

PORADNIK AGENTA



**OPIS GRY
INSPEKTOR**

ORKUS

**wersja
ATARI XL/XE**

WASZYNGTON, 10. czerwca 1992. godz. 10 rano

Robert Brass pierwszy dzień urlopu planował spędzić w łóżku. Musiał wykorzystać ostatnią szansę wynagrodzenia sobie nieprzespanych nocy tego tygodnia. Ostatnią, gdyż tego właśnie wieczora Angella miała wrócić z dwudniowej delegacji.

Przeciągnął się, odwrócił na drugi bok i po chwili już spał. Wtem zadzwonił telefon.

Sen to, czy znowu jakaś koszmarna akcja?

Telefon zadzwonił ponownie. "Pewnie pomyłka", pomyślał. Wysunął rękę spod kołdry i podniósł słuchawkę.

– Haalloo? – powiedział ziewając.

– Robert? Mówi Conklin! – wrzasnęło w słuchawce.

– Mam urlop! Nic mnie nie obchodzi!

– Bezpośrednie polecenie Białego Domu. Tylko Ty możesz je wykonać.

– Jesteś głuchy? MAM URLOP! – powtórzył Brass.

– To rozkaz, sprawa światowej rangi!

– O co chodzi?

– O trzeciej dziesiątej masz samolot do Poznania. To w Polsce. Materiały dostaniesz na lotnisku. Do zobaczenia.

– Cześć.

Robert usiadł na brzegu łóżka.

– Cholera! – burknął – znowu nadprogramowa robota.



Lotnisko w Waszyngtonie godz. 3 po południu

– Cześć, Robert. – powiedział Conklin.

– Cześć. – Tutaj masz materiały, przejrzyj je w czasie podróży. Twoje zadanie to złapanie niejakiego Ennio Baro i to jak najszybciej. Kontakt z nami tylko kodowany, ambasada nic nie wie o Twojej misji.

– Dobrze.

– Powodzenia – Conklin uścisnął rękę Robertowi.

– Czołem.

Lotnisko w Poznaniu. Odbiór bagażu.

– Bardzo Pana przepraszamy. Ktoś pomylił walizki i zamiast swojej zabrał pańską.

– Cooo?! Nie ma mojej walizki?! – zdenerwował się Brass.

– Proszę przyjść za kilka godzin. Może odniesie. Brass odwrócił się i pospieszenie odszedł. W walizce miał pieniądze, broń, ubrania oraz dodatkowe dokumenty. Suma którą ma przy sobie nie wystarczy na długo...

DOSSIER

ROBERT BRASS

Urodzony 13 lipca 1965 roku w Atlancie. Ojciec pracował jako kierownik w fabryce Coca-coli, matka z pochodzenia Polka była krawcową. W szkole średniej wyróżnia się dobrymi wynikami w nauce. Zastąpił także z osiągnięć sportowych: zdobył mistrzostwo regionu w biegach przełajowych, kilkakrotnie był finalistą okręgowych maratonów. Wolny czas spędzał ucząc się języków obcych. Po skończeniu szkoły średniej zostaje przyjęty do Akademii Policyjnej. Jest tam najlepszym strzelcem, osiąga także bardzo dobre wyniki w nauce. Po skończeniu Akademii proponowano mu pracę w CIA, którą po ukończeniu kursu podejmuje. Po kilku latach pracy jest już jednym z najlepszych agentów do zadań specjalnych.



Urodzony 21 marca 1962 roku w Florencji. Gdy ma 2 lata mafia morduje mu ojca. Matka po kilku latach oddaje małego Ennio do sierocińca gdzie przyjdzie mu spędzić następne kilkanaście lat. Mając 11 lat zostaje aresztowany za kradzież. Rok później przytapano go na handlu narkotykami. Mając 16 lat ucieka z sierocińca wraz z kilkoma kolegami. Dalsze dzieje Baro nie są znane. W 1988 roku jego nazwisko pojawia się na pierwszych stronach wszystkich gazet – jest podejrzany o morderstwo znanej osobistości. Z braku dowodów kilkumiesięczne śledztwo zostaje umorzone a Baro zwolniony. Jednak kartoteki policyjne zostają wzbogacone o jeden, zdawałoby się, mało znaczący fakt – Baro ma powiązania z handlarzami bronią. Informatorzy twierdzą, że wykonuje zlecenia państw Bliskiego Wschodu.

Używa (używał) następujących pseudonimów : RUBIKON, WADIM, DAGON, RAMIREZ oraz CYGNUS.

RYS HISTORYCZNY

W sierpniu 1991 w ZSRR nastąpiła próba zamachu stanu. Twardogłowi aresztowali M. Gorbaczowa i przejęli władzę. Po kilku burzliwych dniach przywrócono porządek. Wydarzenia te zapoczątkowały erę olbrzymich przemian politycznych, gospodarczych i społecznych, a ZSRR rozpadł się na szereg suwerennych państw. Wraz z euforią spowodowaną zniszczeniem kolebki stalinizmu pojawiły się obawy o przyszłość największego na świecie arsenału broni atomowej. Bano się, że państwa ogarnięte chaosem wielkiego kryzysu gospodarczego zaczną wyprzedawać swoje kłopotliwe żelastwo. W ten sposób broń może dostać się w niepowołane ręce. Rząd USA powołał specjalną grupę zajmującą się tą sprawą. Całemu przedsięwzięciu nadano kryptonim WOLAND. Grupa ta zajmuje się także przeciwdziałaniem handlowi materiałami rozszczepialnymi oraz tzw. czerwoną rtęcią. Na początku 1992 roku pojawia się plotka o mającej nastąpić w Polsce transakcji. Do kraju przybywa niejaki Ennio Baro w celu nawiązania stałej współpracy z Rosjanami. Celem ich działalności jest dostarczanie gotowych głowic atomowych na Bliski Wschód. WOLAND zaczyna działać...



ŚMIGŁOWIEC WIELOZADANIOWY P-13

W jednym z ostatnich paroksyzmów radziecki przemysł zbrojeniowy zdołał wyprodukować P-13 – wielozadaniowy śmigłowiec bojowy. P-13 pokryty jest specjalnym, bardzo lekkim materiałem celulozowym, dzięki czemu jego zasięg jest większy niż konwencjonalnego T-34. Na pokładzie znajduje się nowatorska i oryginalna konstrukcja Akademii Nauk ZSRR – komputer RIAD 600XL o mocy obliczeniowej niespotykanej wśród maszyn podobnego przeznaczenia. Pełni on między innymi funkcję inteligentnego autopilota. W praktyce do używania P-13 znajomość pilotażu jest zbędna. Jedynym problemem jest konieczność posiadania książki kodów dostępu do miast. Zabezpieczenie to wprowadzono celowo na zlecenie ś.p. Komitetu Centralnego.

FRAGMENT KSIĄŻKI KODOW AUTOPILOTA

BIAŁYSTOK	-	FJGH	GDAŃSK	-	KEIN
KATOWICE	-	GMEA	KIELCE	-	NKLF
KRAKÓW	-	IAHC	LUBLIN	-	CMLA
ŁÓDŹ	-	GGMH	OLSZTYN	-	GHNI
POZNAŃ	-	EJCB	PRZEMYŚL	-	LMEE
SUWAŁKI	-	CEEM	SZCZECIN	-	DBJG
TORUŃ	-	LJNH	WAŁBRZYCH	-	FMHE
WARSZAWA	-	IHDB	WROCŁAW	-	KGMH
TERESPOL	-	KMEH	WŁODAWA	-	AEAL
RZEPIN	-	BMJK	KALISZ	-	MNHC
PŁOCK	-	ANHF	NOWY TARG	-	NNJD
LEGNICA	-	AGNM	MIKOŁAJKI	-	NMLL
KUTNO	-	KDFI	RYBNIK	-	NDIJ
KOŁO	-	IEGK	SZCZYTNO	-	KNMH
SŁUPSK	-	JJMN	SANOK	-	MJEJ

Znaki specjalne :

strzałka w lewo – skasowanie ostatniego znaku.

podwójna litera E – rezygnacja z lotu.

OPIS PANELU KONTROLNEGO

- liczby znajdujące się pod rysunkiem budzika oznaczają aktualny czas
- pod ikoną kalendarza znajduje się numer kolejnego dnia miesiąca (początek gry 11 października).
- sprawność wyrażona w procentach jest wyświetlana pod symbolem serca.
- ilość dostępnych pieniędzy jest podana na ostatniej pozycji z prawej strony.

W przypadku posiadania broni, symbol jej wyświetlony jest w centralnej części ekranu. Tuż pod nią podana jest ilość naboji.

OBSŁUGA GRY

Grę obsługuje się manipulatorem (joystickiem) lub klawiszami: “-”, “=”, “+”, “*” czyli tzw. klawiszami kursora. Funkcję FIRE (przycisk manipulatora) przejmuje klawisz RETURN.

UWAGA! Pojawiający się w prawym dolnym rogu symbol joysticka oznacza oczekiwanie na naciśnięcie przycisku lub klawisza RETURN.

PORUSZANIE SIĘ PO MIEŚCIE

Po wybraniu miejsca (nazwa miejsca) do którego chcemy się udać i potwierdzeniu (RETURN lub FIRE) ukazuje nam się spis dostępnych miejsc oraz czynności możliwych do wykonania.

PODRÓŻOWANIE

Drogę pomiędzy miastami przebywamy w dwojaki sposób, to jest jadąc pociągiem lub lecąc śmigłowcem. Podróż kolejną do innego miasta jest możliwa dopiero po zakupie biletu. Ceny są podane obok nazw miast na rozkładzie. Po wybraniu celu podróży komputer podaje nam o której odjeżdża najbliższy pociąg oraz pyta się czy decydujemy się na odjazd tym pociągiem. W przypadku pozytywnej odpowiedzi czas pozostały do odjazdu spędzamy w poczekalni, a koszty biletu automatycznie potrącają się z Twojego konta.

ZAKUPY

Zakup wielu potrzebnych rzeczy możemy dokonać na bazarze. Asortyment towarów oferowanych przez handlarzy jest przeróżny, począwszy od pospolitych przyborów aż po podrabiane dokumenty. Ceny przedmiotów wyświetlane są tuż za ich nazwami.

PRZEGLĄD PRASY

Informacje prasowe mogą być niezbędne w wykonaniu misji. Wybór opcji PRASA umożliwi nam zapoznanie się z najbardziej interesującym artykułem.

INFORMATORZY

Wiele potrzebnych informacji mogą dostarczyć płatni informatorzy. Wiadomości te to plotki z przestępczego półświatka. Gracz sam musi zdecydować, czy dana wiadomość zasługuje na wiarę.

KASYNO

Jest to miejsce w którym można dowiedzieć się czegoś ciekawego, zarobić parę groszy, lub nawet w zęby. Dlatego zawsze warto je odwiedzać.

RESTAURACJA, BUFET

Poruszając się, przez dłuższy czas bez jedzenia (snu) podupadamy na siłach, częściowej regeneracji sprawności można dokonać zjadając “jakiś” posiłek.

UWAGI !

- Znaczne zmniejszenie sprawności powoduje zakończenie gry.
- Skrót L.UOP oznacza Legitymację Urzędu Ochrony Państwa.
- Wyboru miasta docelowego (przelot śmigłowcem) dokonujemy wprowadzając jego kod (patrz: opis P-13)
- Na wykonanie misji masz ograniczony czas (do 12:00 14 czerwca)
- Na sprawność ma wpływ odżywianie, sen oraz intensywność działania.
- “Przewinięcie” czasu osiągniesz udając się do poczekalni.
- Grę można przerwać wciskając ESC podczas wyświetlania okienek decyzyjnych.

WCZYTYWANIE GRY

Grę wczytujemy w standartowy sposób tzn. :

- z magnetofonu wciśnięcie START i OPTION i włączenie komputera.
- ze stacji dysków włączenie komputera (bez wciśnięcia OPTION!).

INSPEKTOR

gra przygodowo – decyzyjna

autor:

Mariusz Jachimczuk

muzyka:

Jakub Husak

współpraca:

Paweł Skup

Konrad Kokoszkiewicz

producent:

ORKUS

ul. Sidorska 10/26

21-500 Biała Podlaska