

Tomahawk

DI - Digital Integration - to nazwa firmy znana każdemu entuzjście gier symulacyjnych na ZX Spectrum. DI wprowadziła na rynek w 1983 roku program FIGHTER PILOT - uznany za najlepszy program symulacyjny dostępny na Spectrum.

Od tej chwili Dave Marshall i Rod Swift (założyciele DI) pracowali nad programem TOMAHAWK, symulatorem lotu i walki helikoptera US Air Force - Apacz. Program ten wszedł na rynek pod koniec 1985 roku i ma wszelkie szanse stać się kolejnym przebojem.

Pierwsze rzeczą rzucającą się w oczy jest duża liczba znajdujących się na ziemi obiektów: drzew, gór, dział artylerii p/lotniczej, czołgów i różnych budowli. Wszystko narysowane jest co prawda tylko liniami konturowymi (obiekty są jakby przezroczyste), ale zachowuje się zgodnie z zasadami perspektywy i wygląda niezwykle sugestywnie zza sterów lecącego helikoptera.

Helikopter jest wolny, ale został zaprojektowany do lotów na małych wysokościach. Lot z prędkością 150 km/h na wysokości 5 metrów w urozmaiconym terenie (drzewa, góry itp.) dostarcza wielu wrażeń. W celu osiągnięcia pełniejszego złudzenia ruchu (szczególnie przy małych prędkościach) wprowadzono dodatkowe wypełnienie ekranu w postaci punktów imitujących krzaki i okruchy skał. Ułatwiają one start, ale utrudniają poszukiwanie przeciwnika, zmuszając do uważnej obserwacji wskazań instrumentów pokładowych.

Jak w każdym programie symulacyjnym i tu możemy wybrać stopień trudności gry, jednak przy pierwszym uruchomieniu program zakłada, że jesteśmy nowicjuszami i chcemy wykonać lot treningowy. Jakkolwiek w trybie tym przeciwnik nie broni się, to musisz wiedzieć, że zniszczenie wszystkich wrogich celów może zająć Ci ponad 20 godzin. Wiedz także, że prawdziwy pilot helikoptera może wydatnie walczyć w powietrzu nie więcej niż 3 godziny.

Jeśli już potrenowałeś i masz ochotę na nowe wrażenia, spróbuj polatać w chmurach, gdzie polegać można tylko na wskazaniach przyrządów, a przeciwnik strzela i trafia. Tryb lotu nocnego to już prawdziwy horror - brak horyzontu utrudnia stwierdzenie czy ziemia jest pod, czy nad Tobą, czy lecisz w niebo, czy na spotkanie z ziemią. Jeśli ciągle mało Ci wrażeń, dodaj jeszcze boczne wiatry i zawirowania. Pamiętaj, że podatność na podmuchy wiatru zależy od prędkości i wysokości. Generalna zasada brzmi: wiatr trzeba przetrzymać, a nie zwalczyć.

Poznaj teraz możliwości swojego helikoptera. Zaczynaj od uzbrojenia - składa się ono z działka kalibru 30 mm (około 100 sztuk amunicji), 38 pocisków raketowych kalibru 70 mm i 8 raketowych pocisków samonaprowadzających się o nazwie "piekielne ognie" i zasięgu do 3 mil. O ile przeciwnika, do którego strzelasz działka lub



rakieta, musisz utrzymywać stale na muszce, to w wypadku "piekielnych ognie" wystarczy "złapać" go tylko na chwilę w celownik - trafisz go bez wątpienia, jako że "piekielne ognie" trafiają zawsze. Z pomocą "piekielnych ognie" bardzo łatwo niszczy się przeciwnika; o wiele trudniejsze, ale i sprawiające większą satysfakcję jest zestrzelenie helikoptera wroga przy pomocy działka 30 mm lub rakiet. Pamiętaj, że czołgi zniszczyć możesz tylko raketami lub "piekielnymi ogniami". Jeśli skończy Ci się amunicja i rakiety, możesz zawsze wrócić przez góry, co nie jest może zbyt realne, ale przecież to tylko zabawa.

Teraz kilka uwag o możliwościach ruchowych Twojego Apacza. Skomputeryzowane autostabilizatory ułatwiają pilotaż - po wszelkich ewolucjach helikopter sam wraca do normalnego poziomego lotu na wprost. Najwięcej trudności sprawia wytracenie prędkości poziomej. W prawdziwym helikopterze wymaga to około 2 mil. Dobrym sposobem na zwolnienie jest uniesienie "nosa" w górę, powoduje to jednak wzrost wysokości, a jeśli jesteś zbyt wysoko, by zobaczyć cel - musisz nurkować, co z kolei zwiększa szybkość spadania i grozi rozbiciem o ziemię. Pamiętaj, że prócz sterów (joystick) masz jeszcze "gaz".

I jeszcze parę słów o strategii walki. W danym momencie walczysz tylko z jednym helikopterem wroga, jednak zaraz po jego zniszczeniu pojawia się nowy. Może uspokoi Cię fakt, że nie jest on tak skomputeryzowany jak Twój Apacz. Nie lekceważ go jednak - pojawia się on zawsze na Twoim "ogo-

KILKA DOBRZYCH RAD DLA POCZĄTKUJĄCEGO PILOTA

1. By szybko wystartować, daj 100% momentu obrotowego, pochyl "nos" o 30 stopni w dół, a 100 mph osiągniesz w 6 sekund.
2. Nie obawiaj się lądowania - możesz "usiąść" gdziekolwiek, a potem używając steru dokołać do lotniska.
3. W czasie ataku nie bądź zbyt wysoko, bo będziesz musiał nurkować, a to prawie zawsze kończy się roztrzaskaniem o ziemię.
4. Do czołgów strzelaj raketami lub "piekielnymi ogniami".
5. Skutecznym sposobem na zwolnienie jest kołysanie się: to w lewo, to w prawo.
6. Żeby "ciasno" zakręcić, unieś trochę "nos".
7. Najłatwiej jest zestrzelić helikopter wroga w czasie, gdy on skręca.
8. Na początku zmień broń na "piekielne ognie", wznieś się na 512 ft. i rozejrzyj, by rozpoznać cele.
9. Terytorium i położenie wroga generuje się przypadkowo, jeśli jest zbyt trudne, przerwij program (CS i SPACE) i spróbuj jeszcze raz.

COL/TORQ - ciąg pionowy/moment obrotowy klawisz "Q" - zwiększenie; klawisz "A" - zmniejszenie

RPM/T - kolumny oznaczone 1 i 2 - obroty silników, R- wirnik, klawisz "W" - zwiększenie, klawisz "S" - zmniejszenie

FUEL - paliwo C - temperatura

CELOWNIK WIDEO - pokazuje cel znajdujący się w zasięgu broni i odległość od celu w stopach (1 stopa = 0,3 m)

SPEED - prędkość pozioma w węzłach (mph) ALT - wysokość w stopach

VSI - prędkość pionowa w stopach/s

TIME - czas do osiągnięcia celu przy aktualnej prędkości

RANGE - odległość od celu w milach (1 mila = 1609 m)

ROLL AND PITCH - nachylenie płaszczyzny lotu sterowane kursorami

EKRAN NAWIGACYJNY:

liczba u góry ekranu - azymut lotu

liczba w prawym dolnym rogu - azymut "nosa"

liczba w lewym dolnym rogu - azymut celu

oznaczenie literowe w lewym dolnym rogu - symbol celu:

H - lądowisko

B - baterie p/lotnicze PRZEŁĄCZANIE - klawisz C

T - czółg

SS - helikopter

ENGS/WPNS/NAVG/TADS - wskaźniki uszkodzeń helikoptera

SILNIKI/BROŃ/NAWIGACJA/CELOWNIK LASEROWY

UZBROJENIE:

- działko 30 mm

- rakiety 70 mm

- pociski samonaprowadzające "piekielne ognie"

- klawisz "P" - przełączanie celownika

- klawisz "O" - strzał

MAPA - klawisz "M"

STER KIERUNKU przy szybkości <60 mph

klawisz - CAPS SHIFT - w lewo

klawisz - Z - w prawo

ZATRZYMANIE GRY (pauza) - klawisz "H"

KONIEC GRY (powrót do opcji) - klawisze "CAPS SHIFT" i "SPACE"

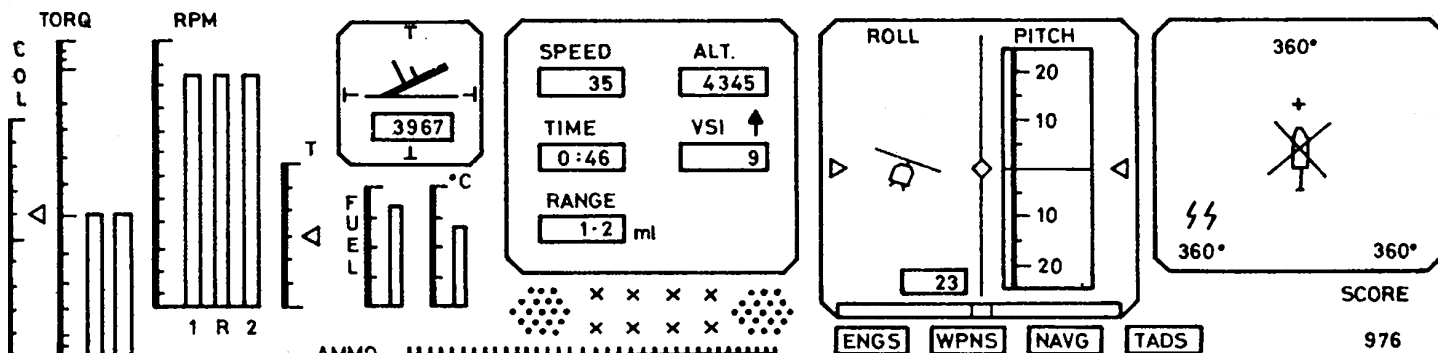
nie" i odpowiedniej wysokości, by trafić Cię swoją bronią (uzbrojony jest w rakiety o zasięgu 0,75 mili). Jeśli w trybie treningowym (gdzie przeciwnik nie strzela) nie będziesz starał się zestrzelić helikoptera wroga, to będzie on dążył do zderzenia z Tobą.

Parę słów o autorach programu. Digital Integration założyli w styczniu 1982 roku Dave Marshall i Rod Swift, zajmujący się adaptacją dla potrzeb RAF amerykańskich symulatorów lotu. DI miała początkowo zajmować się oprogramowaniem i sprzętem. We wrześniu 1983 roku Dave i Rod zdecydowali się pracować tylko na własny rachunek i porzucili pracę dla zbiurokratyzowanego ministerstwa obrony. Oprócz FIGHTER PILOT napisali NIGHT GUNNER i omawiany TOMAHAWK, a zapowiadają symulację motocykla Suzuki w wysiłku GRAND PRIX TT.

Program TOMAHAWK pisany był na dwóch mikrokomputerach CAL (systemem CP/M). CAL ma 16-bitowy procesor 6088 i Z80, co umożliwia przygotowanie kodu dla Spectrum.

ZBIGNIEW BLEWOŃSKI

wg SINCLAIR USER 3/1986



###

AMSTRAD ATAKUJE

W ubiegłym roku co kilka miesięcy pojawiały się na rynku nowe komputery firmy Amstrad, a każdy z nich był sporą sensacją cenową. Po sukcesach na rynku komputerów 8-bitowych Amstrad zamierza także rozpocząć rywalizację na rynku komputerów 16-bitowych. Pod koniec tego roku mają się pojawić pierwsze Amstrady kompatybilne z IBM PC. Będą one oferowane razem z monitorem 12" (grafika 640x220 punktów w trybie monochromatycznym), wyposażonym w antyodblaskowy ekran. W zależności od wersji Amstrad ma być wyposażony w jedną lub dwie stacje dysków elastycznych 5 1/4". Pamięć RAM ma mieć pojemność 512 K. Komputer będzie pracował w systemie operacyjnym DOS Plus (zgodnym z MS DOS) opracowanym przez firmę Digital Research. Nowy komputer ma kosztować poniżej 1000 dol.

(gs)

CAŁKOWICIE ZAUTOMATYZOWANA SIĘ WYMIANY DANYCH

Znany brytyjski koncern Imperial Chemical Industries uruchomił system elektronicznej wymiany danych ze swymi ponad 100 klientami. Jest to sieć Tradenet firmy ICI, która pozwala na bezpośrednią łączność między komputerami wszystkich użytkowników sieci - działa ona bez względu na system operacyjny wykorzystany w komputerach.

Zamawiać więc teraz można w ICI przez 24 godziny na dobę i przez 365 dni w roku, a ICI ze swej strony może tak samo fakturować dostawy. Uzyskuje przy tym oszczędności, bowiem komputerowe wystawienie i przesłanie rachunku siecią Tradenet kosztuje tylko 4 pency, czyli mniej niż sam znaczek, nie wspominając o kopercie, papierze, pracy maszynisty itp. Niedogodnością takiego rozwiązania jest konieczność utrzymywania kontaktów ze wszystkimi klientami w ten sam sposób, bo inaczej może powstać bałagan. Wdrożenie systemu zajmie w ICI i u jego klientów około dwu lat.

(JAL)

KONKURENT

Dominującym na rynku drukarek gigantom - firmom Epson, Star i Brother przybywa nowy groźny konkurent. Włoska firma Olivetti zapowiedziała, że jeszcze w tym roku rozpocznie wielkoseryjną produkcję drukarek, a jej oferta obejmie wszystkie typy drukarek do komputerów osobistych.

UNIX

Sześć dużych europejskich firm komputerowych: Bull, ICL, Nixdorf, Olivetti, Philips i Siemens podpisało porozumienie o utworzeniu "Open Group for UNIX Systems". Ma ono na celu koordynację i wspieranie działań zmierzających do upowszechnienia systemu zarówno wśród producentów sprzętu i oprogramowania, jak i wśród użytkowników. Prowadzone są także rozmowy z innymi firmami pracującymi nad systemem UNIX, m.in. z amerykańskim koncernem ATT i firmą software'ową Microsoft.

(gs)