w walce z jednostkami NATO (ich położenie pokazane jest na początku gry, lecz potem znikają z ekranu i mogą być w sposób utajony przemieszczane).

Pociski typu Ziemia-Powietrze (SAM) mogą być użyte wyłącznie w celu powstrzymania powietrznego ataku sił rezerwy strategicznej UW.

## OPERACJE NUKLEARNE

Ataki jądrowe muszą uzyskać akceptację Naczelnego Dowództwa. Ta akceptacja może nie zostać udzielona dopóki sytuacja nie jest rzeczywiście poważna lub do czasu, gdy przeciwnik nie użyje tej broni. W przypadku użycia broni atomowej przyznawanych jest wiele punktów karnych w punktacji politycznej. W ciągu jednego dnia można wykonać tylko 1 uderzenie jądrowe. Ponadto od czasu wydania rozkazu do wystrzelenia rakiety upływa kilka godzin.

## PUNKTY ZA ZWYCIĘSTWO (VICTORY POINTS)

Ukazują one z jakim skutkiem prowadzisz kampanię - liczą się punkty za zwycięstwa i za porażki (ujemne). Są 2 rodzaje punktacji: za walkę (combat) i polityczna. Punktacja polityczna przedstawia stan opinii światowej i zwiększa się przy utrzymaniu większych miast czy błyskawicznych zwycięstwach, a zmniejsza przy ciężkich porażkach lub po atakach chemicznych i jądrowych. Ponadto mogą mieć na nią wpływ różne wydarzenia korzystne dla NATO (np. strajki w

Polsce) lub niekorzystne (np. rewolucja w Finlandii). Punkty za walkę uzyskuje się za uprzedzenie posunięć nieprzyjaciela i za zajmowanie jego terytorium. Jeśli jedna strona uzyskuje określoną ilość punktów - druga automatycznie je traci. Może dojść do takiej sytuacji, że przewaga punktowa jednej strony będzie taka duża, że spowoduje to zakończenie gry.

## SZTUCZKI TAKTYCZNE

Symulacja zakłada strategię defensywną NATO, jednak należy przy tym starać się zneutralizować siłami powietrznymi rezerwę strategiczną UW. Umieść swoje siły obronne tak, by wykorzystać teren. Jednostki obronne powinny być umieszczone blisko siebie, aby w razie potrzeby mogły się wesprzeć. Nie możesz dopuścić do tego, aby kilka jednostek UW napadło na pojedynczą jednostkę NATO. Upewnij się, że jednostki obronne mają wystarczającą ilość czasu, by przejść do trybu zorganizowanej obrony. Unikaj spotkania z siłami wroga podczas przemieszczania się jednostek (w trybie taktycznym). Użyj zmasowanych ataków helikopterowych do zneutralizowania sił rezerwy wroga, zanim osiągnie ona twoje terytorium. W ostateczności możesz użyć pocisków Ziemia - Powietrze, a w sytuacji krytycznej broni jądrowej. Nie ignoruj sił powietrznych, mogą one odegrać decydującą rolę w bitwie. Zgnieć siły wroga przez uzyskanie przewagi w powietrzu, a następnie wspomóż lotnictwem operacje na ziemi. Pamiętaj, że jednostki helikopterowe, lotnicze i pociski raketowe nie mogą być przemieszczane, zatem użyj rozkazu F i dokładnie przestuduj sytuację. Wprowadzaj do walki swoje jednostki rezerwowe jak tylko to będzie możliwe. Spróbuj stworzyć rezerwową linię obrony za linią główną. Możliwości gry są nieograniczone i zależą tylko od twojej wyobraźni i koncentracji, używaj więc często rozkazów **SAVE** i **LOAD** dla wypróbowania licznych wariantów strategicznych.

## OSTATNIE DONIESIENIA

UPI Bruksela (21.04). Dziś został zaprzysiężony nowy dowódca NATO

AP Wittenberga (22.04). Strajk robotników w Wittenberdze. Władze NRD zarzucają władzom RFN dostarczenie broni i żywności dla strajkujących.

Reuter Moskwa (24.04). ZSRR ogłosił, że strajk został

stłumiony siłą. Jednocześnie ostrzegł władze RFN przed mieszaniem się w wewnętrzne sprawy NRD.

Reuter Frankfurt (25.04). W związku z gromadzeniem się sił UW na granicy NRD/RFN ogłoszono mobilizację 3-stopnia sił NATO.

Reuter Berlin (27.04). Wszystkie drogi wjazdowe do Berlina Zach. zostały obsadzone przez wojska NRD i zamknięte. Posterunki angielskie w Berlinie donoszą o kontakcie z siłami radzieckimi. Rząd. radziecki zdementował to jako "oszczercze kapitalistyczne pogrózki", lecz w tej samej nocy zauważył, że podjęte zostały "odpowiednie środki".

Jak widzisz, sytuacja dojrzała do tego, abyś Ty, nowy szef NATO zasiadł przed komputerem i załadował grę.

## NECROMANCER

Masz zasadzić całą armię drzew, aby zniszczyć moc czarownika. Aby urzeczywistnić twoje zadanie, musisz pokonać wiele stopni gry.

### START

Połącz joystick z gniazdem 1 i naciśnij przycisk czerwony. Przez naciśnięcie klawisza START rozpoczyna się gra. Aby ją przerwać naciśnij klawisz spacji. Przez ponowne naciśnięcie gra jest kontynuowana. Po zakończeniu pierwszej gry ukazuje się ponownie obraz tytułowy i pokazuje ile osiągnąłeś punktów. Najwyższy rezultat jest automatycznie kumulowany. W dolnej części ekranu jest pokazane jak mocny staje się twój druid. Startujesz z 1000 jednostek i możesz je podwyższyć do 2000 jednostek.

## ZADANIE

Twoim zadaniem jest posadzenie tylu drzew, ile to jest możliwe, zanim zniknie twoja moc.

## MOC

Jesteś druidem, który stoi w środku. Aby skierować moc w odpowiednim kierunku, naciśnij joystick na jedną z 8 możliwych pozycji.

## SADZENIE DRZEW

Aby zasadzić jedno drzewo, ustaw na wybranym miejscu moc i naciśnij przycisk joystick'a; o ile jest wystarczająco dużo miejsca dla jednego drzewa, moc sadi ziarno. Natychmiast otrzymujesz nową moc, aby zasadzić jeszcze wiele ziaren. Ziarno automatycznie rozwija się w drzewo. Starujesz z 10 ziarnami. Zużycie ziaren pokazane jest w dolnej części ekranu. Aby otrzymać nowe ziarna musisz "wędrujące oko" zaopatrzyć w moc.

## ORGES - ZAJĄCZKI

Zajączki są to małe zwierczaki, które niszczą rosnące drzewa. Broń przed nimi młode zasiewy.

## SPINNER - PAJĄK

Wyrośnięte drzewa mogą być ścięte przez pająki. Im więcej drzew posadzisz, tym pająki stają się szybsze i bardziej jadowite. Pająki mogą także atakować druida. Jeśli druid trafi pająka swoją mocą, wtedy otrzymuje on jeszcze więcej mocy .

## STOPIEŃ TRUDNOŚCI

Stopień trudności zależy od ilości drzew, które posadziłeś;

Stopień trudności	Zasadzone drzewa
-------------------	------------------

1	1+4
2	5+9
3	10+14
4	15+19
5	20 i więcej

## ODJĘCIE MOCY PRZY 1 ZADANIU



Oto moce których potrzebujesz:

orge - zależnie od prędkości 2, 4, 6 lub 8 jednostek

uratowane drzewo -10 jednostek

wędrujące oko - 25 jednostek

kontakt pająka z druidem, otrzymujesz nową moc - 200 jednostek

trafiony pająk - 100 jednostek

### **PUNKTY**

Podwyższasz swój stan punktów:

trafiony orge - 2, 4, 6 lub 8 punktów

uratowane drzewo - 10 punktów

trafiony pająk - 25 punktów

Za drzewa, które sadziłeś i obroniłeś przed jadem pająka i orgesami, zależnie od stopnia trudności przydzielone zostają punkty:

Stopień trudności	Punkty za wyrosnięte drzewa
1	100
2	300
3	500
4	700
5	900

### **KONIEC ZADANIA NR 1**

Pierwsze zadanie jest zakończone, o ile druid nie posiada już żadnej mocy.

### **ZADANIE NR 2**

Twoim zadaniem jest zniszczenie sieci pajęczych. Musisz się jednak spieszyć, ponieważ czarownik próbuje cię unicestwić.

### **PORUSZANIE DRUIDA**

Aby poruszać druida, naciśnij przycisk joystick'a i steruj nim w odpowiednim kierunku.

### **SADZENIE DRZEW**

Przy tej zabawie nie możesz sadzić żadnych nowych

drzew. Masz tylko skutecznie bronić tych drzew, które zasadziłeś w poprzednim zadaniu (Nr 1)

### **PORUSZANIE DRZEW**

W górnej, prawej części ekranu widzisz jedno drzewo. Idź za swoim druidem do drzewa. Kiedy zwolnisz przycisk joystick'a, możesz sterować drzewem na dowolne miejsce. Naciśnij przycisk joystick'a, aby drzewo przesadzić w żądane miejsce. Możesz także poprzez swoją moc poruszać drzewem. Dlatego musisz je zetknąć ze swoją mocą. Możesz zamienić drzewo w drzewo biegające, sterowane ruchami joystick'a.

### **RĘCE DUCHA**

Ręce ducha chwytają wszystko, co się przed nimi znajduje. Uważaj więc, abyś nie wpadł w te ręce. Ten sam los spotka także drzewo, o ile wpadnie w ręce ducha.

### **NIESPODZIANKA (?)**

Aby otrzymać tajemniczą nagrodę, musisz przejść z druidem ponad znakiem zapytania. O ile nie masz jeszcze żadnej drabinki w dolnym sklepieniu piwnicy (wyższe stopnie trudności - zostanie ona wywieziona), to nagroda może wyglądać tak:

- 1/ Otrzymujesz punkty
- 2/ Zostaje ci odjętych 100 jednostek mocy
- 3/ Drabina znowu zostaje wciągnięta

### **PIERŚCIEN MOCY**

Pierścień mocy wędruje bez celu po ekranie. Spróbuj go schwycić, zanim uczyni to ręka ducha. Uważaj, żeby pierścień mocy nie wywędrował z ekranu. Pierścień mocy daje ci nową ilość mocy.

### **PAJĄKI**

Kiedy zauważysz, że larwa chce się wydostać z pajęczej sieci, spróbuj temu przeszkodzić. Zasadź drzewo w sieci pająka. Drzewo rośnie, zakorzenia się staje się, coraz silniejsze i cięższe i zwała się całym impetem na larwę. Tylko teraz udaje ci się zniszczyć larwę. Jeśli tego nie zrobisz i nie posadzisz w odpowiednim czasie drzewa, wtedy z larwy powstaje niebezpieczny pająk. Pająk ten wydziela truciznę i żżera drzewa. Broń się swoją mocą. Ale uwaga! Zniszczone

pająki mogą znowu pojawić się na ekranie. Przesadź wszystkie drzewa; musisz własną mocą wyciągać drzewa, które znajdują się w pajęczych sieciach.

### **ODJĘCIE MOCY PRZY ZADANIU NR 2**

Druid trafiony jadem pająka - 100 jednostek

Druid zniszczony przez polującego pająka - 200 jednostek

Druid stał się ofiarą ręki ducha - 300 jednostek

Oprócz tego możesz stracić 100 jednostek mocy przy przechodzeniu przez znak zapytania.

### **PUNKTY**

Bonus - punkty dla drzew, które przeżyły z zadania nr 2 - 500 pkt

Trafienie plującego pająka swoją mocą - 75 pkt

Punkty za unieszkodliwienie **larwy** pająka otrzymuje się wg stopnia trudności:

Stopień trudności	Punkty
1	500
2	1000
3	1500
4	2000
5	3000

### **KONIEC ZADANIA NR 2**

O ile przeszedłeś przez 5 stopień trudności tego zadania, spotykasz czarownika.

### **ZADANIE NR 3**

Zadanie polega na zniszczeniu grobów czarownika, aby cały świat uwolnić od złośliwości i niebezpieczeństw. Aby poruszać druidem, postępujesz tak samo, jak w zadaniu nr 2.

### **KAMIENNE GROBY**

Aby zniszczyć kamienne groby, poruszaj druidami ponad kamieniami.

### **CZAROWNIK**

Czarownik może podnieść się z grobów, które przywalone

są jeszcze kamieniem. Zjawia się i chodzi, kiedy ma ochotę. Przy pojawieniu się i opuszczeniu ekranu ciągnie za sobą smugę ognia. Twoja moc rośnie, kiedy zniszczysz czarownika, ale spiesz się. On pojawi się znów. Tylko przy pokonaniu 5 stopni trudności czarownik może być ostatecznie pokonany. W pozostałych stopniach zawsze powraca.

## ZACZAROWANE PAJĄKI

Czarownik ciągnie larwy z zadania nr 2 i zaczarowuje je. Oprócz tego zaczarowuje pająki pluające (z zadania 2). Zaczarowane pająki rozwijają się z ogona płomieni znikającego czarownika. Jeśli one poruszą druida, odbierają mu jednostki mocy. Albo zniszczysz zaczarowanego pająka, albo stracisz całą moc. Kiedy zniszczysz pająki mocą, wtedy czarownik pozwoli się im odrodzić.

## MATKA - PAJĄK

Matka - pająk unosi się nad czarownikiem i szuka zaczarowanych pająków. Kiedy znajduje, zamienia je w nieśmiertelne pająki. Matka - pająk jest także niebezpieczna dla twojego druida. A więc spróbuj swoją mocą usunąć tego pająka.

## NIEŚMIERTELNE PAJĄKI

Te pająki są tak samo niebezpieczne jak pająki zaczarowane. Jest tylko jedna różnica - tych pająków nie można zniszczyć. Możesz tylko przed nimi uciekać najszybciej jak potrafisz.

## STOPNIE TRUDNOŚCI

O ile usunąłeś wszystkie 13 kamieni, otrzymujesz punkty i przechodzisz automatycznie do następnego stopnia trudności.

## ODJĘCIE MOCY PRZY ZADANIU NR 3

Trafienia przez matkę - pająka -100 jednostek

Druid trafia zaczarowanego pająka - 10 jednostek

Otrzymujesz nową moc:

Trafiasz matkę - pająka -100 jednostek

Trafiasz czarownika - 200 jednostek

## KONIEC GRY

Udało ci się osiągnąć piąty stopień, zwyciężyłeś

ostatecznie czarownika. Weź pod uwagę, że gra kończy się natychmiast, kiedy wyczerpuje się twoja moc.

## **ROAD RACE** **Great American Cross** **- Country**

Przed tobą zadanie

1. Pierwszym ekranem, na którym będziesz pracował, jest Field Route Select Screen (Pole - wybrany ekran marszruty). Prosi się o wybranie do współzawodnictwa pole wyników wyścigu. "Pole" dotyczy uszeregowania 10 kierowców, których ustalony już czas będziesz usiłował pobić. Jest 8 pól do wyboru (od 1do 8), plus pole wyników komputera oznakowane 0 (zero), które ukazuje się gdy płyta jest pierwszy raz przygotowana (patrz "Przygotowaniu do drogi").

2. Następnie wybierasz jedną z 4 możliwych dróg przełajowych (wyścigów). Są do wyboru trasy:

- z Los Angeles do Nowego Yorku
- z San Francisco do Waszyngtonu
- dookoła USA

każdy wyścig biegnie od wybrzeża zachodniego do wschodniego. Również wyścig dookoła USA rozpoczyna się na wybrzeżu zachodnim, jednakże wymaga przejazdu przez każde miasto na mapie.

3. Po wybraniu wyścigu ukazuje się ekran z mapą. Tu wybiera się miasta docelowe, sprawdza warunki drogowe i klimatyczne oraz ustala czas odjazdu.

4. Skoro wyścig się rozpoczyna, zwróć uwagę na policyjne punkty kontroli szybkości, złe warunki drogowe, jazdę nocną, złą pogodę, zderzenia i poziom paliwa. Również nie zapominaj o zmianie biegów bo rozbijesz silnik (patrz "Na drodze").

5. Po przybyciu do celu, po komunikacie "Witamy" ukaże się ekran z mapą. Wtedy jest czas na wybranie następnego punktu docelowego w twoim wyścigu przełajowym. Poprzednie punkty zatrzymania będą na mapie migające. Kontynuuj w ten sposób, aż osiągniesz cel końcowy, a tam otrzymasz wyniki końcowe i lokatę.

### Przygotowanie do drogi

Wybieranie pola - pierwszym pytaniem będzie, czy zyczysz sobie "Wypełnić pola przeciwnika i płyty?". Jeśli chcesz walczyć na innym polu niż to przedstawione - naciśnij Y. Następnie naciśnij klucz liczbowy od 1 do 3 celem wybrania żadanego pola. Jeżeli chcesz walczyć na polu już przedstawionym - naciśnij N. Pola 1 do 8 mogą być zmienione, jeśli uzyskasz lepsze wyniki względem już istniejących. Jednakże pole 0 jest polem stałym wyniku komputera. Z uwagi na to, że pola 1 do 3 wypełnione są wynikiem na wysokim poziomie, przeciętny gracz zawsze może współzawodniczyć na polu 0 i jeszcze będzie miał szansę lokaty w pierwszej dziesiątce.

Wybieranie trasy - następnym pytaniem będzie: "Czy chcesz ścigać się na tej trasie?" w odniesieniu do wyścigu przedstawionego w górze ekranu. Proszę pamiętać, są 4 wyścigi do wyboru. Jeśli chcesz ścigać się trasą inną niż przedstawione, naciśnij N, Następnie naciśnij START, aby uzyskać ekran z mapą.

### Ekran z mapą

Punkt docelowy. Kółko świetlne oznacza twój punkt odjazdu; świetlna strzałka wskazuje na możliwy następny punkt zatrzymania na trasie. Jeśli chcesz, użyj joystick'a do przesunięcia strzałki na inne miasto. Tylko miasta związane z punktem twojego odjazdu na głównej drodze są możliwe do wyboru.

Warunki drogowe. Biuletyn przesuwający się po górnej części mapy opisuje warunki drogowe na trasie, którą wybrałeś. Złe warunki mogą spowodować twoje spóźnienie.

Warunki klimatyczne. Sprawdź symbole pogody na mapie. Płatki śniegu oznaczają śnieg, chmury deszczowe oznaczają mgłę.

Czas odjazdu. Zegar na dole, po lewej stronie mapy, przedstawia czas, w jakim sobie życzysz rozpocząć wyścig. Planuj rozważnie. Próbuje zaplanować wszystkie czasy swojego przybycia tak, aby uniknąć takich rzeczy jak godziny szczytowego ruchu i jazda nocna na niebezpiecznych terenach. Aby ustawić zegar; trzeba nacisnąć OPTION.

### Wyścig się rozpoczyna

Teraz, gdy ustaliłeś już powyższe parametry, możesz rozpocząć wyścig. Aby to uczynić, naciśnij przycisk na joystick'u. Spójrz na tablicę przyrządów:

- Paliwomierz pokazuje poziom benzyny. Rozpoczynasz z pełnym bakiem.

Czasomierz po środku przedstawia ilość czasu potrzebnego do ukończenia pierwszego etapu wyścigu. Jeśli czas upłynie przed osiągnięciem przez ciebie punktu docelowego, zostaniesz zdyskwalifikowany. Osiągnij swój punkt docelowy przed czasem, a będziesz miał więcej czasu na ukończenie następnego etapu wyścigu.

Wskaźnik milowy, poniżej czasomierza, przedstawia odległość od twojego bieżącego punktu docelowego.

Detektor radarowy będzie błyskał, gdy przed tobą znajdzie się policyjny punkt kontroli szybkości.

Zegar RPM (tachometr), który współpracuje z zegarem NPH (szybkościomierz), pokazuje jak szybko jedziesz.

ET przedstawia czas, jaki dotychczas upłynął - na ekranie z mapą.

Gdy jesteś już gotów, naciśnij przycisk joystick'a

W drodze

Prowadzenie. W celu przyspieszenia naciskaj przycisk joystick'a. Aby zahamować, odciągnij dźwignię joystick'a w dół. Przy sterowaniu przesuwasz joystick w lewo lub w prawo.

Zmiana biegów. Im szybciej jedziesz, tym szybciej obracają się koła. IGM pokazuje obroty na minutę i wraz ze wzrostem obrotów wzrasta wycie silnika - konieczna jest wtedy zmiana biegu. Jeśli obroty silnika osiągną pozycję godziny dziewiątej, to musisz zmienić biegi! Jeśli przegapisz ten moment i nie zdołasz zmienić biegu, zatrzesz silnik. Zmieniaj biegi w następujący sposób:

- zwolnij przycisk joystick'a
- przesunij joystick do przodu celem zmiany na wyższy bieg
- naciśnij przycisk joystick'a w celu przyspieszenia.

Jeśli zatrzesz silnik musisz pchać samochód do najbliższej stacji benzynowej. Robi się to przez naciśnięcie przycisku joystick'a. Jeżeli przetrzucasz na wyższy bieg za wcześnie i nie uda ci się przyspieszyć, pociągnij joystick do dołu (na niższy bieg). Pamiętaj o zwolnieniu przycisku przy zmianie biegów !

Paliwo. Dostępne jest co 100 mil. Stacje benzynowe są anonsowane na ekranie. Aby zatankować, zatrzymaj się obok stacji. Usłyszysz pompowanie benzyny i wskaźnik paliwa przesunie się w prawo.

Uwaga: Stacja benzynowa ukaże się wcześniej niż w 100-milowym odstępnie, kiedy zatarty silnik lub pusty bak zmuszą cię do pchania samochodu.

Radar. Detektor radarowy błyska, aby ostrzec o zbliżającym się punkcie kontroli szybkości. Zaraz ujrzyś wóz policyjny.

Kolizje rzucają cię w poślizg. Włączasz pierwszy bieg. Gdy poślizg się kończy, przyspieszasz, zmieniasz biegi i wracasz do wyścigu.

### Osiągnięcia punktu docelowego

"WELCOME" (witamy) zażytnie przy wjeździe do każdego miasta na trasie do ostatecznego celu. Wtedy ukazuje się ekran z mapą:

- wyświetli bieżący czas, który minął (ET), oraz przeciętną prędkość w milach na godzinę (MPH),
- błyskające kółko wskazuje twoją aktualną lokatę,
- poprzednie punkty twojego zatrzymania będą pokazane na mapie jako migoczące kropki



błyskająca strzałka wskazuje na miasto sugerowane jako twój następny punkt docelowy. Zmieniasz ten punkt docelowy, przesuwając strzałkę za pomocą joystick'a.

twoje aktualne zaszeregowanie w poczet kierowców wybranego przez ciebie pola, pokazane jest przez wiadomość nad mapą, u góry ekranu.

### Podjęcie na nowo wyścigu

Jeżeli ustaliłeś następny punkt docelowy na mapie, naciśnij przycisk joystick'a, aby rozpocząć następny etap wyścigu.

### Koniec wyścigu

Wyścig może się zakończyć w następujący sposób:

1. Dyskwalifikacja. Następuje, gdy nie zmieścisz się w czasie na którymkolwiek etapie wyścigu.

2. Ukończysz, ale nie w pierwszej dziesiątce. Otrzymasz gratulacje i twoja lokata będzie waświetlona ponad pierwszą dziesiątką. Możesz zobaczyć jak byłeś blisko (lub daleko) od miejsca w tabeli.

3. Ukończenie w pierwszej dziesiątce. Zdobyłeś lokatę określoną przez komputer. Możesz teraz wpisać swoje nazwisko lub pseudonim na przewidzianym miejscu.

### Zapisanie swoich wyników

#### Kaseta

Na ekranie wyświetlone zostanie pytanie, czy chcesz zachować swoje wyniki. Jeżeli tak - naciśnij Y - pojawi się komunikat "Naciśnij Rec - Play ". Dla zachowania swoich wyników musisz użyć czystej taśmy. Nie jest możliwe nagranie wyniku na taśmie z grą!! Podczas utrwalania wyników ekran pozostaje czysty. Po zapisaniu wyniku naciśnij klawisz STOP w magnetofonie i dowolny klawisz w komputerze (start do ponownego wyścigu).

Uwaga : nie zapomnij numeru licznika na swojej kasecie, aby móc ponownie nagrać swoje dane. Jeśli chcesz zachować kilka wyników na swojej czystej taśmie, musisz pozostawić conajmniej 10 sekund czystej taśmy między każdym wynikiem.

#### Dyskietka

Jeśli ukończyłeś wyścig w pierwszej 10, komputer zapyta

czy chcesz zachować wynik. Wciśnij Y jeśli TAK. a N gdy NIE. Jeśli ścigałeś się na polu 0, możesz zachować wyniki przez przesunięcie ich na inne pole, ponieważ pole 0 jest stałe i nie może być zmienione. W tym przypadku komputer zapyta: "Zachowujesz płytę z wyścigu? Y lub N". Dla utrwalenia naciśnij Y. Następne instrukcje dla ciebie : "Utrwal rozszerzalne pole. Naciśnij 1 - 8". Bądź uważny przy wytyczaniu pola, aby nie zawierało twoich poprzednich wyników - mogą być wymazane. Aby temu zapobiec, możesz wybrać np. pole 7. Twój sąsiad może występować na polu 4, siostra na polu 2 itd. W ten sposób zawsze możesz śledzić swoje wyniki i wciąż mieć jedno lub dwa rozszerzalne pola.



# SILENT SERVICE

**SILENT SERVICE** jest grą symulacyjną. Gracz jest kapitanem łodzi podwodnej, prowadzącej działania wojenne w czasie II wojny światowej. Program umożliwia wykorzystanie kilkunastu scenariuszy i poziomów trudności. Niniejsza instrukcja dotyczy też wersji na komputery AMSTRAD i SPEKTRUM. W wypadku SPEKTRUM nie można używać joystick'a.

## URUCHOMIENIE PROGRAMU

Są dwie zasadnicze możliwości. Rozpoczęcie gry po dokładnym zapoznaniu się z nową instrukcją lub natychmiastowy start na najprostszym poziomie (JG Junior Grade). W tym drugim przypadku wystarczy, że zarzucisz na plecy worek marynarski, przeczytasz poniższe wskazówki i...

1. Przeczytaj instrukcję wgrania programu do komputera.
2. Przejrzyj zestaw klawiszy i wywoływanych przez nie funkcji.
3. Wybierz scenariusz Torpado/Gun, Practice lub Convey Action. Przy pozostałych scenariuszach nieodzowna jest dobrze opanowana umiejętność manewrowania łodzią podwodną.
4. Wybierz poziom trudności 1 (Difficult level 1).
5. Wyłącz wszystkie pozostałe opcje.

## ROZPOZNAWANIE NIEPRZYJACIELA

Każdy kapitan musi umieć rozpoznawać nieprzyjacielskie statki. Jeśli wybrałeś scenariusz Patrol Mission, musisz wykazać się ich znajomością. W przeciwnym wypadku program nie pozwoli na wykorzystanie tej opcji i wybierze

scenariusz Torpedo /Gun Practice w pobliżu wyspy Midway. Musisz bezbłędnie rozpoznać sylwetki statków, o które zapyta program.

### OPCJE

Po prawidłowym załadowaniu programu, będziesz mógł wybrać scenariusz, opcje i poziom trudności.

### SCENARIUSZE

Masz do wyboru trzy rodzaje scenariuszy. Torpedo/Gun Practice umieszcza twój okręt podwodny w pobliżu bazy niedaleko wyspy Midway. Cztery stare statki są treningowymi celami dla twoich torped. Druga grupa scenariuszy Convey Actiona dotyczy ataków łodzi podwodnej na konwój. Wreszcie na koniec War Patrol rozpoczyna się od jednej z baz na Midway, Briabane lub Fremantle. Wymaga kilku różnorodnych ataków na konwój, zakończonych powrotem do bazy,

### POZIOMY TRUDNOŚCI

Masz do wyboru cztery poziomy: MIDSHIPAN, LIEUTENANT, COMMANDER zapewnia historyczną zgodność, CAPTAIN przeznaczony jest dla ekspertów. Wciśnij 1,2,3, lub 4, aby ustawić odpowiedni poziom trudności.

### POZIOMY ZGODNE Z RZECZYWISTOŚCIĄ

Każdy z tych poziomów powoduje, że symulacja staje się bardziej zbliżona do rzeczywistości i jednocześnie gra staje się trudniejsza. Odpowiednie opcje można włączyć lub wyłączyć przerzutnikami YES/NO. Są to:

1. Ograniczona widoczność /LIMITED VIGIBILITY/. Statki poza zasięgiem radaru nie są zaznaczone na mapie. Wykryte statki, które wyszły poza zasięg radaru, pulsują na ostatniej znanej pozycji.
2. Zygzakowanie konwoju /CONVOY ZIG-ZAGG/. Statki wykonują w regularnych odstępach czasu manewry.
3. Torpedy niewypały. Nie wszystkie twoje torpedy eksplodują po trafieniu w cel, jak to było szczególnie w latach 1942 - 1943.
4. Naprawa uszkodzeń tylko w porcie /PORT REPAIRS ONLY/, wszelkie naprawy powstałe w czasie walki przestają być dokonywane automatycznie. Jest to możliwe dopiero po przybyciu do bazy.

5. Większa skuteczność niszczycieli /EXPERT DESTROYERS/. Konwój jest osłaniany z większą skutecznością.
6. Poszukiwanie konwoju /CONVOY SEARCH/. Konwój nie zawsze jest widoczny na mapie w zasięgu radaru. Najlepszą w tym wypadku jest przeszukiwanie horyzontu przy pomocy peryskopu.
7. Kąt strzału /ANGLE - ON - BOW INPUT/. Twój komputer pokładowy przestaje automatycznie wyliczać kąt strzału torpedy. Poziom ten jest przeznaczony wyłącznie dla zaawansowanych.

## OCENA OGÓLNA

Na ogólny poziom trudności wpływają w/wym. punkty i mieści się on w granicach od 1 do 9. Ta liczba oraz tonaż zatopionych przez ciebie statków wyświetlane są po zakończeniu każdej misji. Jeśli wybrałeś już odpowiednie poziomy, wciśnij w wypadku SPECTRUM - Shift 7, AMSTRADA -F7.

## EKRANY

Grający w SILENT SERVICE ma do dyspozycji kilkanaście ekranów, na których możliwe są różnorodne działania, jak też dostępne rozmaite informacje. Poniżej podany jest opis pomieszczeń.

## WNĘTRZE STERÓWKI

Znajdujesz się w niej na początku gry i stąd dostępne są wszystkie pozostałe ekrany, jest ich pięć;

- w centrum peryskop
- u góry mostek
- na lewo wskaźniki
- ns prawo mapy
- na dole raport o uszkodzeniach.

Jak widać wewnątrz sterówki to menu, z którego można wybrać powyższe opcje. Robi się to przez wybranie odpowiedniego kierunku joystick'iem i wciśnięcie FIRE. Będąc na mostku można skorzystać z lunety, wciskając jeszcze raz FIRE. Po następnym przyciśnięciu FIRE powracamy do sterówki. Nie wszystkie opcje są zawsze dostępne.

Przykładowo nie można wyjść na mostek, gdy łódź znajduje się pod wodą. Dostępne też są dwie specjalne funkcje:

- jednocześnie w lewo i w dół - w wypadku scenariusza Convoy Action koniec gry; w wypadku scenariusza War Patrol koniec walki z danym konwojem

- jednocześnie prawo i dół - dane c dotychczasowym przebiegu.

Jeśli komuś jest wygodniej, może korzystać z rozkazów wprowadzanych z klawiatury (patrz tabela).

## MAPY

Twoja łódź podwodna jest przedstawiona jako czarna kropka. Torpedy i statki - kropki białe. Możesz zmniejszyć lub zwiększyć skalę mapy, używając klawiszy Z i X. Początkowo mapa pokazuje rejon zachodniego Pacyfiku, prostokąt 500 na 300 mil. Dzięki powiększeniu można przejść do skali 60 na 40, a nawet 8 na 5 mil. W tym ostatnim wypadku zaznaczony jest kierunek ruchu jednostki. Jeśli obiekt wyszedł poza pole widzenia, jego obraz pulsuje powoli na ostatniej znanej pozycji. U dołu ekranu wyświetlane są informacje takie jak prędkość, głębokość i kurs twojej łodzi podwodnej. Jeśli wybrałeś scenariusz War Patrol, używając joystick'a wybierz punkt docelowy (twoja łódź to czarna kropka). Ramka ekranu będzie zmieniać się z jasno-niebieskiej (dzień) na ciemno-niebieską (noc) tak długo, aż osiągniesz cel. Pamiętaj konwoje trzymają się ustalonych tras (zobacz mapkę) blisko brzegów. Tankowce najłatwiej spotkać w pobliżu Japonii. Twoje bazy to Midway, Fremantle i Brisbane są zaznaczone pulsującymi punktami. Gdy osiągniesz bazę, brzeg ekranu przyjmuje kolor zielony. Możesz przerwać patrol przez naciśnięcie FIRE. Tak samo możesz zrobić nie znajdując się w bazie. Jak w wypadku większości ekranów, dolne dwie linie podają informacje o prędkości, zanurzeniu i kursie okrętu, oraz raport z maszynowni.

## MOSTEK

Na mostku masz możliwość obserwacji pod dużo większym kątem niż przez peryskop. Podawana jest tu również widoczność: good (dobra) average (średnia) lub poor (zła). Bearing podaje kierunek w którym patrzysz. Przykładowo Bearing 000 oznacza, że patrzysz dokładnie w kierunku

północnym; 090 w kierunku wschodnim; 180 na południe itd. Używając joystick'a, możesz powoli się obracać; przyciskając jednocześnie FIRE, zwiększasz szybkość obrotu w danym kierunku. Pamiętaj, że zmienia się jedynie kierunek, w jakim patrzysz, nie ma to nic wspólnego z położeniem łodzi podwodnej. Będąc na mostku możemy go zmieniać używając odpowiednich klawiszy. Tę opcję możemy stosować jedynie po wynurzeniu.

## PERYSKOP

Peryskop może być obracany na tych samych zasadach, co widok z mostka. Dodatkowo, o ile zostanie naprowadzony na statek, automatycznie włącza komputer pokładowy, co daje się zauważyć po pojawiającej się jasnej podziałce. Komputer śledzi cel i wylicza automatycznie takie wielkości jak odległość w jardach, prędkość celu w węzłach (TARGET SPEED), kąt strzału torpedą (ANGLE-ON BOW) oraz kąt żyroskopu w torpedzie, niezbędny do trafienia w cel. Teraz wystarczy nacisnąć na klawiaturze T i torpeda zostanie wystrzelona. Przycisk G uruchamia działko pokładowe. Przycisk "I" identyfikuje statek - przykładowa odpowiedź TANKER 7000 TONS. Peryskop można wykorzystać jedynie do głębokości 44 stóp (44 feet ).

## PRZYRZĄDY

Początkowa pozycja na wszystkich skalach znajduje się u góry. Wartości narastają zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Przyrządy od lewej do prawej:

A - wskaźnik naładowania akumulatorów. Łódź może się poruszać pod wodą jedynie na silnikach elektrycznych. Pełne naładowanie wystarcza na 1 godz. podwodnych manewrów przy pełnej szybkości lub 6 godz. przy małej prędkości. Akumulatory są automatycznie ładowane po wynurzeniu. Skala przyrządu 0, 25, 50 i 75%.

B i C- po prawej stronie u dołu wskaźnika naładowania znajdują się 2 lampki, prawa oznacza ładowanie akumulatorów, lewa - akumulatory w użyciu

D - prędkość w węzłach. Maksymalna prędkość na powierzchni 20, w zanurzeniu 10 węzłów. Skala przyrządu 0, 5, 10, 15.

E - zanurzenie (mierzone od powierzchni ).Skala 100, 200,

300 stóp. Głębokość peryskopowa 44.

F - wskaźnik wysunięcia peryskopu

G - wskaźniki gotowości torped. Pokazują, ile torped w tylnych i przednich wyrzutniach jest gotowych do odpalenia. Przeładowanie wyrzutni wymaga 10 minut (czas symulacyjny). Zielona liczba pod każdą kolumną torped oznacza ilość torped pozostałą w ładowniach. Czerwona liczba powyżej wskaźnika, to pozostała jeszcze ilość strzałów z działka pokładowego.

H - wskaźnik paliwa. Trzy pionowe linie po lewej stronie pokazują zapas paliwa w trzech zbiornikach. Gdy paliwa ubywa, zbiorniki uzupełniane są wodą. Na wskaźnikach woda zaznaczona jest kolorem białym, a paliwo czarnym. Pełne zbiorniki wystarczają na około 50 - 60 dni.

I - wskaźnik głębokości pod kilem. Przyrząd pokazuje ile stóp dzieli nas od dna. Maksymalna wskazywana głębokość 500 stóp.

J - termometr, wskazujący zewnętrzną temperaturę wody. Niebieski zakres wskazuje na dogodne położenie poniżej granicy inwersji temperatury (w tym wypadku łódź podwodna jest trudniej wykrywalna przez sonar, gdyż jego fale odbijają się od granicy inwersji).

K - nieco na prawo znajduje się niewielki prostokąt z dwoma rzędami lampek (2 po 6). Jest to tak zwana choinka. Wykaz stanu wszystkich drzwi. Zielone - zamknięte; czerwone - otwarte.

L - dalej na prawo jest kompas; wskazuje bieżący kurs.

M - pod kompasem jest wskaźnik pracy silnika. Do przodu, w tył itd.

N - na prawo od kompasu zegar. Zmierzch na Pacyfiku jest od 19 do 20, świt od 5 do 6.

O - pod zegarem wskaźnik bąbelkowy. Wskazuje pionowy kierunek ruchu. Wynurzenie lub zanurzenie.

## USZKODZENIA

Ekran podaje nam wszystkie dane o zaistniałych uszkodzeniach Naszego okrętu. Poniżej jest pełny wykaz możliwych uszkodzeń:

Bow/Aft torpedo damage: uszkodzenia wyrzutni torped;

Periscope damage: uszkodzenie peryskopu;



Dive Plane damage: możemy zanurzać się i wynurzać dwukrotnie wolniej niż normalnie;

Fuel Lasking: przeciek paliwa. Zużywamy dwukrotnie więcej paliwa, a co najgorsze, wydostające się na powierzchnię paliwo wskazuje nasze miejsce pobytu. Trochę poczekamy i odwiedzi nas bomba głębinowa, co nie jest zbyt przyjemne.

Engine damage: uszkodzenie silnika. Prędkość jest obniżona o połowę.

Machinery damage: jesteśmy bardziej łaźliwi, tym samym łatwiej wykrywalni.

Battery damage: uszkodzenie akumulatorów. Nasza prędkość w zanurzeniu jest o połowę mniejsza.

Uwagi ogólne: jeśli nie została wybrana opcja Port Repair Only, wszystkie naprawy dokonywane są automatycznie. Gdy okręt podwodny znajduje się na powierzchni, w prawym górnym rogu podawana jest informacja o przeciekach (w GPS czyli galonach na sekundę). Jeśli przecieki są zbyt duże, okręt nie będzie w stanie utrzymać się na powierzchni.

## DZIAŁKO POKŁADOWE

Większość amerykańskich łodzi podwodnych była wyposażona w działko kalibru 4 cale. Również twój okręt posiada takie działko. Jego zasięg wynosi 8000 jardów. Wykorzystywane było dość rzadko, głównie do "dobijania" trafionych torpedą jednostek. Jesteś wyposażony w 80 szt. amunicji. Komputer automatycznie wylicza odległość do celu i ustawia kąt podniesienia lufy. Jednakże w wypadku poruszania się celu konieczne jest wprowadzenie poprawek. Przykładowo, jeśli niszczyciel znajduje się w odległości 4000 jardów i zbliża się z prędkością 18 węzłów, to zdąży on przebyć około 200 jardów, zanim pocisk do niego doleci. Tym samym musimy wprowadzić do niego poprawkę "-" 200 - 250 jardów (patrz tabela). Można wystrzelić jeden po drugim kilkanaście pocisków i obserwować ich lot. Jeśli pocisk jest niecelny, zobaczysz miejsce jego uderzenia w wodę, jeśli cel zostanie trafiony usłyszysz eksplozję.

## UCIECZKA

Jeśli zostałeś wykryty przez ochronę konwoju, nie masz większych szans w otwartej walce, nawet z jednym

niszczycielem. Jediną możliwą taktyką w tym wypadku jest pełne zanurzenie i zachowanie absolutnej ciszy. Nieprzyjaciel będzie krążył na ostatniej zaobserwowanej twojej pozycji, próbując wykryć ciebie sonarem. W tych wypadkach ważne jest ustawienie się do niego minimalnym profilem i zachowanie maksymalnej ciszy. Odbijanie się fal sonaru od warstwy inwersji temperatury jest również pewnym zabezpieczeniem. W nocy rozwijana przez ciebie prędkość 20 węzłów na powierzchni, może czasami umożliwić ucieczkę, Pamiętaj o tym, że uszkodzenie silnika, czy też zbiorników paliwa zmniejszają znacznie twoje szanse. Plamy oleju na powierzchni ułatwiają przeciwnikowi zadanie. Taktyki walki musisz uczyć się sam.

### **RAPORT**

Dolne dwie linie zawierają podstawowe dane o naszym okręcie. Obecny kurs, zanurzenie, moc silników. Strzałki w lewo lub w prawo symbolizują zwrot, w dół lub w górę zanurzenie - wynurzenie, a liczba od 1 do 5 symbolizuje wykorzystywaną moc silnika. Dolna linia podaje bieżącą prędkość w węzłach (knota), głębokość w stopach (feet) i kurs w stopniach (degrees). Górna komunikaty z maszynowni.

### **KOMUNIKATY**

Program podaje szereg istotnych komunikatów. Są to:

1. SONAR REPORTS DESTROERS CLOSING - twój okręt został wykryty przez nieprzyjacielski sonar
2. SONAR REPRTS DEPTH CHARGES DROPPED - nieprzyjaciel rzucił bombę głębinową
3. DEPTH CHARGES EKPLODING ! - eksplozja bomby głębinowej
4. LOOKOUTS REPORT DESTROYERS FIRING - niszczyciel wystrzelił w naszym kierunku
5. SHELL HIT! SUB DAMAGED - zostaliśmy trafieni przez pocisk nieprzyjaciela. Raport o uszkodzeniach przygotowany
6. BOW/AFT TORPEDO FIRED! 135° TRACK - została wystrzelona torpeda w kierunku 135°
7. DECK GUN FIRED - wystrzeliłeś z działka pokładowego

8. SONAR REPORTS DISTANT EXPLOSIONS - trafienie celu przez torpedę lub pocisk

9. WARNING: TEST DEPTH EXCEEDED - Uwaga została przekroczona dopuszczalna głębokość. Zauważono pierwsze przecieki.

10. WE HAVE RUN AGROUND! - zderzenie z dnem

11. REPAIRS COMPLETED - uszkodzenie naprawione

12. BLOW EMERGENCY TANK! - awaryjny zbiornik opróżniony

13. RAMMED BY ENEMY SHIP! - zderzenie z nieprzyjacielskim statkiem; zaczynasz tonąć! (na ogół fatalnie się kończy).

### CZAS

Normalnie czas symulacji biegnie czterokrotnie szybciej od rzeczywistego. Jedna minuta gry to 15 sekund czasu rzeczywistego. Po każdorazowym naciśnięciu klawisza, upływ czasu jest podwajany. Można przyspieszyć czas symulacji do 32 razy. Jeśli wciśniesz N, wystrzelisz torpedę lub zostaniesz wykryty przez nieprzyjaciela, czas wraca do normalnego poziomu.

TABELA WYKRYWALNOŚCI OKRETU PODWODNEGO (odległości w jardach )

MIEJSCE	DZIEŃ	NOC
POWIERZCHNIA		
Pełny profil	20000	3000
Minimalnyprofil	8000	1000
GŁĘBOKOŚĆ PERYSKOPOWA		
Pełny profil	6000	2000
Minimalnyprofil	2000	800
ZANURZENIE /x/		
Pełny profil	2000	2000
Minimalny profil	800	800

/x/ w przypadku, gdy okręt podwodny znajduje się poniżej granicy inwersji, odległości te znacznie się zmniejszają.

## RANKING

W zależności od wybranego poziomu, zwiększany jest minimalny tonaż zatopionych statków, potrzebny dla otrzymania odpowiedniego tytułu, czyli:

Ensign (początkowo)

Lieutenant JG

Lieutenant Lieutenant Commander

Commander Captain

Vice-Admiral

Fleet-Admiral

WGSC /Worda Greatest Submarise Captain, czyli najlepszy na Świecie Kapitan Łodzi Podwodnej /

## ZASIĘG

Zasięg łodzi podwodnej przy pełnych zbiornikach wynosi około 12000 mi! morskich (wystarcza na 50 - 60 dni). Zasięg radaru 16000 jardów (przy wynurzeniu lub na głębokości peryskopowej). Maksymalne zanurzenie około 425 stóp.

## WYKORZYSTANIE JOYSTICK'A I KLAWIATURY

Większość komend może być wydana za pomocą joystick'a lub klawiatury. Joystick możemy stosować jedynie w wersji AMSTRAD. Lewo - prawo obrót peryskopu lub mostka. FIRE przyspiesza obrót. Góra - dół wynurzenie - zanurzenie. FIRE powrót do sterówki. Na pozostałych ekranach lewo - prawo ustawia nam prędkość obrotu okrętu w wybranym kierunku.

ROZKAZ	KLAWISZ	OPIS
Mapa	SHIFT 1	Wybiera ekran z mapami lub powrót do sterówki.
Mostek	SHIFT 2	Ekran z mostkiem. Tylko, gdy okręt na powierzchni.
Peryskop	SHIFT 3	Ekran z peryskopem.
Przyrządy	SHIFT 4	Ekran z przyrządami.
Uszkodzenia	SHIFT 5	Ekran z uszkodzeniami.
Patrol	SHIFT 6	Dana o patrolu.
Patrol/ koniec	SHIFT 8	Koniec gry w przypadku

		scenariusza Convoy Actions. Wybór następnego patrolu
Zoom	Z	Zbliżenie przy mapach.
Unzoom	X	Oddalenie przy mapach.
Gaz	0-4	Stop; 1/3, 2/3...
Zanurzenie	D	ENTER / RETURN, aby zatrzymać
Wynurzenie	S	ENTER / RETURN, aby zatrzymać
Wsteczny	R	Cofanie się
Awaryjne wynurz.	Control E	Możliwe tylko raz
Peryskop	P	Podniesienie. Opuszczenie peryskopu z jednoczesnym ustawieniem w kierunku ruchu
Identyfikacja	I	Celu przy peryskopie.
Torpedy	T	Wystrzelenie torped. Tylko 4 torpedy mogą być użyte jednocześnie.
Działko	G	4 cale, pokładowe
Plus 25	>	Dodaj 25 jardów do zasięgu działka
Minus 25	<	Odejmij
Starówka	SPACE BAR	Ekran sterówka.
Balast	?	Zrzut z łodzi balastu, oleju itp. Można stosować tylko raz, w czasie tonięcia.
Kąt	A	Ręczne ustawienie kąta strzału torped.

# SOLO FLIGHT

SOLO FLIGHT jest wspaniałym symulatorem lotu o rzeczywistym czasie reakcji, co pozwoli ci zaznać wielu trudów i przyjemności związanych z pilotowaniem lekkiego samolotu. Będziesz miał okazję opanować start i lądowanie, nawigację i lot na przyrządy, procedury zagrożenia, wiry atmosferyczne i zmienne warunki pogodowe, Sprzyjają temu: dokładny, trójwymiarowy widok terenu i kompletne wyposażenie tego samolotu w przyrządy pokładowe. Dla sprawdzenia zdobytych przez siebie umiejętności, będziesz mógł zagrać w grę MALL PILOT /Pilot pocztowy/, w której, aby utrzymać punktualność doręczeń przesyłek pocztowych, będziesz prowadził wyścig z czasem, usterkami technicznymi i pogarszającą się pogodą.

## ŁADOWANIE GRY

### COMMODORE

Dysk i kasetę: Podłącz joystick do gniazda bliższego tyłowi komputera. Włącz stację dysków lub magnetofon, a następnie włącz komputer. Po załadowaniu i uruchomieniu programu przez komendę RUN, obraz na ekranie przez jakiś czas pozostaje bez zmian i jest wówczas ładowana dalsza część programu. Po około 1 min. ukaże się na ekranie plansza tytułowa. Żeby móc grać, musisz nacisnąć klawisz F7, zanim timer programu demonstracyjnego osiągnie 0.

### ATARI

Dysk: Usuń wszystkie cartridge, dyskietkę z programem umieść w stacji dysków i włącz komputer. W czasie gry dyskietka powinna przez cały czas znajdować się w stacji dysków.

Kaseta: Trzymając wciśnięty klawisz START włącz komputer. Kasetę z programem umieść w magnetofonie, naciśnij PLAY i klawisz RETURN. Po załadowaniu gry program wystartuje automatycznie. Uwaga: Żeby móc grać, musisz nacisnąć klawisz START, zanim timer programu demonstracyjnego osiągnie 0.

## OPCJE

Po ukazaniu się planszy tytułowej, zanim naciśniesz klawisz START /ATARI/ lub klawisz F7 /COMMODORE/, powinieneś podjąć decyzję, którą z opcji chcesz zrealizować i jaki ma być poziom trudności gry. Zestaw opcji i poziomów trudności gry jest identyczny dla obu wersji programu SOLO FLIGHT, to znaczy wersji na ATARI i na COMMODORE. Poniższy opis odnosi się do klawiatury komputera COMMODORE 64, ale jeśli korzystasz z komputera ATARI, to twoje działania będą takie same. Pamiętaj tylko, że wszędzie tam, gdzie mowa jest o naciśnięciu klawisza F1, musisz nacisnąć klawisz OPTION; klawisza F3 - klawisz SELECT i klawisza F7 - klawisz START. Naciśnięcie klawisza F1 pozwala ci wybrać między lataniem treningowym /FLAING/, a grą w pilota pocztowego /MALL PILOT/. Przyciskając ten klawisz możesz także wybrać, nad którym z trzech stanów USA chciałbyś latać /do wyboru stany Kansas, Waszyngton i Kolorado/. Klawisz F3 służy do wyboru stopnia trudności gry. Przy lataniu treningowym możesz wybrać: ładną pogodę /CLEAR/, trenowanie lądowania /LANDING/, pogodę wietrzną /WINDY/ lub lot na przyrzady /IFR/ przy niskim pułapie chmur. Jeśli grasz w pilota pocztowego /MALL PILOT/, możesz wybrać jeden z następujących stopni trudności gry: uczeń pilotażu /STUDENT/, pilot amator /PRIVATE/, stary pilot /SENIOR/ lub mistrz /COMMAND/. Po wybraniu stopnia trudności naciśnij klawisz F7, aby przejść do dalszej części gry.

## LATANIE PODSTAWOWE

Do latania podstawowego używa się w samolotach dwóch rodzajów regulatorów: drążka sterowego i przepustnicy. W programie SOLO FLIGHT joystick spełnia funkcję drążka sterowego i służy do kontrolowania ruchu samolotu. Przepustnica steruje mocą silnika, a co za tym idzie prędkością. Joystick'a używaj do wykonywania skrętów,

wznoszenia się i obniżania. Przechylenie drążka joystick'a w prawo powoduje przechylenie samolotu na prawe skrzydło i zakręt w prawo. Pamiętaj jednak o tym, że jeśli wycofasz teraz drążek joystick'a w położenie centralne /neutralne/, to samolot pozostanie przechylony i będzie kontynuował skręt. Aby ponownie ustawić samolot w pozycji płaskiej /bez przechyłu na skrzydło/, musisz pchnąć drążek w kierunku przeciwnym do kierunku skrętu. Pchnięcie drążka do przodu / w kierunku ekranu/ powoduje opuszczenie dziobu samolotu w dół i rozpoczniesz wówczas lot nurkowy, Pociągnięcie drążka w tył powoduje uniesienie dziobu do góry. Regulacja przepustnicy zmienia moc uzyskiwaną z silnika samolotu. Moc maksymalna niezbędna jest przy starcie i wznoszeniu się, nieco mniejsza przy locie płaskim, najmniejsza zaś przy lądowaniu. Pamiętaj, że istnieje ścisła zależność pomiędzy kątem nachylenia samolotu, a mocą potrzebną do utrzymania stałej wysokości. Przy małych prędkościach potrzebne jest większe uniesienie dziobu /większy kąt natarcia/. Wielu pilotów małych samolotów używa zmian kąta nachylenia do regulacji prędkości, a zmian mocy silnika do regulacji wysokości lotu. Z drugiej strony piloci odrzutowców są uczeni używania zmian kąta nachylenia do ustalenia prawidłowej ścieżki schodzenia do lądowania, a zmian mocy do regulacji prędkości. Obie te metody są prawidłowe, gdyż obie wykorzystują równowagę między nachyleniem dziobu samolotu, kątem natarcia, ustawieniem mocy silnika i prędkością. Nie można zmienić jednego z tych czynników tak, by nie miało to wpływu na pozostałe. Generalnie rzecz biorąc, uniesienie dziobu powoduje spadek prędkości i odwrotnie. Zmiany mocy silnika mogłyby być używane do modyfikacji zmian kąta nachylenia i ich efektów. Gdy redukujesz moc silnika, wówczas dziób samolotu opuszcza się, bez podciągania drążka do tyłu. Jeśli dodasz mocy, to dziób zacznie się unosić. Aby w pełni panować nad samolotem przy podchodzeniu do lądowania, musisz wziąć pod uwagę wszystkie te czynniki tak, by aż do zetknięcia się samolotu z ziemią utrzymywana była stała prędkość przy stale obniżającej się mocy. Wszystkie te cechy charakterystyczne samolotu są wbudowane w program, twoją zaś rzeczą będzie opanowanie ich na tyle byś mógł latać i lądować w każdych warunkach.



## WIDOK

W czasie lotu, na górnej połowie ekranu jest pokazany twój samolot i lokalne cechy charakterystyczne terenu nad którym lecisz. Jeśli lecisz na małej wysokości, to na ziemi widoczny jest cień samolotu. Lotniska zaznaczone są na czarno, wieże VOR i góry na biało, farmy są szare. Jeśli lecisz w chmurach lub ponad nimi, wówczas nie są widoczne obiekty na ziemi. Zasadniczo widzisz tylko to, co znajduje się przed tobą. Możesz jednak spojrzeć na boki lub do tyłu, jeśli użyjesz odpowiednich komend /patrz komendy i kontrola lotów/.

## PRZYRZĄDY

Dolna połowa ekranu zajęta jest przez przyrządy potrzebne ci w czasie lotu. Tarcza z podziałką, znajdująca się po lewej stronie tablicy i podpisana ALT /ALTITUDE/, to twój wysokościomierz. Każdy znak podziałki oznacza 1000 stóp dla małej wskazówki i odpowiada obrotowi dużej wskazówki. Duża tarcza z podziałką, znajdującej się po prawej stronie tablicy i podpisana SPD /SPEED/, to prędkościomierz, który pokazuje prędkość samolotu względem powietrza i wyskalowany jest w węzłach. Zakres prędkości od 0 do 180 węzłów. Mała, okrągła tarcza pośrodku to tzw. sztuczny horyzont, który pokazuje ustawienie samolotu względem prawdziwego horyzontu. Pionowy pasek z napisem POWER, umieszczony między wysokościomierzem, to wskaźnik mocy. Górna krawędź paska pokazuje moc maksymalną, dolna krawędź moc zerową. U dołu po lewej stronie tablicy znajdują się 4, bardzo ważne wskaźniki cyfrowe. Pierwszy z nich, PITCH, pokazuje nachylenie samolotu względem poziomu. Cyfry dodatnie oznaczają dziób uniesiony, cyfry ujemne - dziób opuszczony. Następny wskaźnik, FLAPS, pokazuje kąt wychylenia klap. Kolejny wskaźnik, HEAD, to cyfrowo-literowe wskazania kompasu. 0 stopni to kierunek północny. 90 - wschodni, 180 - południowy i 270 - kierunek zachodni. Ostatni wskaźnik, CLIMB, to wskaźnik prędkości pionowej samolotu. Wartości dodatnie oznaczają, że samolot wznosi się, a ujemne, że opada. Na dole po prawej stronie, znajduje się pasek z napisem FUEL. Jest to wskaźnik ilości paliwa. Pusty bak oznaczony jest literą E, a pełny bak literą F. Lampka pośrodku z lewej strony, z napisem TEMP, to lampka

sygnalizacyjna temperatury silnika. Lampka ta zaczyna błyskać, gdy silnik ulega przegrzaniu. Po środku, po prawej stronie, znajdują się dwie lampki, oznaczone literami L i B. Zapalenie się lampki oznaczonej literą L, oznacza, że podwozie samolotu jest wypuszczone. Zapalenie się lampki oznaczonej literą B, oznacza, że uruchomione są hamulce kół. U dołu po prawej stronie, znajdują się przyrządy nawigacyjne. Dwa wskaźniki, z napisami VOR1 i VOR2 odczytują namiar kierunkowy ze stacji VOR. Wskaźnik systemu ILS służy do lądowania precyzyjnego na przyrządach i pokazuje, czy w trakcie podchodzenia do lądowania samolot znajduje się na odpowiedniej ścieżce schodzenia. Upływ czasu jest pokazany cyfrowo w prawym, górnym rogu.

### KOMENDY I KONTROLA LOTU

Jako uzupełnienie sterowania joystick'iem, część komend jest wprowadzona do programu za pośrednictwem klawiatury.

**PRZEPUSTNICA:** Naciśnięcie klawisza z cyfrą służy do ustawiania przepustnicy, a co za tym idzie, mocy silnika. Klawisz z cyfrą 9 daje moc maksymalną.

**PODWOZIE:** Podnoszenie i opuszczanie podwozia jest sterowane naciskaniem klawisza z literą L.

**HAMULCE:** Hamulce są uruchamiane i zwalniane naciśnięciem klawisza z literą B.

**KLAPY:** Klawisz z literą F steruje ustawieniem klap. Możesz ustawiać kąty 0, 20, 40 stopni.

**WIDOK:** Naciśnięcie klawisza kursora poziomego pozwala ci zobaczyć widok z prawej strony samolotu. Jeśli chcesz zobaczyć widok z lewej strony, to musisz jednocześnie nacisnąć klawisze SHIFT i kursor poziomy. Obejrzenie widoku z tyłu samolotu jest możliwe po naciśnięciu klawisza kursora pionowego. Natomiast naciśnięcie jednocześnie klawisza SHIFT i klawisza kursora pionowego przywraca widok do przodu.

**Uwaga:** W komputerach Atari widok z prawej strony uzyskujesz przez naciśnięcie klawisza kursora w prawą stronę, widok z lewej strony - kursora w lewą stronę, widok do tyłu - klawiszem kursora w dół, widok do przodu - klawiszem kursora do góry. Nie używaj klawiszy SHIFT ani CONTROL;

gdy używasz klawiszy kursorów.

**PRZERWA:** Jeśli chcesz zrobić chwilę przerwy w grze, to naciśnij klawisz z literą P. Do dalszej kontynuacji gry wystarczy naciśnięcie jakiegokolwiek klawisza.

**ZAGROŻENIA:** Jeśli dla sprawdzenia swoich umiejętności, chcesz stworzyć niebezpieczną awarię samolocie, wówczas naciśnij klawisz z literą E.

**ŚLIZG:** Przechylił samolot na skrzydło i naciśnij przycisk FIRE w joystick'u. Samolot złoży się wówczas do ślizgu. Ten manewr, który wykonywany jest zwykle przez skrzyżowanie steru kierunkowego z lotkami, pozwala ci wykonać ślizg pod wiatr i w ten sposób obniżyć wysokość lotu, bez utraty kursu.

## PILOT POCZTOWY

Gra w Pilota Poczтового pozwoli ci sprawdzić swoją zręczność i zdrowy rozsądek w czasie prowadzenia samolotu. Twoim zadaniem jest dostarczenie pięciu worków z przesyłkami pocztowymi do ich miejsc przeznaczenia, w jak najkrótszym czasie. Gdy przy wyborze opcji, wybierzesz grę w Pilota Poczтового /MALL PILOT/, wówczas na ekranie ukaze się mapa. Uwaga: Mapy ukazują się wyłącznie w wersjach programu na dysku.

Naciśnij teraz klawisz F7 /klawisz START w ATARI/, aby pojawił się obraz ekranu Pilota Poczтового. Gdy pojawi się ekran, wówczas przy pomocy klawisza F1 /OPTION w ATARI/, załaduj przesyłki pocztowe do samolotu. Na ekranie, poniżej MALL FOR, będą ukazywały się mapy miejsc przeznaczenia poszczególnych przesyłek. Wolno ci załadować tyle przesyłek, ile chcesz, ale pamiętaj, że każdy worek powiększa ciężar samolotu i utrudnia lot. Zalecane jest zabranie co najwyżej 2 worków. Przy pomocy klawisza F3 /SELECT w ATARI/ możesz tankować paliwo. Paliwo również zwiększa ciężar samolotu, ale upewnij się, czy masz go wystarczającą ilość, by dotrzeć do celu. Zbiornik paliwa w samolocie ma pojemność 64 galonów.

Gdy jesteś gotowy do rozpoczęcia podróży, naciśnij klawisz F7 /w ATARI START/. Jeśli korzystasz z wersji SOLO FLIGHT na dysku, to na ekranie ponownie ukaze się mapa, jako pomoc do planowania lotu. Poświęć trochę czasu na zapamiętanie punktów orientacyjnych, które będziesz mijał w czasie lotu,

położenie stacji VOR, ewentualnych lotnisk znajdujących się w pobliżu trasy lotu itd. Informacje te mogą okazać się bezcenne. Jeżeli w czasie lotu pogoda ulegnie pogorszeniu lub zdarzy się jakaś awaria. Gdy jesteś gotów do startu, ponownie naciśnij klawisz F7 /START w ATARI/. Możesz jednak powrócić jeszcze raz do obrazu poczty, aby doładować przesyłek lub zatankować więcej paliwa. W tym celu musisz nacisnąć klawisz F1 /OPTION w ATARI/. Kiedy przybędziesz na lotnisko docelowe i zatrzymasz samolot, zostaną obliczone twoje punkty za lądowanie. Punkty otrzymujesz za małą prędkość przy lądowaniu /pozycja SPEED/ i za delikatne zetknięcie z ziemią /pozycja RATE/. Otrzymujesz także punkty za "doręczenie", a ich ilość zależy od wybranego przez ciebie poziomu trudności /500 - 2000 pkt/, wybranej mapy stanu / Kansas - 500 pkt, Waszyngton - 1000 pkt i Kolorado - 1500 pkt/ oraz zużytego czasu /0 - 1000 pkt/.

Jeżeli rozbijesz się przy lądowaniu, to na ekranie ukazuje się informacja o przyczynie katastrofy. **CRASH LANDING** oznacza, że zbyt dużą siłą uderzyłeś o ziemię, lub też zapomniałeś o wysunięciu podwozia. **MISSED RUNWAY** oznacza, że nie trafiłeś samolotem na pas lotniska, lub zjechałeś z pasa w bok. **GROUND LOOP** oznacza, że próbowałeś zbyt gwałtownie zakręcić w czasie kołowania. **STALLED** oznacza, że leciałeś ze zbyt małą prędkością i samolot spadł na ziemię.

Jeśli grasz w SOLO FLIGHT w wersji na dysku, to po wylądowaniu na ekranie ukazuje się mapa z zaznaczoną trasą przelotu. Naciśnij klawisz F7 /START w ATARI/, aby ukazał się obraz Poczty. Przesyłki, przeznaczone do tego portu lotniczego, zostają automatycznie wylądowane, a punkty za doręczenie dodane do twojego wyniku. Możesz teraz załadować dodatkowe przesyłki lub paliwo i kontynuować grę. Gra kończy się, gdy dostarczysz do miejsc przeznaczenia 5 worków pocztowych lub gdy ulegniesz katastrofie, W trakcie gry pogoda stopniowo się pogarsza. Wzmocni się wiatr, nadciągną chmury i mogą pojawić się wiry powietrzne. Na wyższych poziomach trudności gry, samolot będzie narażony na usterki mechaniczne i awarie przyrządów pokładowych. Silnik może ulec przegrzaniu, a niektóre przyrządy mogą przestać pracować. Wszystkie awarie zostają automatycznie

usunięte, jeśli wylądujesz na jakimkolwiek lotnisku. Podstawą wyniku końcowego są punkty za lądowanie, za poziom trudności, za wybraną mapę stanu, zużyty czas i ilość dostarczonych przesylek. Poniżej SOLO FLIGHT jest symulacją o rzeczywistym czasie trwania, czas przelotu pomiędzy niektórymi lotniskami został skrócony, w st. do rzeczywistego,

## ZAGROŻENIA

Na najbardziej zaawansowanych stopniach trudności, samolot jest narażony na usterki mechaniczne i awarie oprzyrządowania, Jeśli lampka kontrolna temperatury zaczyna migać, oznacza to, że silnik jest przegrzany i wkrótce może się zatrzymać. Musisz wówczas jak najszybciej znaleźć miejsca lądowania. Mogą zacząć działać wadliwie i pokazywać stale odczyt zero zarówno wysokościomierz jak i prędkościomierz oraz wskaźnik kursu i wskaźniki VOR. Może przestać działać sztuczny horyzont, a jedyną radą na te wszystkie awarie jest lądowanie na najbliższym lotnisku, co spowoduje usunięcie wszystkich usterek. Pamiętaj o Z głównych zasadach obowiązujących przy wystąpieniu awarii:

1. Po stwierdzeniu awarii nie ulegaj panice i utrzymuj pełną kontrolę nad samolotem
2. Przeanalizuj sytuację i dopiero wówczas podejmij odpowiednie działania.
3. Ląduj, gdy tylko warunki na to pozwalają.

Większość awarii samolotu, z wyjątkiem awarii silnika przy starcie, nie wymaga natychmiastowej reakcji pilota. Awaria silnika wcale nie musi się skończyć katastrofą, pod warunkiem, że uda ci się zachować pułap lotu, wystarczający na dotarcie do najbliższego lotniska i wylądowanie na nim przy wyłączonym silniku. Samolot ma współczynnik doskonałości aerodynamicznej równy w przybliżeniu 9. Najgroźniejsze dla ciebie i samolotu będą zagrożenia wielostronne, gdyż usterki nakładają się na siebie. W warunkach lotu na przyrządach, awaria wysokościomierza może być bardzo groźna w skutkach. A spróbuj teraz wyobrazić sobie to niebezpieczeństwo w połączeniu z awarią silnika i dymem przedostającym się do kabiny pilota, by zrozumieć, jakim szczęściem dla pilota jest możliwość skorzystania ze spadochronu! Procedury lotu w warunkach

zagrożenia możesz przetrenować przez naciśnięcie klawisza E. Wielokrotne naciśnięcie klawisza E spowoduje, że program użyje wszystkich zagrożeń dostępnych w tej sytuacji lotu.

## POGODA

Na samym dole ekranu pokazywane są aktualne warunki pogodowe. Są to: kierunek i prędkość wiatru /WIND/, pułap chmur wyrażony w stopach /CELL/ oraz widzialność, wyrażona w milach /VIS/. Przy silnym wietrze, lądowanie może wymagać wiele sprytu, szczególnie, jeśli wiatr wieje w poprzek pasa. Używaj wówczas mniejszych klap, większej prędkości i ślizgów dla kompensacji znoszenia przez wiatr. Niski pułap chmur wymaga często lotu na przyrządy, chociaż możesz także lecieć nad chmurami.

## MAPY STANÓW

**KANSAS:** Kansas jest pięknym, płaskim stepem, idealnym dla początkujących pilotów. Wichita i Kansas City mają lotniska z długimi i szerokimi pasami startowymi. W stanie Kansas jest także wiele pięknych pól kukurydzianych i tajemniczych piramid indiańskich. Namiary stacji VOR1/VOR2 dla lotnisk stanu Kansas są następujące: Wichita 222/001, Lyons 252/338, Emporia 225/022, Chanute 154/052, Salina 295/335, Topaka 330/016, Kansas City 065/036.

**WASZYNGTON, OREGON:** Przez stan Waszyngton przebiega pasmo gór, oddzielających miasta wybrzeża od Chelan i Yakima. Niektóre ze szczytów wznoszą się powyżej 4000 stóp /1200 m.n.p.m./, chociaż przełęcz między nimi położone są na dużych wysokościach. A oto dane nawigacyjne dla lotnisk stanu Waszyngton: Portland 223/001, Salem 224/278, Kelso 251/350, Olimpia 284/344, Seattle /wys. 500 stóp /314/010, Chelan /1000 stóp /060/035, Yakima /500 stóp/ 142/059.

**KOLORADO:** Przeloty między prowizorycznymi lądowiskami, zagnieżdżonymi w dolinach Gór Skalistych są ostatecznym sprawdzianem dla pilota pocztowego. Dane dla lotnisk stanu: Aspen /2000 stóp 223/ 001, Pueblo /1000 stóp/ 143/074, Glenwood /2000stóp/264/343, Vail /2500 stóp/ 184/ 030, Denver 098/050, Boulder /500 stóp/ 053/037, Szeamboat /2000 stóp/ 334/008

## PORADY DLA PILOTA

## START

Pokołuj na koniec pasa startowego /przepustnica ustawiona na 2-3/. Zatrzymaj się i obróć samolot przodem do kierunku pasa. Ustaw kłapy w pozycji startowej/zwykle 20%/. Daj maksymalną moc /9/. Gdy samolot osiągnie prędkość 85 węzłów /80 węzłów przy 20% ustawieniu klap/, przyciągaj do siebie drążek joystick'a, dopóki nie osiągniesz kąta nachylenia 8 - 9 stopni. Gdy już lecisz bezpiecznie, a wskazania na wskaźniku prędkości pionowej są dodatnie, schowaj podwozie. Na wysokości powyżej 500 stóp możesz schować kłapy. Pamiętaj, że przy wysuniętych klapach twój samolot ma gorsze wznoszenie. Potrzebujesz wtedy większego nachylenia, aby osiągnąć takie wznoszenie jak przy zamkniętych klapach. Kiedy osiągniesz już pożądaną wysokość rejsową, wówczas zredukuj moc i wyrównaj samolot do poziomu.

## ŁĄDOWANIE

Łądowanie jest chyba najtrudniejszą do opanowania umiejętnością w pilotażu. Kiedy zbliżysz się do lotniska docelowego, postaraj się ustawić samolot na przedłużeniu kierunku pasa startowego tak wcześnie, jak to jest możliwe. Do lotniska zbliżaj się na pułapie 1000 - 1500 stóp nad poziomem gruntu /wszystkie następnie podawane wysokości odnoszą się do poziomu gruntu, a pamiętaj, że wysokościomierz podaje wysokość w odniesieniu do poziomu morza!/. Gdy uaktywni się wskaźnik ILS, wówczas wnieś się lub opuść, aby odczyt ILS był prawidłowy. Wypuść podwozie, zredukuj moc na 4 i ustaw taki kąt nachylenia samolotu, by ustalić tempo obniżania lotu, na -4/00/ lub -5/00/ stóp na minutę. Gdy zbliżysz się do pasa startowego, wówczas zredukuj tempo obniżania lotu, przez powolne podnoszenie dziobu samolotu. Krytyczną sprawą w czasie lądowania jest kontrola prędkości samolotu. Zbyt duża prędkość spowoduje to, że samolot przeleci nad końcem pasa lub nie zatrzyma się na pasie. Zbyt mała prędkość spowoduje wytracenie szybkości przed dojściem do pasa i gwałtowne opadnięcie samolotu na ziemię. Przy klapach ustawionych na 20%, końcowa prędkość lądującego samolotu powinna wynosić około 70 węzłów. Bez klap możesz zwiększyć prędkość końcową o 10 węzłów. W pełni wysunięte kłapy pociągają za

sobą konieczność zredukowania prędkości końcowej o 10 węzłów i są przydatne przy lądowaniach i startach na krótkich pasach startowych. Jeśli pod koniec podejścia do lądowania znajdujesz się jeszcze na zbyt dużej wysokości, wówczas zredukuj moc, całkowicie wypuść kłapy i opuść dziób samolotu w celu ustalenia prędkości samolotu na poziomie 65 - 70 węzłów. Do wytracenia nadmiaru wysokości może ci się przydać wykonanie ślizgu pod wiatr. Aby wykonać ślizg, wyrównaj samolot na kierunek pasa startowego, przechyl go pod wiatr i trzymaj ster pionowo /ster pionowy jest dostępny, jeśli trzymasz wciśnięty przycisk FIRE w joystick'u/. Jeśli podchodzisz na zbyt niskim pułapie, wówczas dodaj trochę moc i zwiększ kąt nachylenia samolotu. Jest to manewr znany jako hamowanie przy podejściu i nie jest zbyt bezpieczny, ponieważ jeśli samolot wytraci moc podczas hamowania, to w końcu spadnie na ziemię nie dolatując do pasa. Bezpośrednio przed zetknięciem się kół z ziemią przyciągnij delikatnie do siebie drążek joystick'a , by zmniejszyć prędkość obniżania się samolotu. Łagodnie zmniejsz moc i w chwili zetknięcia samolotu z ziemią spróbuj uzyskać zerowy spadek wysokości. Jeżeli nadlatywałeś na niskim pułapie z hamowaniem na podejściu, spowoduje to, że w momencie gdy zredukujesz moc, nastąpi gwałtowna utrata prędkości i samolot może zupełnie stracić lotność. Przy właściwym zharmonizowaniu nachylenia ślizgu, kąta uniesienia dziobu i redukcji mocy, możesz uzyskać zmniejszenie prędkości o 10 węzłów i zupełny brak opadnięcia przy dotknięciu ziemi. W slangu pilotów takie lądowanie nazywa się "lądowaniem po maśle". Gdy samolot znajdzie się już na pasie, wówczas wyłącz całkowicie moc /naciśnij klawisz z literą B/, Postaraj się zatrzymać samolot przed końcem pasa startowego, chociaż, jeśli nie zastosowałeś odpowiedniej procedury /w pełni wysunięte kłapy i prędkość mniejsza o 10 węzłów/ może to być trudne na krótkich pasach startowych. Umiejętność lądowania samolotem w każdych warunkach na każdym lotnisku jest jedną z najważniejszych cech naprawdę dobrych pilotów. Trenuj cierpliwie lądowania i nie przejmuj się zbytnio, jeśli ci to początkowo nie wychodzi najlepiej. Zawsze możesz się pocieszyć stwierdzeniem, że dobre lądowanie to takie, po którym pilot jest w stanie o własnych siłach wyjść z samolotu i dojść do budynku portu lotniczego. Jeśli jednak masz kłopoty z lądowaniem, wówczas



użyj opcji PRACTICE LANDING dla lepszego wytrenowania.

Uwaga: Zapamiętaj sobie dobrze poniższe ostrzeżenia, szczególnie jeśli grasz na bardziej zaawansowanych poziomach trudności.

1. Podczas kołowania nie wykonuj zbyt ostrych skrętów i nie zakręcaj przy dużej prędkości. Rozpory podwozia samolotu są delikatne i możesz przekoziołkować.
2. Nie wytracaj prędkości przy próbie powolnego lądowania. Do redukcji prędkości użyj klap.
3. Przed startem dokładnie zaplanuj swoją trasę na mapie. Nagłe obniżenie się pułapu chmur lub inne zagrożenie mogą ukryć przed twoim wzrokiem szczegóły terenu lub wymagać natychmiastowego lądowania na lądowisku awaryjnym.
4. Nie trzymaj silnika na pełnej mocy, bo może się przegrzać i zatrzymać.
5. Nie przeładuj samolotu. Z ciężkimi przesyłkami i pełnym bakiem samolot będzie bezwładny. Takiemu samolotowi ciężko będzie się oderwać od ziemi na wysoko położonych lotniskach stanu Kolorado. Potrzebował będzie także znacznie dłuższej drogi lądowania.

## LOT NA PRYZRZĄDY

Lot na przyrzady jest najtrudniejszym z działań pilota. W warunkach lotu na przyrzady pilot musi potrafić spełnić wszystkie normalne funkcje lotu z widocznością ziemi, począwszy od startu, poprzez nawigację w locie, a skończywszy na lądowaniu. Musi przy tym uwzględniać poprawki na złe warunki meteorologiczne. Normalny lot w warunkach widoczności ziemi polega na uważnym obserwowaniu przez szyby kabiny szczegółów terenu i horyzontu. Na tej podstawie pilot może określić swoje położenie. Odebranie pilotowi możliwości obserwacji horyzontu i szczegółów terenowych zwiększa trudność o 40%. Lot na przyrzady wymaga od pilota doskonałości w odczytywaniu wskazań przyrządów pokładowych i szybkiego reagowania na zmiany tych wskazań. Konieczna jest także doskonała świadomość ustawienia samolotu w przestrzeni, znajomość nawigacji i analiza przyczyn zmiany wskazań

przrządów. Dodatkowo pilot, który chce mieć pewność wyjścia z życiem z lotu na przrządach, musi dobrze zrozumieć i wytrenować procedury nawigacji wg VOR i techniki lądowań ILS.

## ODCZYTYWANIE WSKAZAŃ PRZRZĄDÓW POKŁADOWYCH

Umiejętne odczytywanie wskazań przrządów pokładowych jest konieczne do bezpiecznego lotu na przrządach, gdyż pozwala pilotowi uzyskać informacje, które pozwalają mu na ciągłe wprowadzenie drobnych poprawek pułapu lotu, ustawienia mocy i kursu. Odczytu wskazań dokonuje się przez bezustanne przebieganie wzrokiem po wszystkich wskaźnikach, bez zatrzymywania się dłużej niż potrzeba na którymkolwiek z nich. Dobry pilot potrafi przebiec wzrokiem po wszystkich przrządach 20 - 30 razy na minutę. Odczyt wskazań przrządów w SOLO FLIGHT powinien ogniskować na wskaźniku położenia samolotu /sztucznym horyzoncie/, dzięki któremu możesz uzyskać informacje o tym, w którą stronę jest przechylony samolot, a także, czy dziób samolotu jest uniesiony, czy opuszczony. Utrzymywanie skrzydeł w położeniu poziomym bardzo ułatwia utrzymywanie stałego kursu, co jest bardzo istotne, szczególnie w czasie podchodzenia do lądowania. Nawet niewielki przechył na skrzydło utrudnia utrzymywanie stałego kursu i wymaga większego uniesienia dziobu samolotu i dodania mocy. Ze wskaźnika położenia powinien przeskoczyć wzrokiem na wysokościomierz /po lewej stronie/ i wskaźnik prędkości /po prawej stronie/, aby uzyskać aktualne dane o ruchu samolotu. Następnie powinieneś spojrzeć na wskaźnik kursu i wskaźnik prędkości pionowej. Małe odchyłki prędkości pionowej mogą być eliminowane drobnymi zmianami kąta nachylenia samolotu /niewielkie ruchy drążkiem joystick'a w przód i w tył/. Odchylenia od zamierzonego kursu, zauważone podczas oglądania wskaźnika kursu, są najczęściej wynikiem przechyłu samolotu na któreś ze skrzydeł. Taki przechył może być efektem twojej nieuwagi lub wynikiem działania zawirowań atmosferycznych. Zauważywszy odchylenie od kursu, spojrz rą wskaźnik położenia i delikatnie przechyl samolot na drugie skrzydło. Sprawdzaj teraz wskaźnik kursu, dopóki dziób samolotu nie ustawi się w stronę punktu, w kierunku którego leciałeś. Następnie powróć na założony kurs i wyrównaj

skrzydła samolotu do położenia poziomego. Gdy pilot ma pełną kontrolę nad samolotem tzn. leci prosto i na stałej wysokości, może przystąpić do sprawdzania przyrządów nawigacyjnych, umieszczonych w prawym dolnym rogu tablicy. Gdy odczytasz wskazania VOR1 i VOR2, to powrót wzrokiem do wskaźnika położenia i dopiero wówczas zacznij analizować informacje VOR.

## NAWIGACJA WEDŁUG NAMIARÓW VOR

VOR to skrótowe określenie tzw. radialatarni czyli specjalnych nadajników radiowych, służących do celów nawigacyjnych. Nawigacja wg namiarów VOR /w skrócie nawigacja VOR/, bazuje na szeregu stacji naziemnych, wysyłających sygnały radiowe. Sygnały te są odbierane przez przyrządy w kabinie pilota, a następnie dekodowane jako namiary kierunkowe poszczególnych stacji VOR. Dokładne określenie pozycji wykorzystuje triangulację radialną lub prowadzenie po promieniu z synchronizacją czasową. Oprócz USA wiele krajów posiada rozbudowany system stacji VOR, dzięki czemu każdy punkt może być określany jako punkt przecięcia namiarów wielu stacji VOR. W SOLO FLIGHT każde lotnisko jest zidentyfikowane jako punkt przecięcia się współrzędnych radialnych dwóch stacji VOR /współrzędna radialna jest liczbą z zakresu 0 - 360 stopni taką, że jeśli samolot zostanie odwrócony i zacznie lecieć na kursie 180 stopni od kierunku współrzędnej, to wówczas doleci wprost do stacji VOR/. Kierunek północny od stacji VOR ma współrzędną 360, wschodni 90, południowy 180, a zachodni 270. Aby odnaleźć konkretne lotnisko w SOLO FLIGHT, musisz sprawdzić w rozdziale MAPY STANÓW jego współrzędne VOR. Następnie powinieneś odszukać taki sam namiar, jaki ma lotnisko w Kansas City położone na współrzędnej radialnej 036 z VOR2, a koniec głównego pasa startowego leży na współrzędnej radialnej 067 z VOR1. Aby odnaleźć to lotnisko, musisz dolecieć do współrzędnej 036 z VOR2, wziąć kurs 036 i zacząć obniżać się do lądowania /200 - 500 stóp nad poziomem gruntu/, dopóki nie natrafisz na sygnał współrzędnej 067 z VOR1.

## PODCHODZENIE DO LĄDOWANIA NA PRYZRZĄDY

Podejścia do lądowania na przyrządy dzielą się na

podejścia z wysokiego pułapu, z niskiego pułapu, precyzyjne i nieprecyzyjne. Podejścia z wysokiego pułapu wymagają ustalenia: punktu oczekiwania na wysokim pułapie, punktu początku podejścia do lądowania /IAF/ oraz zalecanej trasy lotu samolotu, dla uniknięcia ewentualnych przeszkód fizycznych /np. gór w okolicach Denver/. Samolot powinien powoli obniżyć swój lot przez redukcję mocy. Obniżenie powinno przebiegać ze stałą prędkością, aż do przechwycenia sygnału Punktu Końcowego Podejścia do Lądowania /FAF/. FAF to pozycja geograficzna znajdująca się na przedłużeniu osi pasa startowego i oddalona od lotniska o 5 - 10 mil. W punkcie tym samolot powinien już być ustawiony do lądowania i lecieć kursem równym w przybliżeniu kierunkowi pasa. Trasa od FAF do końca pasa jest zwykle linią prostą. Powinieneś obniżać wysokość lotu tak, aby dotrzeć do wysokości Minimalnego Pułapu Obniżania /MDA - 200 - 500 stóp nad poziomem gruntu/ na 30 - 45 sekund przed osiągnięciem Punktu Nietrafionego Podejścia /MAP/. W SOLO FLIGHT punkt MAP jest zdefiniowany jako punkt przecięcia współrzędnej drugiego VOR /MAP może być także zdefiniowany jako czas potrzebny na lot od VOR do końca pasa przy stałej prędkości samolotu/. Jeśli pas jest widoczny przed przekroczeniem MAP, a samolot jest w osi pasa, to wówczas pilot może lądować. Jeżeli te warunki nie są spełnione, pilot powinien dodać mocy, zatoczyć krąg i ponownie próbować podejścia. Parametry twojego samolotu w programie SOLO FLIGHT są wzorowane na parametrach jednopłatowca model 1930 o pułapie praktycznym 9000 stóp. Tak więc, podejście do lądowania możesz wykonać z pułapu maksimum 9000 stóp.

Podejście do lądowania z niskiego pułapu jest bardzo podobne do podejścia z pułapu wysokiego. Jest ono wyznaczone przez Punkt Oczekiwania, zalecaną trasę lotu z Punktu Oczekiwania do Punktu Końcowego Podejścia do Lądowania /FAF/ włącznie z obniżeniem lotu i zakręceniem na kurs osi pasa, Punkt Końcowy Podejścia do Lądowania /FAF/ i Punkt Nietrafionego Podejścia /MAP/. Różnica pomiędzy podejściami z niskiego i wysokiego pułapu jest taka, że podejścia z niskiego pułapu rozpoczynają się zwykle w dużo mniejszej odległości od lotniska i wykonywane są na mniejszych prędkościach. Oba te podejścia są podejściami nieprecyzyjnymi i warunkiem koniecznym do ich zastosowania

jest uzyskanie przez pilota widoczności ziemi, zanim samolot dotrze do MAP. Zaś celem obu tych podejść jest odpowiednio wczesne ustawienie samolotu w osi pasa.

Podejście do lądowania z niskiego pułapu w oparciu o pomiary radiowe, lot po kręgu. Zarówno podejście z niskiego jak i z wysokiego pułapu, opisane powyżej, są dobre, pod warunkiem, że samolot przybywa do lotniska docelowego na wysokości większej od normalnej wysokości Punktu Końcowego Podejścia do Lądowania. Pilot może być jednak zmuszony do wykonania standardowego lotu po kręgu /wbrew nazwie trasa lotu po kręgu ma kształt prostokąta/ dla ustalenia końcowego VOR, końcowego ILS lub systemu lądowania na radar /CCA/. Prostokąt, po którym podchodzi się do lądowania w locie po kręgu, jest określony w taki sposób, że jeden z jego dłuższych boków stanowi pas, na którym zamierzasz lądować. Po rozpoczęciu wznoszenia się należy wykonać skręt o 90 stopni w prawo lub w lewo. Taki skręt nosi tradycyjną nazwę CROSSWIND, czyli boczny wiatr /wynika to stąd, że najkorzystniejszym kierunkiem lądowania jest zawsze lądowanie pod wiatr, tak więc, jeśli wiatr wieje wzdłuż pasa, to na tym etapie samolot ma wiatr boczny/. Etap CROSSWIND jest wykorzystywany do wytworzenia odpowiednich odstępów między samolotami, jeśli kilka samolotów jednocześnie chce lądować na tym samym pasie. Ponowny skręt o 90 stopni /a więc o 180 stopni w stosunku do kierunku pasa/, kładzie samolot na etap DOWNWIND, czyli z wiatrem. Kolejny zwrot o 90 stopni ustawia samolot na BASELEG /etap podstawowy/. Na BASELEG samolot powinien wypuścić podwozie i klapy oraz lecieć z prędkością o 10 - 15 węzłów większą od prędkości końcowej podejścia do lądowania. Zakręcenie z BASELENG do podejścia końcowego może zostać wykonane jako jednorazowy skręt o 90 stopni na kierunek pasa /trudniejsze/ lub też jako dwa kolejne skręty pod kątem 45 stopni. Użycie dwóch 45 stopni skrętów jest określone nazwą DOGLEG /psi etap/. Celem lotu po kręgu jest ustawienie samolotu na kursie podejścia do lądowania i danie mu przy tym dość czasu na ustawienie się na MDA przed osiągnięciem MAP. Dla przetrenowania lotu po kręgu użyj opcji PRACTICE/IFR, korzystając z jednego VOR do naprowadzenia do podejścia końcowego, zaś drugiego VOR dla ustalenia namiaru poprzecznej MAP. Po wylądowaniu

będziesz mógł na wyświetlonej mapie obejrzeć wykres trasy swego podejścia do lądowania.

Podejście precyzyjne. Podejście do lądowania po kręgu, a także z niskiego i wysokiego pułapu są określone mianem podejść nieprecyzyjnych, ponieważ pilot nie otrzymuje w ich trakcie żadnych informacji na temat kąta wychylenia zejścia / określonego jako stosunek wysokości do odległości od końca pasa/. Precyzyjne podejście do lądowania w SOLO FLIGHT jest wykonalne przez kombinację podejścia końcowego na VOR /z ustaleniem MAP/ i wykorzystanie informacji o kącie zejścia z ILS. Linia pozioma na wskaźniku ILS oznacza prawidłową wysokość końcowego podejścia do lądowania. Symbol samolotu na wskaźniku wskazuje umiejscowienie samolotu w stosunku do linii zejścia. Zejście jest zwykle wykonywane pod kątem 3-5 stopni od Punktu Końcowego Podejścia do Lądowania /FAF/ do wysokości decyzyjnej /DH/. DH to w praktyce to samo co MDA, lecz zdefiniowana jest jako minimalna wysokość potrzebna do wykonania zejścia. Jeśli symbol samolotu znajduje się poniżej linii poziomej, wówczas oznacza to, że znajdujesz się poniżej linii zejścia. Jeśli symbol samolotu znajduje się powyżej linii poziomej, oznacza to, że samolot znajduje się powyżej linii zejścia. W każdym z tych przypadków musisz ustawić samolot dokładnie na linii zejścia przez zmianę mocy i kąta ustawienia dziobu samolotu. Na przykład, jeśli samolot jest powyżej linii zejścia, wówczas zredukuj trochę moc i opuść dziób tak, by zwiększyć stopień opadania o 2-3 stopy na minutę. Gdy symbol osiągnie środek linii poziomej, wówczas delikatnie dodaj mocy i unieś dziób samolotu tak, by przywrócić prawidłową prędkość opadania /-4 do -5 stóp na minutę/. Gdy samolot obniża się w sposób prawidłowy i jest na prawidłowym kursie, utrzymuj ten stan, dopóki nie natrafisz na DH lub nie zobaczysz pasa. Jeśli znajdziesz się w pozycji MDA lub DH, a nie widzisz pasa w położeniu, które umożliwiłoby ci bezpieczne lądowanie, wówczas dodaj mocy i wykonaj procedurę chybionego podejścia. Następnie spróbuj ponownego podejścia, lub leć na inne lotnisko. ILS jest najbardziej zautomatyzowanym systemem lądowania z dostępnych dla pilota w czasie złej pogody. Niektóre nowoczesne samoloty pasażerskie mogą lądować w warunkach bliskich 0/0/ tzn. widoczność -0, pułap chmur -0/. Dla SOLO FLIGHT minimum pogodowe wynosi :

pułap chmur - 250 stóp i widoczność - 0,25 mili. Przetrenuj podejścia ILS najpierw w warunkach lotu VER /z widocznością ziemi/ przy użyciu opcji FLYING/CLEAR. Później, dla udoskonalenia IFR /lotu bez widoczności ziemi/, użyj opcji FLYING/IFR. Po zdobyciu dostatecznego doświadczenia w tej symulacji, znacznie zwiększą się twoje szanse przeżycia, jeśli kiedyś zdarzy ci się naprawdę latać na przyrządy. Pamiętaj, że dobry pilot, lecąc na przyrządy wykonuje tylko jedno podejście do lądowania. Wyobraź sobie zdenerwowanie pilota, jeśli już kilkakrotnie podchodził do lądowania, pogoda jest najgorsza z możliwych, paliwo kończy się, a najbliższe alternatywne lotnisko znajduje się w odległości 250 mil!! Sam więc widzisz, że najlepsze co może zrobić pilot, to maksymalnie się skoncentrować, wykonać prawidłowo już pierwsze podejście i wylądować. Nowi piloci uczą się latać samotnie, startować i lądować, a potem zaczynają próbować lotów na przyrządach. W tej instrukcji do programu SOLO FLIGHT znajdują się wzorce do trzech rodzajów podejść do lądowania na przyrządy: podejście do lądowania z wysokiego pułapu w Denver /stan Kolorado/, podejście do lądowania z niskiego pułapu w Wichita /stan Kansas/ oraz lądowanie na przyrządy z lotu po kręgu w Portland /stan Oregon/. SOLO FLIGHT daje ci okazję do skonstruowania dowolnej liczby różnych podejść do każdego z 21 lotnisk gry Pilot Pocztowy. Gdy już wymyślisz własny wzorzec podejścia do lądowania, to możesz polecieć i wypróbować go, a jeśli lądowanie zakończy się sukcesem, to w nagrodę będziesz mógł obejrzeć na mapie trasę, po jakiej tego dokonałeś.

Do zaprojektowania swego własnego wzorca podejścia do lądowania będą ci potrzebne następujące dane;

1. wskazówki podejścia końcowego od jednego namiaru VOR do następnego na wybranym namiarze z drugiego VOR
2. Punkt Nietrafionego Podejścia /MAP/ lub Wysokość Decyzyjna /DH/ zdefiniowane przez namiar poprzeczny z VOR /dla DH dodatkowo wysokość/
3. FAF zdefiniowany jako namiar poprzeczny VOR
4. IAF zwykle wyżej położony i nie pokrywający się z FAF
5. Trasę / Różnicę poziomów między IAF i FAF
6. Zakresy pułapów przy podejściach.

Jeżeli mapy i wzorce podejść do lądowania obłożysz w przezroczystą folię, to będziesz mógł projektować podejścia do lądowania tak, jak robią to piloci, czyli rysując je przy pomocy dermatografu lub dobrego flamastra. Prawidłowy projekt podejścia do lądowania musi uwzględniać sąsiedztwo stacji VOR, potrzebę ominięcia przeszkód terenowych i kierunek pasa startowego,

## WYKAZ SKRÓTÓW UŻYTYCH W TEKŚCIE

DH - Decision Height - Wysokość Decyzyjna

FAF - Final Approach Fix - Punkt Końcowy Podejścia do Lądowania

GCA - Ground Controlled Approach - Podejście do Lądowania Sterowane z Powierzchni Ziemi  
naziemna stacja radiolokacyjna kontroli podejścia i lądowania

IAF - Initial Approach Fix - Punkt Początkowy Podejścia do Lądowania

ILS - Instrument Landing System - System Lądowania na Przyrządy

IFL - Instrument Flight Rules - Warunki Lotu na Przyrządy /bez widoczności ziemi/

MAP - Missed Approach Point - Punkt Nietrafionego Podejścia do Lądowania

MDA - Minimum Descent Altitude - Minimalny Pułap Obniżenia

NM - Nautical Mile - mila morska

VFR - Visual Flight Rules - Warunki Lotu z Widocznością Ziemi

VOR - Very High Frequency Omnidirectional Radio Range - Radiolatarnia Ogólnokierunkowa Bardzo Dużej Częstotliwości.



# SPITFIRE 40

Masz okazję przeżyć wspaniałą przygodę - zostałeś przydzielony do eskadry samolotów bojowych w północno-wschodniej Anglii i zasiadasz za sterami najstynniejszego samolotu okresu II wojny światowej - Spitfire. Po wczytaniu programu na ekranie pojawi się :

PLEASE MAKE A CHOICE, SIR SIMULATION (symulacja)  
GAME (gra)

Do wybrania opcji użyj joystick'a. Po naciśnięciu FIRE uzyskasz akceptację swojego wyboru.

## SIMULATOR

Jeśli wybierzesz symulację, na ekranie pojawi się napis;

PILOTAS LOG SELECTION

ORIGINAL LOG (początkowa pozycja)

SAVED LOG (nagrana pozycja)

Opcja SAVED LOG służy do wgrania z kasyety uprzednio nagranej gry.

Po wybraniu ORIGINAL LOG na ekranie pojawi się lista nazwisk pilotów. Wybierz tego, którym chciałbyś zostać. Teraz widzisz rejestr bojowy wybranego pilota, zawierający nazwisko, stopień wojskowy, przyznane odznaczenia, liczbę wylatanych godzin i liczbę zestrzeleń. Po przyciśnięciu FIRE pojawi się dalsze menu:

PLEASE MAKE A CHOICE, SIR

PRACTICE (lot treningowy)

COMBAT (walka)

PRACTICE - opcja ta umiejscawia cię w kabinie samolotu na

pasie startowym. Ma ona na celu naukę pilotażu. Zanim zaczniesz grać przeczytaj uważnie UWAGI I WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE LOTU.

COMBAT - po wybraniu tej opcji otrzymasz informację o nieprzyjacielu, np:

SANDITS 1 (ilość samolotów wroga - 1)

INTERCEPT 13 (odległość nieprzyjaciela w milach)

GEARING 160 (kurs na nieprzyjaciela względem pasa startowego)

HIGHT 2000 (wysokość formacji nieprzyjaciela)

Twoim zadaniem jest wystartować i związać nieprzyjaciela w walce. Formacja nieprzyjaciela będzie (w przybliżeniu) utrzymywać stałą wysokość, podaną ci przed startem. Jeśli zestrzelisz wrogi samolot i bezpiecznie wrócisz do bazy, możesz wpisać swoje osiągnięcie do własnego rejestru bojowego.

## GAME

Jeśli wybrałeś grę, na ekranie pojawi się :

FIGHTER(samolot myśliwski)

BOMBER(bombowiec z tylnym strzelcem)

Po wybraniu rodzaju samolotu, w którym chciałbyś walczyć, otrzymasz listę nazwisk pilotów, a następnie dane o wybranym przez siebie (j.w.). Znajdziesz się od razu na wysokości 10.000 stóp wraz z atakującym cię samolotem nieprzyjacielskim. Wyćwicz podążanie za maszyną wroga i strzelenie do niej. Pozwól na odchyłkę w czasie strzelania. Pozwoli ci to na ocenę, gdzie będzie nieprzyjaciel, gdy twoje pociski osiągną cel. Zwycięstwa w walkach ćwiczebnych nie są wpisywane do twojego rejestru bojowego. Szczegóły na temat walki powietrznej znajdziesz w rozdziale WALKA, a opis klawiatury w rozdziale KLAWIATURA.

Widok ekranu

1 - lusterko wsteczne

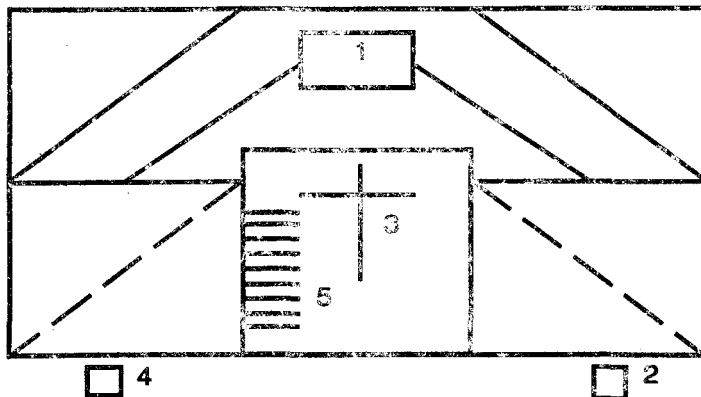
2 - wychylenie steru kierunkowego

3 - celownik

4 - prędkościomierz

5 - wskaźnik wysokości (do 800 stóp)

rys. widok z kokpitu



#### Tablica przyrządów

a - wskaźnik paliwa, pokazuje ile jeszcze zostało paliwa, pełny bak wystarcza na 45 min. lotu

b - prędkościomierz, pokazuje prędkość samolotu, podziałka co 100 mil/godz.

c - sztuczny horyzont - odzwierciedla widok z kokpitu, wskazuje położenie przestrzenne samolotu

d - wariometr, informuje o ruchach pionowych samolotu, prędkości wznoszenia i opadania; podziałka co 100 stóp/min.

e - obrotomierz, pokazuje obroty silnika; podziałka co 100 obr./min

f - wskaźnik ślizgu, górna wskazówka pokazuje ślizg (ruch poprzeczny samolotu), dolna zaś przechył; im bardziej przemieszczona wskazówka, tym większy przechył

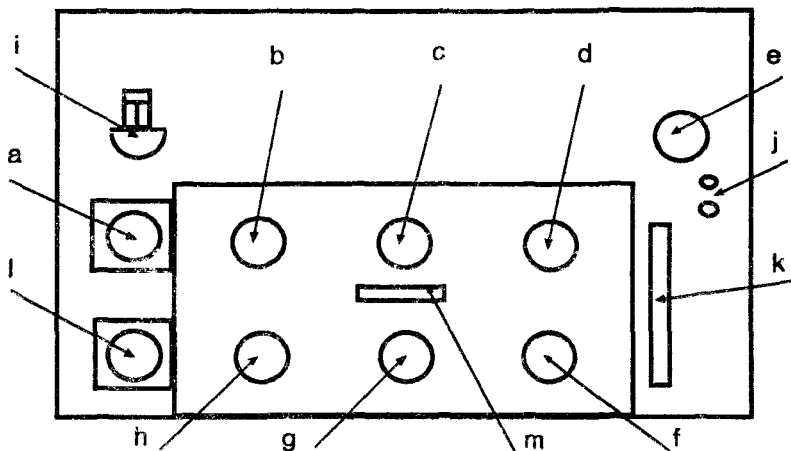
g - kompas, wskazuje kurs

h - wysokościomierz, wskazuje wysokość lotu; duża wskazówka pokazuje setki stóp, a mała tysiące i - wskaźnik położenia klap

j - wskaźnik położenia podwozia

k - wskaźnik poziomu oleju

rys. tablica przyrządów



Tablica przyrządów wyświetlana na ekranie jest wiernym odwzorowaniem tablicy rzeczywistego Spitfire'a. Są tylko dwa wyjątki, dla ułatwienia dodano dwa przyrządy:

l - wskaźnik wzdłużny, pokazuje widok z boku

m - wskaźnik steru kierunku, pokazuje położenie steru kierunku

Mimo dublowania części funkcji sztucznego horyzontu, w dużym stopniu ułatwia to orientację podczas wznoszenia i opadania.

Widok z kokpitu (patrz rysunek)

Gdy Spitfire jest poniżej 800 stóp, zobaczysz cienką, czarną linię w prawym dolnym rogu ekranu. Jest to wskaźnik wysokości, gdy jesteś blisko ziemi. Na dole ekranu, po obu stronach kokpitu, znajdują się jasne kropki. Te po lewej wskazują prędkość, a po prawej położenie steru kierunku.

### KLAWIATURA

Spacja - przełącza ekran na dwa obrazy: widok z kokpitu - tablica przyrządów.

Q, W - przepustnice; zwiększają i zmniejszają moc silnika.  
Dokładny poziom mocy wskazuje tablica przyrządów

- Z, X - ster kierunku. Obraca ster w lewo, albo w prawo. Dokładne jego położenie wskazuje tablica przyrządów. Po przesunięciu steru kierunku w jedną stronę, pierwsze naciśnięcie klawisza centruje ster kierunku. Ta dodatkowa funkcja jest bardzo użyteczna, szczególnie, gdy nie ma czasu na kontrolę tablicy przyrządów.
- F - podnosi (opuszcza) klapy. Aktualna pozycja klap pokazana jest na tablicy przyrządów przez litery : U - podniesione, D - opuszczone. Opuszczenie klap powoduje gwałtowny spadek prędkości. Nie należy opuszczać klap przy prędkości 140 mil/godz.
- G - podnosi (opuszcza) podwozie. Położenie podwozia wskazywane jest przez lampki na tablicy przyrządów. Czerwona lampka oznacza podwozie schowane; zielone - wypuszczone. Nie należy wypuszczać podwozia przy prędkości powyżej 160 mil/godz.
- B - włącza (wyłącza) hamulce. Sygnalizacja na tablicy przyrządów: kolor czerwony - hamulce włączone, zielony - wyłączone.
- M - pokazuje (chowa) mapę. Mapa przedstawia południowo - wschodnią Anglię. Czerwony samolot na mapie pokazuje twoją aktualną pozycję. Inna sylwetka, to pozycja samolotu nieprzyjaciela. Wysunięcie mapy wstrzymuje grę na czas jej pojawienia się na ekranie. W związku z tym, klawisz M może być używany jako pauza.
- N - zbliżenie. Jeśli twój Spitfire jest wewnątrz jednego z trzech kwadratów na mapie, wciśnięcie N pokaże ci szczegóły powierzchni ziemi. Następne wciśnięcie N początkowo zwiększa zbliżenie, a następnie zmniejsza. Szczegóły pejzażu pokazane są w pozycji odpowiedniej do kierunku lotu .
- ESC - powoduje przerwanie działania programu i powrót do menu podstawowego.

## STEROWANIE SAMOLOTEM

Ruch joystick'a do przodu i do tyłu porusza sterami poziomymi Spitfire'a. Ściągnięcie drążka do siebie powoduje podniesienie samolotu, pchnięcie od siebie - jego

opuszczenie. Jest to tzw. pochylenie samolotu. Ruch joystick'a na boki powoduje przechylenie (obróć dookoła osi wzdużnej) samolotu w lewo lub w prawo. Dodatkowym efektem przechyłu jest zakręcenie samolotu. Przycisk FIRE uruchamia 8 karabinów maszynowych wmontowanych w skrzydła. Musisz zdawać sobie sprawę, że istnieje opóźnienie pomiędzy ruchem joystick'a, a reakcją samolotu. Jest to szczególnie widoczne przy wychodzeniu z zakrętu.

## UWAGI I WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE LOTU

Jeśli z menu wybrałeś opcję PRACTICE (lot treningowy) lub COMBAT (walka), twój Spitfire będzie znajdował się na pasie startowym gotów do działania.

Lista czynności przy starcie:

- podnieść klapy
- ustawić przepustnicę na obroty 840 obr./min.
- wyłączyć hamulce
- zwiększyć obroty do 3200 obr./ min.
- przy prędkości 90 mil / godz. przełączyć obraz na widok z kokpitu
- łagodnie ściągnąć drążek joystick'a do siebie
- gdy samolot oderwie się od ziemi, schować podwozie oraz sprawdzić jego schowanie na tablicy przyrządów
- nie dopuszczać do gwałtownego wznoszenia, zmniejszyć obroty do 2900 obr./min., aby uzyskać prędkość podrózną i lot poziomy

## WZNOSZENIE

Prędkość wznoszenia Spitfire'a wskazuje wariometr. Sterowana jest ona przez kąt wznoszenia i moc silnika. Optymalna prędkość wznoszenia dla tego typu samolotu wynosi 2500 stóp/min., przy prędkości 185 mil/godz. i 2850 obr./min. silnika. Przy takim ustawieniu samolotu linia horyzontu jest niewidoczna. Pułap maksymalny Spitfire'a wynosi około 35000 stóp. Przecwicz wznoszenie przy różnych pochyleniach samolotu. Da ci to wprawę niezbędną podczas walki. Jeśli ustawisz się na zbyt strome wznoszenie przy niewystarczającej mocy samolotu zauważysz, że prędkość samolotu maleje, aż do przeciągnięcia.

## PRZECIĄGNIĘCIE

Jest to utrata siły nośnej przez samolot, co powoduje jego gwałtowne opadanie w dół. Prędkość przeciągnięcia dla Spitfire'a wynosi 75 mil/godz. przy podniesionych klapach i podwoziu, a 65 mil/godz. z wypuszczonymi. Pamiętaj, że jeśli samolot jest zbyt nisko, przeciągnięcie spowoduje jego rozbitcie.

## LOT POZIOMY PO PROSTEJ

Lot poziomy prostoliniowy uzyskuje się, gdy skrzydła są równoległe do ziemi, a wariometr pokazuje zero. Doprowadza się do niego przez regulację położenia przestrzennego samolotu, a następnie regulację prędkości przy użyciu przepustnicy - przeciwicz latanie z różnymi prędkościami, obserwując tablicę przyrządów, a następnie przełącz się na widok z kokpitu i zauważ położenie rzeczywistego horyzontu. Gdy moc silnika wzrasta, nos samolotu ma tendencję do podnoszenia i odwrotnie, gdy moc spada. Tendencję tę można skorygować ruchem joystick'a. Lot z prędkością maksymalną, aczkolwiek kuszący, nie jest zalecany. Optymalna prędkość podróżna wynosi około 200 mil/godz. (sprawdź to sam). Pamiętaj, że masz ograniczoną ilość paliwa.

## NURKOWANIE

Podczas uprawiania akrobatyki lub podczas walki możesz znaleźć się w sytuacji, gdy samolot nurkuje przy pełnej mocy silnika i przyciągnięcie drążka joystick'a nie daje efektu. Powinno to jednak przywrócić sterowność.

## ZAKRĘTY

Kierunek lotu może być zamieniony (przy pomocy joystick'a) przez pochylenie samolotu. Po jego zwolnieniu Spitfire pozostaje w żądanym pochyleniu. Krzywizna zakrętu zależy od kąta pochylenia. Zakręt może być zacieśniony przez jednoczesne użycie steru kierunku. Przy wykonywaniu zakrętu nos samolotu ma tendencję do opadania. Należy to skorygować przez dociągnięcie drążka joystick'a do siebie. Samolot powraca do lotu poziomego przez przesunięcie drążka przy wychodzeniu z zakrętu samolot zamiast wrócić do lotu poziomego, zaczyna skręcać w przeciwnym kierunku. Możesz nauczyć się przewidywać reakcje samolotu na ruchy drążka. Będzie to bardzo istotne podczas walki. Kierunek lotu można

zmienić również przy użyciu steru kierunku przy locie poziomym. Przy takim manewrze pojawi się jedynie efekt ślizgania się samolotu poziomo w kierunku przeciwnym do zakrętu. Jednakże rozważne użycie steru kierunku jest bardzo użyteczne w pewnych sytuacjach, szczególnie przy podchodzeniu do lądowania.

## ŚLIZG

Istnieje możliwość, że samolot będzie ślizgał się w bok, tracąc przy tym wysokość, nie zmieniając kierunku lotu. Aby prześledzić tę cechę Spitfire'a leć na bezpiecznej wysokości. Obserwując tablicę przyrządów wprowadź samolot w lewy zakręt, a następnie delikatnie przesuwaj ster w kierunku w prawo, aż do momentu zatrzymania się igły kompasu. Jeśli spojrzysz na wskaźnik ślizgu i przechyłu, zauważysz, że wskazówka chyłomierza jest w pozycji naturalnej, a wskazówka miernika ślizgu wychyliła się w lewo.

## LĄDOWANIE

Zalecana procedura lądowania dla Spitfire'a:

- zredukować prędkość do 140 mil/godz.
- wypuścić podwozie i klapy
- ostateczne zbliżenie się do ziemi wykonać przy prędkości 90 mil/godz. i stałej prędkości opadania 1000 stóp/min.
- ustawić samolot w osi pasa startowego
- przed samym przyziemieniem ściągnąć drążek joystick'a do siebie, aby wyrównać lot, a następnie zredukować obroty
- osiągnąć początek pasa startowego na wysokości niewiele ponad 0
- włączyć hamulce.

Oczywiście w praktyce jest to dużo trudniejsze niż w teorii. Lądowanie jest najtrudniejszym elementem pilotażu Spitfire'a. Aby nabrać wprawy w lądowaniu wykonaj poniższe ćwiczenia:

Wznies się na wysokość 5000 stóp i krąż z prędkością 2000 mil/godz. Zmniejsz obroty (spadnie prędkość, lekkie podniesienie nosa samolotu spowoduje w tej sytuacji szybkie wytracenie prędkości). Wypuść podwozie i klapy. Gdy



prędkość spadnie do 100 mil/godz. ustaw przepustnicę na 600 obr./min i kąt opadania tak, aby odbywało się ono ze stałą prędkością 1000 stóp/min. Obserwuj cały czas położenie horyzontu. Wyrównaj lot zachowując prędkość jeśli masz trudności z uniesieniem nosa samolotu możesz zwiększyć na moment obroty - to powinno pomóc. Następnym etapem treningu jest powtórzenie poprzedniego ćwiczenia tylko, że postaraj się przelecieć dokładnie nad pasem startowym. Zbliżaj się do pasa z dużej odległości, aby mieć dość czasu na poprawki kursu. Gdy nabierzesz wprawy w wykonywaniu powyższych czynności naucz się używać obiektów naziemnych jako punktów orientacyjnych, ułatwiające prawidłowe podejście do lądowania. W programie tym brak jest efektów związanych z wpływem wiatru podczas lądowania. Ogólnie przyjętą zasadą przy lądowaniu jest przelot równoległy do pasa w kierunku przeciwnym do kierunku lądowania, a następnie wykonanie zakrętu o 180, co pozwala na dokładne najście na pas startowy. Przekonasz się prędko, że delikatne użycie steru kierunku pomaga w uzyskaniu prawidłowego kursu. Ostatnią fazą lądowania jest kombinacja poprzednio wykonywanych ćwiczeń. Zauważamy, że początkowo program "wybacza" ci błędy popełnione przy lądowaniu, jednakże ze wzrostem twego doświadczenia zapisanego w rejestrze bojowym, staje się coraz bezwzględniejszy. Możesz lądować poza pasem i znów startować, ale twoje osiągnięcia nie będą wpisywane do rejestru bojowego do czasu, aż nie nauczysz się prawidłowo lądować. Program zakłada pewien procent zamgleń tak, że szczegóły powierzchni ziemi zanikają przy wysokości 3000 stóp.

## MAPY

Bardzo użyteczny jako ćwiczenia nawigacyjne jest oblot obszaru operacyjnego i narysowanie jego mapy oraz wprowadzenie na nią istotnych odległości w powiązaniu z obiektami naziemnymi. Posiadanie tych informacji może decydować o bezpiecznym powrocie do bazy po wykonaniu zadania.

## WALKA

Procedura wybrania tej opcji została omówiona powyżej. Bardzo istotną rzeczą jest zrozumienie pewnych aspektów

techniki walki powietrznej, które były stosowane w 1940 r. Oto cztery główne zasady walki powietrznej:

- wznoś się szybko, aby mieć przewagę wysokości. Pozwala to pilotowi szybko uciec w górę po ataku. Prędkość uzyskana przy nurkowaniu wytwarza pęd, pozwalający szybko odzyskać wysokość.

- w strefie walki nigdy nie lataj poziomo dłużej niż kilka sekund, klucz, gdy tylko jest to możliwe. Powiększa to obszar nieba kontrolowanego przez wzrok pilota oraz czyni z samolotu cel ruchomy. Podstawą jest stała obserwacja lusterka wstecznego.

- atak następuje najczęściej od tyłu pod pewnym kątem do kierunku lotu. Aby uniknąć zestrzelenia należy zakręcić jak najostreż w kierunku ataku, jednocześnie zwiększając prędkość. Skręt w kierunku przeciwnym może ustawić broniącego się nieruchomo względem atakującego. Najczęściej walka powietrzna kończy się "bójką psów": dwa samoloty wirujące w coraz ciasniejszych kręgach, przy nieustannej utracie wysokości. Podtrzymywanie właściwego kierunku skrętu decyduje o życiu lub śmierci.

- przed atakiem można również uciec nurkując. W 1940 r. ta możliwość była dostępna tylko dla myśliwców nieprzyjaciela, ponieważ w Spitfire'ach gwałtowne nurkowanie objawiało się krtuszeniem silnika z powodu ujemnych przeciążeń, co powodowało straty cennych sekund. Konstrukcja myśliwców nieprzyjacielskich nie powodowała takich efektów. Dlatego Spitfire'y przed nurkowaniem odwracały się "na plecy", co skutecznie zabezpieczało przed przerwami w pracy silnika. Niniejszy program nie przewiduje efektów związanych z krtuszeniem się silnika.

## **SYMULACJA WALKI**

W programach Spitfire 40 nieprzyjaciel przedstawiany jest w różnych kolorach. Każdy kolor wskazuje różne prędkości i umiejętności. Będzie on pojawiał się z różnych kierunków, lecąc z różnymi prędkościami. Niektórzy będą się zbliżać inni oddalać, w związku z tym będziesz musiał modyfikować odpowiednio swoją taktykę walki powietrznej. Jeśli zostaniesz zaatakowany od tyłu, samolot nieprzyjacielski pojawi się w lusterku wstecznym. Próbuń ostro skręcić zwiększając prędkość. Użyj steru kierunku w celu spowodowania ślizgu.

Jeśli podczas walki stracisz kontakt z nieprzyjacielem, wróć na wysokość początkowego kontaktu i sprawdź mapę. Zgodnie z zasadami walki powietrznej preferowana jest odzyskanie wysokości przez wyjście świecą z nurkowania. Im bliżej jesteś samolotu nieprzyjacielskiego, tym większa szansa trafienia go.

Jeśli poradziłeś sobie z zestrzeleniem kilku lub wszystkich samolotów wroga, możesz wrócić do bazy i po bezpiecznym lądowaniu zapisać swe sukcesy we własnym rejestrze bojowym.

### AKROBATYKA

Spitfire pozwala na wykonanie kilku figur akrobatyki lotniczej, bardzo pomocnych w walce.

#### PĘTLA

Przy prędkości ponad 250 mil/godz. i pełnej mocy silnika, ściągnij łagodnie drążek joystick'a do siebie. Gdy będziesz na plecach zmniejsz obroty i wciąż ściągaj drążek na siebie, aż wrócisz do lotu poziomego. Przed wyjściem z pętli zwiększ obroty.

#### ZAWRÓT (półpętla zakończona półbeczką)

Wejść w manewr jak przy pętli. Gdy będziesz na plecach obróć samolot w lewo lub w prawo, aż do osiągnięcia lotu poziomego. W czasie wykonywania półbeczki utrzymuj nos samolotu w stałym punkcie na horyzoncie. Manewr ten jest przydatny przy ucieczce przed wrogiem i do nabrania wysokości przy zmianie kierunku lotu.

#### BECZKA

Podnieś Spitfire'a lekko ponad horyzont. Ruchem drążka obracaj samolot w lewo lub w prawo, aż powrócisz do lotu poziomego. Przećwicz ten manewr starając się utrzymać nos samolotu w stałym punkcie krajobrazu. Wchylenie steru kierunku w stronę przeciwną do obrotu ułatwia utrzymanie kierunku lotu.

#### PÓLBECZKA Z KOŃCOWĄ FAZĄ PĘTLI

Obróć samolot do lotu na plecach, a następnie dociągnij drążek joystick'a do siebie, aż powrócisz do lotu poziomego.

# SPY vs SPY 2

## OPIS GRY

Twoim zadaniem w grze SPY vs SPY 2 (SZPIEG CONTRA SZPIEG) jest odnalezienie i odzyskanie wszystkich trzech części ściśle tajnej rakiety XJ41/2. Oczywiście części rakiety rozlokowane są na bezludnej (nie licząc twego przeciwnika i rekinów) tropikalnej wyspie szpiegów

Nie tylko musisz odnaleźć wszystkie części, ale poskładać je przed transportem na łódź podwodną. Na wyspie czynny jest wulkan, nie masz więc zbyt dużo czasu. W czasie kiedy będziesz szukał i kompletował części rakiety, Twój przeciwnik nie próżnuje. Jest on na wyspie w tym samym celu co Ty, a części rakiety są tylko trzy! Jako ułatwienie w misji dostałeś od swoich szefów "TRAPULATOR". Może to zaskoczyć Twego przeciwnika. Uważaj - jego wyposażenie jest równie dobre jak Twoje!

## OPCJE

Po załadowaniu programu ukaze się ekran opcji. Używając kontrolki po prawej stronie środkowych ekranów, możesz modyfikować następujące opcje:

1. Liczba graczy.
2. Poziom trudności.
3. Iloraz inteligencji komputera.
4. Ujawnienie lub nieujawnianie łodzi podwodnej

Za pomocą joystick'a przesuwasz kursor od opcji do opcji. Modyfikujesz wartości przez ruch joystick'a w lewo lub w prawo. Po dokonaniu wyboru naciśnięciem FIRE lub SPACE rozpoczynasz grę.

## STEROWANIE

Wyobrażony krajobraz jest trójwymiarowy, Poruszając joystick w lewo lub w prawo posyłasz szpiega w lewo lub w prawo. Ruch w górę lub w dół posyła szpiega na pierwszy lub drugi pian. Posyłanie szpiega w skrajne lewe lub prawe położenie powodują przejście do następnego odcinka krajobrazu. Zwróć uwagę na luki w pierwszym lub drugim planie, możesz przez nie przechodzić na północ lub na południe wyspy, tak jak w lewo na zachód i w prawo na wschód.

Podejź do jakiegokolwiek widocznego przedmiotu lub wydmy (trzy małe białe trójkąty) i naciśnij FIRE, a przedmiot zostanie podniesiony. Nawet mały wznósek piasku może kryć poszukiwane przedmioty.

**UWAŻAJ** - jeśli nie będziesz miał szczęścia to możesz trafić na minę, która rozerwie cię na strzępy.

**KLAWISZE I ICH FUNKCJE** /tylko kiedy gra jeden zawodnik/

K - ruch w lewo

L - ruch w prawo

A - do tyłu lub w górę

Z - ruch do przodu lub w dół

Q - dostęp do trapulatora

S - włączenie i wyłączenie muzyki

**SPACE BAR** - podniesienie lub upuszczenie przedmiotu, wybór i aktywizacja miny, rozpoczęcie gry

**RESET** - ponowne załadowanie programu

**KONTROL + STRZAŁKI** - strzał z pistoletu, ukrywanie rakiety, zakładanie pułapki

**OPTION** - powrót do programu opcji

Podczas walki wręcz (poruszają rękę z mieczem)

**CONTROL + K** - do siebie

**CONTROL + L** - od siebie

**CONTROL + A** - do góry

**CONTROL + Z** - do dołu

**TRAPULATOR** - pozwala Ci na posiadanie i wykorzystywanie narzędzi potrzebnych przy wykonywaniu misji.

Stan posiadania: rzut oka na twój TRAPULATOR poinformuje Cię o stanie posiadania. Zapalony wskaźnik obok symbolu oznacza, że posiadasz ten przedmiot. Kiedy znajdziesz jakiś przedmiot na wyspie, którego symbol znajduje się na TRAPULATORZE możesz go podnieść, naciskając FIRE. Ponowne, szybkie naciśnięcie FIRE, wysyła przedmiot do TRAPULATORA (możesz go mieć później). Pistolet, jeśli go znajdziesz, może posłużyć Ci do unieszkodliwienia przeciwnika, gdy znajdujecie się na jednym ekranie. Uważaj! - nie wszystkie naboje muszą wystrzelić!

Naturalne niebezpieczeństwo (wulkan): zegar po prawej stronie ekranu pokazuje czas jaki pozostał do jego wybuchu.

Ruchome piaski: możesz na nie wpaść poruszając się po wyspie (zaciemnione fragmenty). Wydostać się możesz, poruszając joystick'iem w górę i w dół lub w kółko. Nie możesz wyjść, jeżeli w pobliżu jest Twój przeciwnik.

Morze: nie jesteś dobrym pływakiem, nie pozostawaj więc w wodzie za długo gdyż możesz utonąć.

Atak rekina: Jeśli nie utoniesz to prawdopodobnie, podczas pływania zaatakuje Cię rekin. Jedynym ratunkiem jest jak najszybsza ucieczka.

Walka wręcz: może to mieć miejsce tylko wtedy, kiedy obaj szpiedzy są na jednym ekranie.

Zastawianie pułapek: masz do wyboru następujące ich rodzaje: bomba, potrzask, napalm, łopatką do kopania rowów. Gdy naciśniesz FIRE dwa razy, masz dostęp do TRAPULATORA. Wybierz pułapkę poruszając joystick'iem, kiedy wybierzesz pułapkę naciśnij FIRE. Ustaw szpiega w miejscu, w którym chcesz zastawić pułapkę. Naciśnij FIRE i trzymając naciśnięty, pochyl joystick do przodu. Pułapka została schowana w piasku.

## SPY vs SPY 3

Znana i zasłużona firma FIRST STAR SOFTWARE wypuściła na rynek dalszy ciąg przygód dwóch rywalizujących ze sobą szpiegów.

Tym razem miejscem akcji jest bezludna arktyczna wyspa. Jedyńm jej stałym mieszkańcem jest biały nie-dźwiedź polarny. W czołówce dyskowej wersji programów możemy obejrzeć akcję łodzi podwodnych, którymi szpiedzy odpłynęli z tropików w drugiej części gry (The Island Caper). Tutaj docierają one do Arktyki i odpływają po wysadzeniu szpiegów na brzeg. Zadaniem szpiegów jest skompletowanie ekwipunku (podobnie jak poprzednio należy odnaleźć trzy schowane przedmioty), odkrycia bazy raketowej i odlot w kosmos. Czas na wykonanie zadania jest ściśle określony - musimy wystartować przed nastaniem nocy polarnej. Im bliżej zmierzchu, tym trudniej będzie się nam poruszać. O wpływie czasu przypomina zegar umieszczony w prawej części ekranu, który odmierza minuty i sekundy pozostałe do nastania nocy. Kiedy będziemy prowadzić poszukiwania, drugi szpieg nie będzie próżnował. Jego zadanie jest takie samo, a komplet wyposażenia ukryty na wyspie - jest tylko jeden. Należy się również liczyć z pułapkami, które może on na nas zastawiać. Nie będziemy mu dłużni i sami przygotowujemy dla niego kilka niespodzianek. Należy jednak uważać, gdyż kto pod kim dołki kopie... Gra wyróżnia się staranną, trójwymiarową grafiką, dzięki czemu szpieg może poruszać się w różnych planach. Na uwagę zasługują też ciekawe efekty dźwiękowe.

### ŁADOWANIE PROGRAMU

DYSK: Włóż dyskietkę do napędu i włącz komputer, wciskając klawisz <OPTION>. Program wczytuje się automatycznie. Pozostaw dyskietkę w napędzie przez cały czas gry. Na

wstępie ujrzysz program demonstracyjny, poczym komputer wczyta właściwy program. Po ukazaniu się menu dokonaj wyboru wariantu gry. Jeśli będziesz długo zwlekał z wyborem, uruchomi się część demonstracyjna.

**KASETA:** Wciśnij klawisze <START> i <OPTION> i włącz komputer. Po usłyszeniu sygnału dźwiękowego (beep) wciśnij <PLAY> w magnetofonie i następnie naciśnij <RETURN> Po wczytaniu programu ukaże się menu. Po wybraniu wariantu gry wciśnij znowu <PLAY> i <RETURN> Gdy magnetofon ponownie stanie, możesz wyłączyć go i przystąpić do gry. W wariancie gry dla jednego gracza joystick powinien być przyłączony do portu nr 1. Przy grze w dwie osoby, joystick'iem w porcie nr 1 steruje się białym, w porcie nr 2 - czarnym szpiegiem.

## WYBÓR WARIANTU GRY

Po wczytaniu programu pojawi się menu sterowane joystick'iem. W górnej połowie ekranu przewija się napis

Use stick to select option

Press button to modify option

(Użyj joystick'a dla wyboru opcji)

( wciśnij FIRE, by zmodyfikować OPCJE)

Menu daje nam do wyboru następujące OPCJE.

### 1. Rodzaj wyspy

Możemy zdecydować się na jedną z siedmiu możliwych wysp, różniących się kształtem i wielkością. Szczególnie ciekawa jest wyspa z jeziorem pośrodku, można na niej skracać sobie drogę, przepływając przez jezioro, należy się tylko później rozgrzać. Wyspę wybieramy kierując joystick w górę i wciskając FIRE tak długo, aż na ekranie pojawi się żądana wyspa. Kierujemy wówczas joystick w dół by przejść do następnych OPCJI.

### 2. Ilość graczy

Możemy wybrać wariant gry dla jednego lub dwóch graczy. Poruszamy joystick'iem tak, by sylwetka szpiega znajdującego się w dolnej połowie ekranu rozjaśniła się, następnie wciskamy FIRE. Kolejne naciśnięcie FIRE zmienia naprzemiennie liczbę graczy (jeden szpieg na ekranie - jeden gracz, dwóch szpiegów - dwóch graczy).



### 3. Dostęp do rakiety.

Mamy możliwe dwa warianty gry.

a) włącz do wyrzutni jest cały czas widoczny, wystarczy dotrzeć do sektora, w którym on się znajduje, by go zobaczyć.

b) włącz ukryty jest pod śniegiem, staje się widoczny, gdy jeden ze szpiegów zbierze komplet przedmiotów. W tym wariantcie poszukiwanie włączu rozpoczynamy dopiero po skompletowaniu wyposażenia. Wyboru OPCJI dokonujemy rozjaśniając joystick'iem sylwetkę rakiety umieszczoną w dolnej połowie ekranu i wciskając FIRE. Napis SHOW oznacza włącz widoczny a HIDE - ukryty,

### 4. Poziom gry

Poziom gry możemy ustawić w zakresie od 1 do 5. Wybieramy go najeżdżając joystick'iem na pole z cyfrą pośrodku umieszczone w dolnej połowie ekranu i wciskając FIRE. Cyfra odpowiada aktualnemu poziomowi.

### 5. Start gry.

Jeżeli zakończyliśmy wybór OPCJI, zjeżdżamy joystick'iem pionowo w dół, na przysypany śniegiem napis "GO" i wciskamy FIRE. Należy pamiętać, by dyskietka była w stacji, lub kaseeta w magnetofonie, a klawisz PLAY wciśnięty.

### KONSOLA SZPIEGA

Podczas gry pod ekranem każdego szpiega znajduje się podłużna konsola podzielona na osiem pól. Pierwsze, szerokie pole z lewej strony przeznaczone jest dla przedmiotów, które masz skompletować, aby wystartować rakieta. Początkowo jest ono puste. Jeżeli któryś z przedmiotów odnajdziesz, jego wizerunek pojawi się na tym polu. Obrazek niesionego przedmiotu cały czas mruga, przestanie mrugać jeśli go porzucisz. Szpieg może nieść na raz tylko jeden z poszukiwanych przedmiotów, chyba że uda mu się odnaleźć teczkę, do której może włożyć trzy przedmioty.

Następne siedem mniejszych pól przeznaczonych jest na ekwipunek szpiega. Należą do niego kolejno:

1/ szufla

2/ piła

3/ garnek z wodą

- 4/ kilof
- 5/ rakiety śnieżne
- 6/ mina
- 8/ mapa

Nie cały ekwipunek należy do wyposażenia szpiega od samego początku. Niektóre jego części trzeba dopiero odnaleźć. Nad każdym małym polem znajduje się żaróweczka - jeśli jest zgaszona danego przedmiotu aktualnie nie ma w wyposażeniu.

Aby użyć ekwipunku szpiega, należy wcisnąć FIRE w momencie, gdy ten stoi w wolnym miejscu. Rozjaśni się wtedy żaróweczka nad jednym z przedmiotów. Ruchami joysticka na boki ustalasz potrzebny przedmiot i wciskasz FIRE, aby go uaktywnić. Oczywiście nie można pobrać przedmiotu którego się nie posiada. Aby uzupełnić ekwipunek o znaleziony przedmiot podejź do niego i wciśnij dwukrotnie FIRE. Jeśli da się go zabrać, Twój komputer odnotuje to w rejestrach konsoli, a przedmiot zniknie z rąk szpiega. Niektóre znalezione elementy ekwipunku mogą być użyte i wzięte na przechowanie tylko przez jednego za szpiegów. Poznasz to łatwo po ich kolorze. Jeżeli przedmiot taki nie należy do Ciebie, możesz go tylko ukryć w śniegu (FIRE z jednoczesnym ruchem joysticka), przemieścić w inne miejsce lub wyrzucić (FIRE bez ruchu joysticka).

### **ZBIERANIE PRZEDMIOTÓW**

Zbierać możesz przedmioty leżące na śniegu i ukryte pod nim. Podnosisz je podchodząc do nich i wciskając FIRE. Przedmioty ukryte wyglądają na ekranie jak malutkie, białe pagórki. Może się zdarzyć, że przysypany przedmiot okaże się zastawioną pułapką. Na szczęście miny ukryte przez Ciebie są groźna tylko dla przeciwnika. Jeżeli chcesz ukryć jakiś przedmiot w śniegu, wciśnij FIRE, gdy joystick jest odchylony.

### **CZAS GRY**

Jak wspomniano, w prawej części ekranu znajduje się zegar, pokazuje on czas jaki pozostał do nocy polarnej. Zależnie od rodzaju wybranej wyspy mamy tego czasu 6, 8, 11, 14, 18, 22 lub 27 minut.

### **ZAPAS ENERGII**

Zasoby energii szpiegów odzwierciedlają termometry umieszczone z lewej strony ekranu (BODY HEAT). Jeżeli rtęć

spadnie w nich do zera, szpieg zamarza i zmienia się w bryłę lodu, co eliminuje go z dalszej gry. Temperatura obniża się sama z siebie przez cały czas, ale bardzo wolno. Większe jej ubytki spowodowane są przez wpadnięcie do naturalnych lub sztucznych pułapek, trafienia kulą śnieżną przez przeciwnika lub zanurzenie w wodzie. Na szczęście na wyspie znajdują się igloo, w których można się ogrzać. Jeśli w igloo pali się ognisko należy do niego podejść jak najbliżej, a ręć w słupku podskoczy do samej góry niema! natychmiast. Jeżeli w igloo nie ma ogniska, wtedy pobyt w nim także powoduje podniesienie się temperatury, tyle że znacznie wolniejsze.

## MAPA WYSPY

Aby obejrzeć mapę, wywołaj konsolę i rozjaśnij lampkę nad ostatnim symbolem z prawej strony, po czym wciśnij FIRE. Mapa przedstawia wyspę podzieloną na prostokątne sektory. Błyskający prostokąt oznacza sektor, w którym jesteś obecnie. Między sektorami znajdującymi się w tym samym poziomym pasie szpieg przemieszcza się bez problemów, wędrując w wybranym kierunku. Aby przejść do innego pasa, należy najpierw odnaleźć przejście. Prze-rywaną linią zaznaczony jest ostatni odcinek przebytej przez Ciebie drogi. Małe podłużne prostokąty oznaczają przedmioty, które masz odnaleźć. Jeśli obejrzalesz mapę i chcesz wrócić do gry, wciśnij jeszcze raz FIRE.

Uwaga! Mapy nie można oglądać, gdy obaj szpiedzy są na tym samym ekranie.

## NIEBEZPIECZEŃSTWA

Na wyspach są dwa rodzaje naturalnych pułapek: sypki śnieg i jeziorka pokryte cienką warstwą lodu, który może się pod Tobą załamać. Wpadnięcie do każdej z nich powoduje obniżenie się temperatury szpiega, a przy małej ilości energii może doprowadzić do zamrożenia. Również zbyt długie przebywanie w morzu lub jeziorze może skończyć się tragicznie. Na cienką krę nie ma sposobu, jeśli już wpadłeś postaraj się jak najszybciej wydostać z niebezpieczeństwa. Pamiętaj, że kiedy wpadasz do pułapki, niesiony przedmiot wypada Ci z rąk. Jeśli będzie on daleko od brzegu, możesz mieć trudności z jego wydobyciem. O wiele łatwiej poradzić sobie z sypkim śniegiem. Jeśli tylko masz rakiety śniegowe, pobierz je za pomocą konsoli i załóż wciskając FIRE, a w śniegu się nie zapad-

niesz. Jeżeli znajdziesz porzucone rakiety, możesz je od razu założyć, podchodząc do nich i wciskając FIRE. Jeśli wciśniesz FIRE dwukrotnie, schowasz je na później. Niestety, chodzenie w raketach wyklucza przenoszenie poszukiwanych przedmiotów.

## PUŁAPKI

Pułapki wykonujemy przy pomocy ekwipunku pobranego z konsoli lub znalezionej, trzymanego w ręku. Występują cztery rodzaje pułapek:

1/ **ZAPADNIA** - wycinamy ją w lodzie przy pomocy piły. W tym celu stajemy w wybranym miejscu i jednocześnie wciskamy FIRE i ciągniemy do siebie drążek joysticka. Wycięcie otworu wymaga trochę czasu. Pułapka jest wprawdzie widoczna, ale w biegu łatwo do niej wpaść. Niebezpieczna jest dla każdego, kto na nią nastąpi.

2/ **ŚLIZGAWKA** - robimy je tak samo jak zapadnie, ale używając garnka z wodą. Są również widoczne i tak samo możemy sami na nie wpaść. Nie możemy użyć garnka należącego do przeciwnika.

3/ **LAWINY** - lawiny robimy kilofem w przejściach łączących sąsiednie pasy sektorów. Lawina obsypie się na każdego, kto będzie chciał pod nią przejść. Jej przygotowanie jest stosunkowo trudne, gdyż śnieg może łatwo obsypać się na tego, kto zakłada pułapkę.

4/ **MINY** - miny instalujemy zakopując je w śniegu. Możemy wziąć minę z posiadanego zapasu, lub podnieść leżącą na śniegu. Założone przez nas miny są groźne wyłącznie dla przeciwnika i odwrotnie.

Specyficzną, sztuczną pułapką, ale niezależną od szpiegów jest właz szybu raketowego. Spróbuj do niego wejść bez kompletu poszukiwanych przedmiotów ...!

## WALKA

Możesz podjąć bezpośrednią walkę z drugim szpiegiem przy pomocy śnieżnych kulek. W tym celu stań na jego wysokości na czystym śniegu, wciśnij FIRE, jednocześnie przechylając joystick w stronę przeciwnika. Każde trafienie powoduje obniżenie temperatury. Kulami można rzucać tylko na boki.

## ZAKOŃCZENIE

Kiedy uda Ci się znaleźć torbę i zebrać do niej trzy poszukiwane przedmioty, staraj się dotrzeć do włazu szybu rakietywego. Jeżeli wybrałeś wersję gry z widocznym włazem, na pewno wiesz gdzie on się znajduje, gdyż musiałeś go mijać. Jeśli zaś właz był dotychczas ukryty, znajdź go jak najprędzej i wejdź do niego, a czeka Cię nagroda za dotychczasowe wysiłki i... możliwość gry na wyższym poziomie. Ale to już zależy od Ciebie.

## TEMPLE OF APSHAT

Jako Brian Hammorhand, który w dzieciństwie został zauroczony legendą zamku Apsbat, docierasz do tego zakątka i poszukujesz legendarnych skarbów; oczywiście czekają na ciebie po drodze różne niebezpieczeństwa. Część gry o nazwie Gospodarz /Innkeeper/ umożliwia ci nadanie bohaterowi charakteru, wyposażenia go w niezbędną ekwipunek i wybór jednego i 4 poziomów gry.

### Ustalenie charakteru

Gdy wejdiesz do karczmy, gospodarz przywita cię i zada ci szereg pytań o; inteligencję /intelligence/, intuicję /intuition/, osobowość /ego/, siłę /stronght/, samopoczucie /constituton/ oraz pseudonim /character name/. Jeśli grasz po raz pierwszy, odpowiedz na wszystkie pytania YES, a komputer losowo

ustali cechy twojego charakteru. Po wszystkich odpowiedziach wypisz; THOU HAST nnn PIECES OF SILVER /to daje ci "wartość" nnn kawałków srebra/ i na tyle ocenia cię gospodarz, od którego musisz jeszcze kupić swoje wyposażenie. Gdy podasz swoje inicjały, wszystkie dane zostaną zapamiętane i będziesz mógł użyć ich później /za wyjątkiem ilości srebra, jakie jesteś wart/.

### Kupno sprzętu

Od gospodarza, za znaną ci już ilość srebra, możesz kupić dowolne uzbrojenie: miecze /sword/, tarcza /shield/, zbroje /armor/, łuk /bow/, strzały /arrows/. Pierwsze trzy rodzaje są wypisywane na ekranie w kolejności swojej wagi /weight/ i skuteczności /najlepszy sprzęt na dole, najgorszy na górze listingu/. Należy jednak pamiętać, że najlepszy sprzęt jest najcięższy, co może spowodować nadmierne zmęczenie podczas gry /patrz zmęczenie/. Każdy sprzęt ma swoją cenę /offerd price/. Możesz się "targować" z gospodarzem, wypisując cenę niższą od ofertowej. Możesz kupić jedynie do ilości posiadanej sztuk srebra i tylko to, co jest wypisane na ekranie. Pozostałego uzbrojenia /skuteczniejszego/ i większej ilości pieniędzy będziesz musiał poszukać w zamku. Po dokonaniu tych czynności i wyborze poziomu /1 najłatwiejszy, 4 - najtrudniejszy/ - znajdziesz się w pierwszym pokoju zamku. Poziom możesz zmienić w dowolnym momencie gry /o ile wyda ci się za łatwy lub za trudny/. W tym celu musisz wyjść z labiryntu pokoi zamkowych i podać nowy poziom

Na ekranie masz wyświetloną mapę pokoju, gdzie się znajdujesz i niezbędne informacje:

- A - numer pokoju, gdzie aktualnie jesteś /korytarze prowadzące do innych pokoi też są ponumerowane/
- S - stopień zranienia
- C - stopień świeżości /przeciwieństwo zmęczenia/
- D - ciężar, jaki aktualnie niesiesz
- E - pokazuje, że zabiłeś potwora, z którym ostatnio walczyłeś
- F - opisuje twoje zachowanie podczas walki /jeśli nie walczysz, nie ma go/ Uwaga! Tu są dwa wiersze.

G - ilość zużytych strzał: zwykłych G1, magicznych G2

H - nazwa atakującego cię potwora

I - ilość unieszkodliwionych potworów

Wiersze E, F i H pokazują się tylko wtedy, gdy są potrzebne.

Aby poruszać się i walczyć, musisz znać kilka rozkazów. Oto one:

### Ruch

W czasie gry męczysz się przy szybkim chodzeniu, walce /w zależności od jej typu/, a także z powodu odniesionych ran. Jeśli chodzisz powoli i strzelasz tylko z łuku - prawie nie męczysz się. Jeśli się zmęczysz bardziej niż możesz /tzn w wierszu C opisu mapy pojawi się liczba ujemna/ wówczas upadniesz na podłogę i nie będziesz miał siły poruszać się i walczyć, aż nie odpoczniesz i nie opatrzysz ran /wówczas cyfra w wierszu C będzie znów dodatnia/. Uważaj! W czasie odpoczynku może cię napaść jakiś wędrujący potwór.

### Rany

Jeśli potwór cię zrani - zmieni się cyfra w wierszu B opisu mapy. Nie jest to ilość ran, jakie otrzymałeś, a raczej ich odwrotność: 90% - jesteś właściwie zdrow, bo zraniony w 10%. Rany leczysz używając maści lub eliksirów. Jeśli stopień zranienia spadnie do 0 - umierasz. Jednakże masz szansę "zmartwychwstania". Jeśli umrzesz, to w najgorszym wypadku możesz być zjedzony przez potwora. Możesz jednak spotkać duchownego /cleric/, czarodzieja /wizzard/ lub krasnala /dwarf/. O tym, który z tych 4 przypadków nastąpił, informuje cię komputer. Jeśli nie zostałeś zjedzony możesz poprosić tych, których spotkałeś, o pomoc. Jeden z krasnali, karzeł Olias /Olias the Dwarf/ jest jednak bardzo złośliwy. Nie zje cię wprawdzie, ale zabierze ci wszystko, co posiadasz. Czarownik Lowenthal /Lowenthal the Wizzard/ przywróci cię do życia, Zabiera za to wszystkie przedmioty magiczne, resztę pozostawia. Jeśli będziesz miał szczęście, spotkasz duchownego. Przywróci cię do życia za darmo prosząc jedynie o datek na rzecz jego zakonu po szczęśliwym powrocie do gopydy.

## Potwory

Dzielią się na dwa rodzaje: pilnujące skarbów /fixed/, które są zawsze w określonych miejscach i wędrujące /wandering/, które ukazują się losowo. Potwory mogą cię atakować tylko w pokojach. Pamiętaj - jeśli nie zabijesz potwora, będzie na ciebie czekał przy wejściu do pokoju /np. przy powrocie/.

### Lista skarbów zamku APSHAT:

Poziom 1

TO1 - lilie /zjedzone - działają wzmacniająco/

TO2 - incense Moss - warta 30 sztuk srebra - 30 SP

TO3 - fosforyzujące algi - 5 SP

TO4 - nail

TO5 - jadalne algi - 5 SP

TO6 - grzyby - 6 SP

TO7 - kolp - 5 SP

TO8 - 4 sztuki złota warte 40 SP

TO9 - wszystkie strzały srebrne - po 1 SP za sztukę

T10 - 5 małych diamentów po 100 SP za sztukę

T11 - 8 małych diamentów

T12 - 4 małe diamenty

T13 - 7 małych diamentów

T14 - srebrne strzały

T15 - miecz zostaje ulepszony i ozdobiony 2 sztukami złota, wartymi 20 SP

T16 - 5 magicznych strzał

T17 - miedziany garnek - 20 SP

T18 - w pudełku 200 SP oraz diamentowy pierścień /za 300 SP/

T19 - niespodzianka

T20 - "skarby" nic nie warty



## Poziom 2

TO1 - srebrny kandelabr /200 SP/, 6 srebrnych popielnic /po 1000 SP/

TO2 - 50 SP

TO3 - złoty grzebień /450 SP/ i pudełko z 2 małymi rubinami /po 400 SP/

TO4 - pokój magiczny w którym możesz znaleźć:

- magiczne ramiona /magic arma/ - wzmacniająca twoją siłę
- magiczną książkę - jej czytanie wzmacnia siłę twojego charakteru
- magiczne buty - pozwalające biec z "prędkością wiatru"
- magiczne kurtki /magic cloka/ - chronią tego, który je nosi, przed obrażeniami fizycznymi
- brązowe pierścienie /akull bronze ring/ - chronią przed niebezpieczeństwami, czyhającymi na ciebie w korytarzach
- magiczne talizmany - wzmacniają cechy charakteru i percepcję
- magiczny napój /White Milky Potion/ - wzmacnia

Poza ramionami i książkami magicznymi, wszystkie pozostałe środki powoli lecz ciągle tracą swoją magiczną moc w miarę oddalania się od miejsca, z którego je zabrano.

## Potwory

Podczas swoich wędrówek możesz spotkać przeróżna potwory, zamieszkujące zamek. Są to:

ANTMEN - wyglądają jak 6-cionogie duże mrówki, chodzące w pozycji wyprostowanej na 2 dolnych nogach; 4 pozostałe służą do walki

CARRION BKAST - potwory opancerzone - trudne do pokonania

CENTIPODE SHOUL - nieszczęśliwe kreatury z wydłużonymi rękami. Mają schowany, lecz w razie potrzeby działający 7 stopowy miecz

GIANT AMOEBA - szara protoplazma 10 stóp średnicy -

mająca niebezpieczny wpływ na wszystko, co żywe w okolicy

GIANT AET - jak ANTMEN, lecz o wiele większe

GIANT BOMBARDIER BEETLES - wielkie, miedziano-czerwone chrząszcze, potrafiące w czasie walki wydzielać z siebie ogromne ilości ciepła

GIANT LEECHE - szare, giętkie jak guma, 3 stopy długości; wysysają energię z ciała

GIANT MOSQUITO - wielkie komary, których ukąszenie kosztuje dużo zdrowia

GIANT RAT - szczury długości 4 stóp

GIANT SPIDERS - skorpiony tarantule, 6 stóp długości

GIANT TERMIT - 3 stopy długości, jego bronią są szczęki

GIANT TICKE - spadające niespodziewanie z góry i drążące ciało

GIANT WASP - 4 stopy długości, bardzo ruchliwe

STIEIMAL BATS - szkielety nietoperzy z czerwonymi oczami

KOTYSTOKS - poruszające się kościotrupy, pożerają dusze; mali zbójcy, czarni z białymi oczami, kryjące się w ciemnościach. Mają niesamowity apetyt, zwłaszcza uwielbiają łowców przygód. Wpijają się w ofiary i wysysają krew. Złośliwe stwory, potrafiące przenikać przez ściany itp. Stoją w ciemnych przejściach, czekając na zdobycz. Czasem używają broni, odebranej swoim poprzednim ofiarom.

Pułapki

Poza potworami istnieje inne niebezpieczeństwo - to pułapki. W zależności od poziomu, możesz trafić na:

Poziom 1

LILLY TRAP - lilie wydzielające proszek, który może uszkodzić gardło

NIEBLE TRAP - zniemacka z otworu wypada igła - wbijająca ci się w rękę

FIT TRAP - 10 pułapek /lochów/ nagle otwiera się pod stopami; pokój, w którym się znajdujesz, zostaje całkowicie zniszczony; jeśli na nie wejdiesz, unosi się chmura żółtego

dymu, co psuje ci co nieco zdrowie i zastania widoczność.

## Poziom 2

Dodatkowe pułapki.

## Ruch

Po rozpoczęciu gry ustawiony jest ruch na wprost. Kierunek możesz zmienić przez: R - obrót w prawo, L - obrót w lewo, V - zawrócenie; oprócz tego cyfrą 1 - 9 musisz podać ilość kroków, jakie chcesz zrobić. Pamiętaj, że im szybciej idziesz lub dalej za jednym razem, tym bardziej się zmęczysz. Ponieważ potwory nie mogą cię napaść, gdy przybywasz poza pokojem, powinieneś biec tylko przez krótkie odcinki.

## Walka

atak mieczem - I

mało męczący - A /średnio skuteczny/

niemęczący - P /mało skuteczny, bardziej chroni przed zabiciem, niż poprzedni/

męczący - T /bardzo skuteczny/

strzał z łuku - F

strzał magicznymi strzałami - M /skuteczny, ale najpierw musisz znaleźć te strzały/

Aby zaatakować mieczem, musisz być blisko potwora. Jeśli jesteś za daleko, ukaże ci się informacja: TOO FAR TO HIT /za daleko, aby uderzyć/ i przez chwilę będziesz niezdolny do ruchu. Najlepsze efekty daje walka "twarzą w twarz" z potworem. Przy strzelaniu z łuku musisz odwrócić się twarzą w kierunku potwora. Im szybciej to zrobisz, tym lepiej. Jeśli zaczniesz, gdy potwór cię zaatakuje - może być już za późno. Strzelanie z łuku nie męczy tak jak atak bezpośredni. Skuteczniejsze jest strzelanie magicznymi strzałami, ale trzeba je znaleźć w zamku i odebrać temu, kto je ma.

Rozkazy specjalne:

otwieranie sekretnych drzwi - O

szukanie skarbów - S

wyrzucenie czegoś - D

zabranieczegoś - G

badanie /np. szukanie tajemniczych przejść/ - E

Przy badaniu komputer może wypisać np. NOTHING /nic/, SECRET DOOR /tajemnicze drzwi/, TRAP /pułapka/ itp. Nie daj się ogłupić informacją NOTHING - czasami niektóre miejsca trzeba badać wielokrotnie, aby coś w nich znaleźć. Aby znaleźć i zabrać skarby, należy /upewniwszy się, czy nie czekają na ciebie pułapki /podejść jak najbliżej do skarbu i zabrać go /G/. Pamiętaj, jeśli znajdziesz i zabierzesz miecz, wyrzuć stary, inaczej źle się to dla ciebie skończy. Możesz też zlekceważyć nowy miecz, zatrzymując stary. Jeśli wyrzucasz jakiś skarb, musisz oprócz rozkazu D podać 2-cyfrowy jego numer z listy zamieszczonej powyżej, np. DO4

Rozmowa ze stworami jest sposobem na uniknięcie walki. Jeśli potwór jest w dobrym nastroju, po rozmowie pozwoli ci przejść obok pod warunkiem, że nie ruszysz pilnowanego przez niego skarbu. Jeśli to zrobisz - zabije cię.

## THE GOONIES

Jest to świetna zabawa oparta na filmie. Dzięki posiadanemu programowi na komputer ATARI sami możecie uczestniczyć w przygodach bohaterów. Opis nie jest tłumaczeniem, powstał po długich i żmudnych godzinach wnikliwych dociekań w trakcie zabawy. THE GOODNIES jest to zabawa dla wytrwałych i żądnych przygód. Jest to zabawa

dla tych, którzy mają opanowany do perfekcji JOYSTICK. Dla tych, którzy są bystrymi obserwatorami, a także potrafią przewidywać i łączyć ze sobą pewne fakty. Opis nie jest dokładny, pozostawia w ten sposób trochę miejsca do samodzielnego działania, a tym samym uatrakcyjni zabawę.

## **EKRAN 1**

W scenie tej należy przechytrzyć bardzo złą i chciwą Mamę Fratelli. Jeden z bohaterów musi wejść po drabinie na I piętro domu. Tam z lewej strony znajdzie krzesło, które musi przesunąć pod drabinkę. Następnie wskakuje na krzesło i wchodzi po drabinie na strych. Tutaj zaczyna produkować pieniądze, które spadają w ręce Mamy Fratelli bardzo ją zajmując. Drugi z bohaterów może wtedy bezpiecznie zejść na parter. Musi on znaleźć tam z lewej strony koło kominka stoliczek, na którym stoi duży stół z wodą. Podskakując do góry z jednoczesnym krokiem w prawo wywraca ten stół i zalewa ogień w kominku. Odkrywa w ten sposób tajemne przejście, którym wychodzi i zajmuje pozycję maksymalnie z prawej strony. Drugi z bohaterów zmęczony robieniem pieniędzy, także chciałby podążyć za swoim przyjacielem. Musi to jednak zrobić bardzo szybko, tak aby Mama Fratelli nie zdołała go złapać. Wymaga to dużej wprawy. Ale, gdy już przejdziesz część I, H, III stwierdzisz, że scenka pierwsza nie sprawia najmniejszych trudności.

## **EKRAN 2**

Scenka ta jest bardzo bogata w różne niespodzianki i po pierwszych próbach poruszania się w niej, na pewno pomyślisz, że to koniec twoich przygód. Ale nie załamuj się, to co musisz zrobić jest bardzo proste. Najpierw musisz obu bohaterów przeprowadzić pod ruchomymi skałami. Należy to zrobić w ten sposób: przeprowadzony bohater musi się oprzeć o pierwszą ruchomą skałę, będącą w najniższym położeniu. Oprzeć się, to znaczy tak, jakby chciał iść, ale opuszczona skała nie pozwala mu na to. W momencie, gdy skała wzniesie się do góry, on ruszy do przodu i będzie miał tyle czasu, aby przejść pod nią i zatrzymać się między pierwszą, a drugą skałą. Bardzo możliwe, że z rozpędu przejdziesz pod dwoma skałami, ale za pierwszym razem, na pewno ci się nie uda. Z każdą następną skałą należy postępować tak samo. Drugi bohater, także musi przejść pod ruchomymi skałami, robi to w

ten sam sposób. Kiedy znajdą się obaj za "trzema kafarami" czeka ich jeszcze długa, pełna pełna niebezpieczeństw droga do upragnionego wyjścia. Jak już zauważyłeś, oprócz bohaterów jest także nieto-erz. Jest on bardzo groźny, należy więc go omijać i być od niego jak najdalej. Z prawej strony jest winda, którą należy zjechać w dół jednym z bohaterów. Następnie zejść drabinką jeszcze niżej i ukryć się w prawym rogu jaskini, bo na pewno za nami leci już nietoperz. Kiedy nietoperz wylatuje ze swej nory, drugi z bohaterów wskakuje na windę i zjeżdża na dół. /ale nie schodzi po drabince/. Ten drugi biegnie /także za nietoperzem/ do kołowrotka, obraca go i otwiera swemu przyjacielowi wejście do podziemnego jeziora, przy którego brzegu jest łódka, którą należy przepłynąć na drugi brzeg. Kiedy będziemy w łódce, należy zamknąć wejście, aby nie wleciał za nami nietoperz. Poruszając się po jeziorze, należy zwrócić uwagę na joystick. Drugi bohater po zamknięciu wejścia, kryje się w lewym rogu jaskini.

Przeprawa łódką przez jezioro nie jest łatwa, ale z tym musisz poradzić sobie sami. Kiedy zdobędziesz klucz, wyjście będzie otwarte i można przejść do części III. Prawda, że to proste. Nie załamuj się scenką II, jest trudna, ale można ją przejść nie tracąc życia bohaterów.

### EKRAN 3

Jeśli jakimś cudem udało ci się dojść do tego etapu zabawy, możesz być trochę dumny. Tutaj należy być jeszcze bardziej uważnym. W jaskini tej jak już zauważyłeś, jest dużo ognia, ale nie przejmuj się, raz się sparzysz i będziesz widział, że na gorące należy dmuchać. Na samej górze biegnie stworek, który niezmordowanie otwiera krany i stara się zniszczyć nas ogniem, ale dzięki temu, że widzimy co on robi, możemy się ustrzec jego pułapek. Po lewej stronie jest drabinka, pojawia się na niej małpolud, strzelec wyborowy, którego strzałów musimy bezwzględnie unikać. Jednego z bohaterów musimy wprowadzić do pomieszczenia w prawym górnym rogu groty. Należy najpierw wejść drabinką z prawej strony na pierwszy poziom. Przechodząc koło zaworu zauważymy, że buchnął z niego ogień. Natomiast w zaworze znajdującym się wyżej, ogień zgasł. Zapamiętajmy to, bo później nam się to przyda. Następnie wchodzimy po drugiej drabince na poziom drugi. Stąd należy przeskoczyć na lewą

stronę grotu. Tutaj jest następna drabinka, którą wchodzimy na poziom trzeci. Z poziomu tego podskakujemy na poziom do góry i chwytamy drążek, po którym na rękach przechodzimy na prawo. Musimy być ostrożni i nie wpaść w buchający z zaworu ogień. Aby zejść po drabince na dół, musi nam pomóc przyjaciel będący na dole. Należy wykorzystać sprostzenie pierwszego. Z drugim bohaterem wchodzimy po drabince na poziom drugi, przeskakujemy na lewą stronę i schodzimy kolejną drabinką na dół, ujawni się teraz wyjście, ale będzie ono zamknięte. Teraz dwóch bohaterów musimy postawić w tym samym czasie, jednego u góry, drugiego na dole przy dwóch zaworach, będących w najbliższym sąsiedztwie. Spowoduje to otwarcie tajemnego przejścia, którym obaj podążą w krainę przygód.

Teraz należy drugiego bohatera, tego z dołu, zaprowadzić do jego przyjaciela, który bacznie czuwa nad krokami swego druha i pomaga mu w najniebezpieczniejszych momentach, ułatwiając mu przejście.

#### **EKRAN. 4**

Znajdujemy się w grocie, której wyjście jest zamknięte na trzy spusty. Aby je otworzyć należy tak poprowadzić opadający kamień, by trafił w zatarasowane wyjście. Poruszanie się po grocie utrudniają, nietoperze, które budzą się od uderzenia młota w dzwon uruchomionego spadającym kamieniem. Należy tutaj poczekać do momentu, gdy nietoperze schowają się do swych nor. Teraz jesteśmy bezpieczni. Chodząc po grocie, a także podskakując zauważymy na pewno zachodzące zmiany w zamykanych i otwieranych przejściach. Musimy z tego wyciągnąć odpowiednie wnioski. Po kilku próbach wyrobimy sobie własny sposób na zmianę drogi spadającego kamienia. Jest ich kilka na to, by osiągnąć swój upragniony cel, którym jest poznanie następnych przygód naszych bohaterów.

#### **EKRAN. 5**

To co zobaczymy przechodzi wszelkie nasze oczekiwania. Nasi bohaterowie, a tym samym i my znaleźliśmy się w grocie, w której jest olbrzymia czaszka. Są tu także drabinki zrobione z kości. Kości zawieszane na łańcuchach, miejsca z których możemy wyskoczyć dwa razy wyżej niż normalnie. Są też wielkie orły wciąż znoszące jaja, z których wylęgają się małe

orlątka nie dające nam spokoju. Ale jaja te będą nam pomocne przy wyjściu z tej niesamowitej groty. Musimy z nich ułożyć pułap na dole z prawej strony groty. Jest tam już jedno jajko. Tak, ale jak przenieść je przez strumień? Należy jednego z bohaterów przeprowadzić po drabince przez czaszkę w prawy górny róg groty. Tam należy podskoczyć i złapać wiszącą kość. Spowoduje to, że nad strumieniem pojawi się kładka, po której drugi bohater przeniesie jajo i postawi jedno na drugim. Jak zauważyłeś, trzeba czynność tę powtórzyć kilka razy. Sposób poruszania się po grocie, trzeba opanować samemu, nie jest on łatwy i może wprowadzić wiele zamieszkania. Możemy także trochę poprzekadzać natrętnym ptakom niszcząc niedostępne jaja, by nie mogły się z nich rodzić małe ptaki. W części V otrzymujemy premię w postaci kilku dodatkowych istnień naszych bohaterów.

## EKRAN. 6

Scenografia wzięta jest co najmniej z dobrego horroru. Tak jak w poprzednich przypadkach szukamy wyjścia, a wyjście jest i to otwarte w dolnym prawym rogu. Problem w tym jak do niego dojść... Należy poruszając się po "mgłę" zejść na dół groty obydwoma bohaterami. Jest tam drabina z kości, po której trzeba wejść i podskoczyć do zawieszanej kości. Otworzą się drzwi, którymi jego przyjaciel przejdzie i znajdzie się dość niespodziewanie w górnym prawym rogu groty. Musi on zeskoczyć między spadającymi kamieniami na dół groty. Znajdzie się na wprost wyjścia. Teraz należy wybrać odpowiedni moment i przeskoczyć dzielącą od wyjścia rzekę. Gdy i to ci się udało musisz podskoczyć do wiszącej kości, otworzą się drzwi, którymi przejdzie jego przyjaciel. Musi on przebyć tę samą drogę w ten sam sposób, co pierwszy bohater.

## EKRAN. 7

Rzeka, którą przeskoczyłeś w poprzedniej scenie okazała się zdradliwa. Tutaj musisz uratować swe życie wydostając się z rwącej wody rzeki, wskakując na drabinkę, twój przyjaciel musi to zrobić także. Teraz kiedy ochłonołeś obejrzyj sobie dokładnie tą scenkę. Są tu znane nam nietoperze, jest także ośmiornica czyhająca w rzecznej toni. Inne elementy scenografii służą tylko nam. Wyjście znajduje się po prawej stronie na dole, ale dostęp do niego ośmiornica



broni swymi długimi parzącymi mackami. Musimy po wydostaniu się z wody i wejściu na samą górę po drabince podskoczyć i złapać się rusztowań, po których na rękach przejdziesz na drabinkę znajdującą się po prawej stronie. W ten sposób znajdziesz się u wylotu nory nietoperzy. Stąd musisz szybko uciekać. Podskakujesz łapiesz się następnym rusztowań, po których znowu na rękach przechodzisz na lewą stronę. Z końca rusztowania skaczesz w dół, znajdziesz się na dwóch jednakowych trampolinach. Pierwsza z nich pomoże ci się odbić do wiszącej u góry kości. Spowoduje to oberwanie skrzyni wiszącej niżej nad rzeką. Jeden z bohaterów musi wdrapać się na tę skrzynię i z niej podskoczyć do wiszącej kości na sprężynie. Drugi z bohaterów musi stać na trampolinie, wtedy zalejemy ośmiornicę wodą, jej macki nie będą groźne. Wyskakujemy z doliny korzystając z trampoliny i przeskakujemy nad ośmiornicą. Jego przyjaciel wychodzi po drabince i podąża za swym przyjacielem również przeskakując ośmiornicę.

## EKRAN. 8

Znów spotykamy się z chciwą i zachłanną Mamą Fratelli. Nie grożą nam tu żadne niebezpieczeństwa w postaci nietoperzy lub innych stworów. Chyba, że zaliczymy do nich Mamę Fratelli, która jest w potyczkach z naszymi bohaterami, bezwzględnie okrutna. Ale w części tej czeka ją sromotny koniec. Role są tu podzielone, każdy z nich wykonuje oddzielne swe czynności. Obaj wychodzą po drabince do góry. Teraz ten wyższy schodzi do piwnicy. Drzwi do drabinek otwiera mu jego przyjaciel, podskakując do wiszących uchwyty. Gdy już jeden jest u góry, a drugi na dole, należy tego z góry ustawić przy korbie windy. Wtedy Mama Fratelli jest niegroźna dla tego wyższego, który śmiało wychodzi z piwnicy i wdrapuje się na strych, tam znajduje skrzynię z brylantami. Aby zająć Mamę Fratelli, przesuwają skrzynię i wysypuje diamenty. Widząc to Mama biegnie je łapać, ale zaślepią chciwością wpada do wody i topi się. Drugi bohater jest za niski, aby podskoczyć do drabinki na strych. Musi to zrobić w ten sposób, że wchodzi na windę, a jego przyjaciel kręcąc korbą podnosi go do góry, skąd zeskakuje na strych i tak nasi bohaterowie uzyskują wolność.

## PUNKTACJA

Przejdźcie do każdego następnego ekranu -1000 pkt.

Premia 5000 pkt. za każdego rezerwowego Goonie w momencie, gdy zakończysz grę na kolejnym ekranie.

Punkty są przyznawane za rozwiązywanie zadań i problemów.

### PORADY

- oba Goonies muszą uporać się z każdym ekranem w kolejności w jakiej te ekrany następują po sobie.

zarobisz dodatkowo jednego Goonie, kiedy skompletujesz ekran - nie zapominaj przyciskać przycisk joystick'a, jeżeli zależy ci na współpracy!

## WHISTLER'S BROTHER

### ROZPOCZĘCIE GRY

Gdy program zostanie załadowany do komputera, rozpocznie się demonstracja, połączona z wyjaśnieniem podstawowych zasad gry. W celu jej rozpoczęcia, należy włożyć joystick do portu nr 1 nacisnąć FIRE. Ukaze się lista wyników, a następnie rozpoczyna się gra. W celu ominięcia listy wyników naciśnij SPACE BAR.

### KONTROLA NAD GRACZEM

Graczem (jednym z braci) można poruszać, używając joysticka (w lewo, w prawo, w górę, w dół). Aby zwiększyć prędkość poruszania się gracza, należy przesunąć joystick ukośnie. Naciśnięcie FIRE powoduje gwizdnięcie, lub wirowa-

nie twego gracza (w przypadkach określonych w dalszej części instrukcji). Gwizdnięcie powoduje utrzymanie twego brata w bezpiecznej odległości, gdy zagwizdziesz, będzie on próbował poruszać się w tą samą stronę, co ty (kierunek twego ruchu jest zobrazowany przez strzałkę w górnej części ekranu). Droga twojego brata musi być podobna do twojej, gdyż inaczej nie będziesz się mógł przemieszczać w inne części pola; gdyby się za bardzo oddalił, musisz go przywołać gwizdnięciem. Natomiast wirowanie toruje ci drogę pod stopami i pozwoli ci być niepokonanym przez wiele niebezpieczeństw, jakie będziesz spotykał na swej przyszłej drodze. Twój gracz może wirować tylko wówczas, gdy porusza się po poziomej drodze i tylko wtedy, gdy wejdzie w posiadanie dwóch narzędzi, znajdujących się na aktualnej planszy gry. Młotki, kilofy, łopaty i inne narzędzia migoczą w różnych częściach ekranu.

## GRA

Historia rozpoczęła się rok temu w akademiku dużego Uniwersytetu. Byłeś studentem pierwszego roku, który większość swego wolnego czasu poświęcał nauce tajemniczego tańca derwiszy (wędrownych żebraków ze Wschodu). Twój brat, zawsze niezgrabny, roztargniony i wydawałoby się, że nierozgarnięty, jakoś poradził sobie z ukończeniem studiów, ba, nawet zdobył tytuł doktora i objął intratną posadę w departamencie archeologii, gdzie zajmuje się przeszłymi epokami Ameryki Południowej. Kłopoty rozpoczęły się, gdy twój braciszek powrócił z trwającej blisko rok ekspedycji do deszczowych lasów Ameryki Południowej. Bo oto okazało się, jak bardzo jest roztargniony, powrócił z wyprawy nie tylko bez narzędzi wypożyczonych z Uniwersytetu, ale także zagubił swoje notatki na temat badań i odkryć poczynionych podczas swej rocznej ekspedycji. Poza czekającymi twego brata kłopotami w niedalekiej przyszłości twe zainteresowanie sprawą wzbudziło mamrotanie brata na temat bezcennych skarbów sztuki. Zdecydowałeś się ruszyć jego śladami. Duże nadzieje w powodzeniu wyprawy wiązałeś z odnalezieniem zagubionych dokumentów i notatek, oczywiście liczyłeś na to, że część drogocennych dzieł trafi w twoje ręce. W drodze na statek mający zawieźć was do Ameryki Południowej zrozumiałeś, że twój brat jest bardziej roztargniony niż mogłeś to sobie wyobrazić. Zauważyłeś także, że gwizdząc pr-

zywołujesz go w swoim kierunku i prowadzisz go właściwą drogą nie narażając na niebezpieczeństwa i niemiłe niespodzianki. A niebawem okaże się, że twój braciszek to nie jedyny problem jaki cię czeka podczas tej wyprawy. Spotkasz na swej drodze śmiertelne strzały, toczące się kamienie, skaczące żaby, tajemnicze mumie i wiele innych rodzajów niebezpieczeństw. Wszystko to jest jednak do pokonania, tylko musisz pamiętać o odwiecznej zasadzie derwiszy: "KIEDY NAPOTKASZ PRZESZKODY, CZY WROGIE TWARZE: KRĘĆ SIĘ I WIRUJ !"

## INFORMACJE NA EKRANIE

Punkty:

Otrzymujesz je podczas swej drogi za:

- zdobycie małego skarbu 100 pkt
- zdobycie średniego skarbu 150 pkt
- zdobycie dużego skarbu 300 pkt
- zdobycie każdego narzędzia 100 pkt
- obronienie przed niebezpieczeństwem siebie lub brata 300 pkt
- zdobycie rozdziału dokumentu 800 pkt

Życia:

Rozpoczynasz grę mając w rezerwie 4 "życia", czyli pięciokrotnie możesz zostać pokonany przez przeciwności. Dodatkowe życie możesz uzyskać za każde zdobyte 10 000 pkt. Liczba "żyć" jakie posiadasz w rezerwie, jest wyświetlana w górnej części ekranu,

Narzędzia:

Uniwersytet chciałby, abyś odzyskał po dwa narzędzia w każdym miejscu pobytu twego brata (każdy rozdział). Nie będziesz mógł wirować i ubezpieczać w ten sposób braciszka, dopóki nie zdobędziesz tych narzędzi i za każde odzyskane otrzymasz 100 punktów, a jego znalezienie zostanie wyświetlone w linii komunikatów w górnej części ekranu.

Wskaźnik kierunku:

Pamiętaj o tym, że po zawołaniu gwizdnięciem brat twój będzie się poruszał w kierunku, w którym ty ostatnio szedłeś; kierunek ten obrazuje strzałka wyświetlana w linii komuni-

katów.

Rozdziały:

Będziesz podróżował przez trzynaście rozdziałów zaskakując twego brata, zaliczając kolejne części dokumentu krocząc jego śladami i szukając dowodów jego pobytu.

Poziomy:

Grę rozpoczynasz na pierwszym poziomie trudności, po skompletowaniu trzynastu rozdziałów gry, jej poziom trudności zostanie zwiększony o jeden i tak dalej możesz zaliczać kolejne etapy, jeśli ci się uda, aż do poziomu 16.

### **KLAWISZE FUNKCYJNE**

Przerwa w grze:

W celu przerwania gry naciśnij ESC. Naciśnięcie dowolnego klawisza spowoduje wznowienie gry.

Muzyka:

Głośność podkładu muzycznego można zmieniać przy użyciu klawisza OPTION.

Rozpoczęcie gry:

W celu ponownego rozpoczęcia gry naciśnij START.

### **JOYSTICK**

Przy jego pomocy możesz sterować graczem w czterech kierunkach (w prawo, w lewo, w górę i w dół). Ruch joystick'iem na skos spowoduje szybsze poruszanie twego gracza.

### **FIRE**

Naciskając ten przycisk gwizdziesz na swego brata przywołując go, a po znalezieniu narzędzi (patrz wyżej) także możesz wirować i dzięki temu walczyć z przeciwnościami i unikać niebezpieczeństw.

### **CO PRZED TOBĄ**

Trzynaście rozdziałów pełnych pułapek, niebezpieczeństw i barwnych przygód, a gdy nawet uda ci się ukończyć ten etap gry, to i tak czekają na ciebie nowe niespodzianki na wyższych poziomach. Podczas całej wyprawy musisz pamiętać, że jedziesz do deszczowych lasów, gdzie burze z piorunami są rzeczą normalną, dlatego w czasie deszczu

musisz uważać na błyskawice, aby także któraś z nich nie trafiła ciebie lub twego roztargnionego braciszka.

## Rozdział 1. BASEN PORTOWY

Musisz doprowadzić braciszka - doktora do doku nr 15. Upewnij się, czy na twojej drodze nie ma dziur, niektóre z nich możesz zatkać, tańcząc wirujący taniec derwiszy. Kolejne informacje o celu twojej podróży będziesz otrzymywał przed rozpoczęciem każdego kolejnego rozdziału.

## Rozdział 2. STATEK DO AMERYKI PD

Uważaj na latające mewy i przelatujące strzały czy włócznie zbuntowanych członków załogi. Nie zapomnij o cudownym wirowaniu.

## Rozdział 3. DŻUNGLA

Musisz odnaleźć drogę w dżungli i dotrzeć do mostu przez rzekę. Uważaj na grasujące wokoło dzikie zwierzęta. Możesz także przypuszczać, że doktor bardzo lubi małe mieszkające w dżungli.

## Rozdział 4. NIESAMOWITY GROBOWIEC

Doktorek bardzo niechętnie asystuje ci podczas walk z mumiami i innymi mieszkańcami grobowca. Zauważ, że gigantyczne żaby mogą ci być pomocne, pomimo iż....

## Rozdział 5. WE WNEŹRZU GROBOWCA

Czy pamiętasz przysłowie o sprawdzaniu szczelności drabiny zanim się na nią wejdzie? Jeżeli nie, to sobie przypomnij, tak będzie dla ciebie dużo lepiej.

## Rozdział 6. SALA KRÓLÓW

Rety!! Jak wiele skarbów! Ale... lepiej nie być zbyt zachłannym. Poza tym musisz koniecznie pilnować, aby braciszek był tuż za tobą.

## Rozdział 7. MOCZARY

Uważaj na Doktora! I pamiętaj chodząc, że pień drzewa jest bardzo śliski. Szczególnie musisz być skupiony idąc po ostatnim drzewie.

## Rozdział 9. URWISKA

Przeszedłeś już tubylcze błota. Możesz już poruszać się znacznie szybciej, wydaje ci się łatwiejsze zapewnienie bez-

pieczeństwa Doktorowi w czasie poszukiwań. Doszły cię takie słydy, że wieśniacy z gór ukrywają czasami swe skarby w akwedukcie.

### Rozdział 10. GROTA

Szybkość jest najważniejsza. Uważaj na okropne pająki!

### Rozdział 11. KOPALNIA

Co oznaczają przerażające czaszki nieboszczyków na ścianach? O rety, nie boisz się? Jeżeli nie, to masz szansę zatrzymania kolekcji skarbów. Jeżeli potrafisz postaraj się ignorować mieszkańców jaskiń

### Rozdział 12. POWULKANICZNA JASKINIA

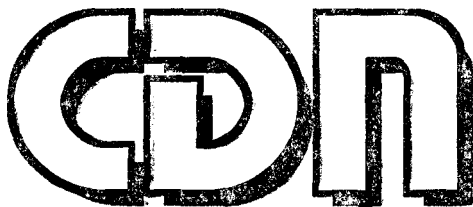
Spotkasz niewątpliwie mieszkańców powulkanicznych terenów - TROLLA. Pamiętaj, że mogą cię zaatakować, jeśli chciałbyś naruszyć ich skarby.

### Rozdział 13. STATEK DO DOMU

Bądź ostrożny, uparte mumie strażników nada! starają się czuwać nad skarbami, aby je uchronić przed cudzymi rękami. Musisz radzić sobie najlepiej jak potrafisz i jak tylko to jest możliwe. Na pewno ucieszy cię wiadomość, że twoja mama czeka, aby cię powitać.

### NAJLEPSZY WYNIK

Jeżeli uzyskasz najlepszy dotychczasowy wynik, pojawi się ekran z listą najlepszych wyników. Możesz wtedy wpisać na tę listę swoje imię składające się maksymalnie z sześciu znaków i wynik twój zostanie umieszczony na liście najlepszych. Jeżeli w czasie wpisywania imienia popełnisz błąd. użyj klawisza BACK SPACE; w celu zapisania wyniku na dyskietce odbezpiecz ją (jeżeli była zabezpieczona) i naciśnij klawisz RETURN.



# ATARI-TURBO-2000

## Do samodzielnego montażu

System ATARI-TURBO-2000 czyni z waszego magnetofonu XC-11, XC-12, XCA-12, CA-12 lub 1010 urządzenie sprawne i szybkie. Programy wczytują się szybko max. 3 min. i nie występują błędy transmisji. Na jednej kasecie C-60 mieści się ok. 50- 60 gier przeciętnej długości. W łatwy sposób można prawie wszystkie programy i gry przegrać na system turbo.

### W skład otrzymanego wchodzi:

- 1) płytką TURBO do zamontowania w magnetofonie z przylutowanymi przewodami i dodatkową wtyczką joysticka
- 2) dokładny opis montażu płytki w magnetofonie dla dowolnej wersji magnetofonu
- 3) opis systemu TURBO-2000 i jego użytkownika (kopiowanie gier na TURBO, praca w basic'u itp.)
- 4) kasecie z nagraniem kilkakrotnie programem TURBO-2000, który należy wczytać aby komputer pracował w szybkiej transmisji oraz kopii i loadery do przegrywania gier na turbo
- 5) w wersji droższej CARTRIDGE z systemem turbo w postaci modułu pamięci stałej dołączanej do komputera i umożliwiającej pracę w systemie turbo bez wczytywania programu TURBO-2000. Montaż



płytki turbo w magnetofonie polega na przylutowaniu do płytki trzech przewodów. Układ elektroniczny magnetofonu nie jest zmieniany i normalna transmisja pracuje bez zmian. Po wczytaniu programu TURBO-2000 (ok. 50 sek.) lub włączeniu cartridge'a komputer współpracuje z magnetofonem przez port 2 joystick'a poprzez dodatkowy przewód wyprowadzony z magnetofonu i zakończony wtykiem joystickowym. W wypadku gier na 2 joysticki po wczytaniu gry można go wyjąć i włączyć drugi joystick. Wszystkie płytki są sprawdzane i po prawidłowym podłączeniu przewodów układ turbo powinien od razu działać. Na płytce jest udzielana roczna gwarancja - serwis u producenta

### Ceny:

1. zestaw 1 (system TURBO wczytywany z taśmy) - 95 tys. zł.
2. zestaw 2 (z cartridge'm) -180 tys. zł.
3. zestaw 3 - cartridge (możliwość późniejszego dokupienia) - 85 tys. zł.

**Zamówienia proszę przesyłać na adres:**

mgr inż. Wojciech Ptasznik  
ul. Kilińskiego 47a/2  
82-300 Elbląg  
tel. 283-64

**PDF Version: Stryker/???**

**2003.08.30**

**Thx:**

**Dracon/TQA/O.S.**