

PODRĘCZNIK GRACZA / ATARI ST

SUPREMACY

Your Will Be Done



POLSKIE WYDANIE FANOWSKIE 0.46

Instrukcja obsługi

Historia gry, pierwsze kroki i pełna obsługa paneli

Od pierwszej farmy do podboju bazy przeciwnika.

Nazwy zgodne z polskim interfejsem. Autentyczne grafiki ST.

Paptak & Codex

Spolszczenie gry i opracowanie podręcznika

Atari ST / 1 MB RAM / TOS 2.06 / RGB-PAL

Wydanie podręcznika 1.0 | 04.10.2026 | Dotyczy gry 0.46

Spis treści

Podręcznik dotyczy fanowskiej polskiej wersji Supremacy 0.46 na Atari ST. Rozdział historyczny wymienia inne platformy wyłącznie dla kontekstu; wszystkie opisane procedury rozgrywki dotyczą ST.

Historia powstania gry	3	Terraformacja i rodzaje planet	20
Historia: platformy i ciekawostki	4	Ładownia: załogi i zapasy	21
Nasze wydanie na Atari ST	5	Powierzchnia i praca urzędzeń	22
Uruchomienie i wybór przeciwnika	6	Plutony: od poboru do służby	23
Cel gry i cztery kampanie	7	Pancerze i broń	24
Pierwsze kroki: uruchom farmę	8	Walka i przewóz plutonów	25
Pierwsze kroki: kopalnia i energia	9	Wywiad przed atakiem	26
Pierwsze kroki: pierwsza kolonia	10	Meldunki, odkrycia i katastrofy	27
Pierwsze kroki: wojsko i garnizon	11	Dyskietka zapisu: FORMATUJ i ZAPISZ	28
Ekran główny i sterowanie	12	WCZYTAJ, NOWA GRA i Hatari	29
Dziesięć ikon dowodzenia	13	Strategia rozwoju i ataku	30
Mapa układu i meldunki	14	Porady społeczności graczy ST	31
Zarządzanie planetą	15	Gdy polecenie nie działa	32
Pięć zasobów i ludność	16	Słownik napisów wersji 0.46	33
Zakupy statków i urzędzeń	17	Źródła: dokumentacja i historia	34
Sprzęt: role i nazwy	18	Źródła porad i ilustracji	35
Nawigacja: start, lot, lądowanie	19		

Jak czytać nazwy

Etykiety ekranu zapisujemy tak jak w grze, np. POKARM, WL/WYL i KUP. Brak polskich znaków w takiej etykiecie jest celowy. Nazwy rozdziałów i opisy ikon są objaśnieniami, nie dodatkowymi napisami w interfejsie.

Tekst napisano samodzielnie na podstawie dokumentacji i sprawdzonych zasobów gry. Nie jest to pełny przekład ani reprodukcja oryginalnej książeczki. Oznaczenia [M], [G], [H], [F], [P] i [T] prowadzą do bibliografii.

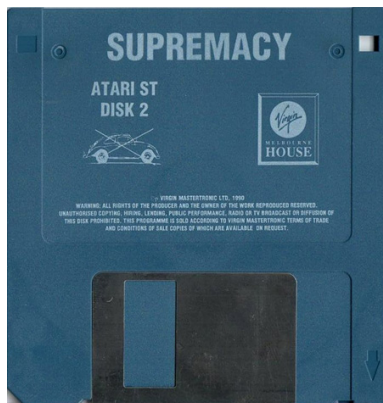
Historia powstania gry

Supremacy: Your Will Be Done stworzyło Probe Software. Wydanie Atari ST pochodzi z 1990 r. Nazwy Melbourne House i Virgin Mastertronic występują na oryginalnym opakowaniu oraz w napisach gry. Projekt łączy zarządzanie koloniami z działaniami wojennymi w czasie rzeczywistym.

Osoba lub zespół	Wkład w grę
David Perry	Współautor pomysłu i programista wymieniony w grze.
Nick Bruty	Współautor pomysłu oraz autor grafiki wskazany w napisach.
Graeme Kidd	Autor oryginalnej instrukcji.
Dermot Power / Khartomb	Autorzy opakowania wymienieni w czołówce.

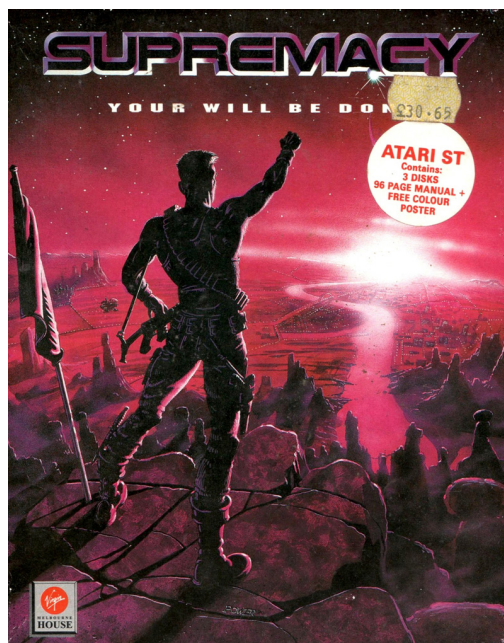
W styczniowym numerze ST Format z 1991 r. wersja ST ma podaną cenę 29,99 GBP i ocenę 90%. To udokumentowana brytyjska cena z okresu sprzedaży, a nie cena współczesnego egzemplarza kolekcjonerskiego. Nie ustalono jednej ceny obowiązującej we wszystkich krajach.

Oryginał wydano w pudełku z drukowaną instrukcją i dyskietkami 3,5 cala. Zestaw ST używany jako punkt odniesienia w tym projekcie obejmuje trzy dyskietki. Polskie wydanie 0.46 mieści się w jednym obrazie ST; dyskietka zapisu pozostaje osobnym nośnikiem.



Oryginalna dyskietka 2 wydania Atari ST. Skan z archiwum Atarimania [H].

Historia: platformy i ciekawostki



Oryginalna okładka wydania Atari ST. Skan: Atarimania [H].

Gra ukazała się na Amidze i Atari ST w 1990 r. Powstały też wydania na Commodore 64, MS-DOS i NES. W Ameryce Północnej używano tytułu Overlord. Sam tytuł nie wystarcza więc do identyfikacji platformy ani właściwego podręcznika.

Interfejs ST jest stylizowany na terminal dowodzenia: centralna mapa, okno meldunków i wyspecjalizowane panele. Oryginalna instrukcja zajmuje znacznie więcej miejsca niż typowa karta ze sterowaniem; zachowana transkrypcja odwołuje się do stron ponad 90.

Ciekawostką samej gry są skrótowe portrety czterech przeciwników: obok nazwy gatunku pokazują procentowe parametry intelektu i siły fizycznej. Wotok ma w tym zestawieniu zaledwie 3% intelektu. Pozostałe 97% najwyraźniej przeznaczył na pewność siebie.

W zasobach ST zachował się też podpis wewnętrznego debuggera D.P. z datą 1 sierpnia 1990 r. To ślad pracy programisty, a nie dowód dziennej daty premiery. Muzyka pod nową planszą tytułową w naszym wydaniu pochodzi z SID-a C64 Jeroena Tela.

Nasze wydanie na Atari ST



Logo Druid feST dodane w wersji PL.

Element wydania	Zmiana
Spolszczenie	Paptak & Codex. Polskie komunikaty, opisy, panele, menu dyskietki i napisy twórców.
Początek gry	Logo Druid feST, sekunda czerni, obraz tytułowy i główny motyw odtwarzany przez emulację SID grupy Cream.
Dalsze intro	Po utworze lub po spacji rusza animowane intro. Rozgrywka zachowuje oryginalne mechanizmy ST.
Nośnik gry	Jeden obraz Supremacy-PL-0.46.ST. Nie trzeba zmieniać dyskietek A/B/C podczas zwykłego uruchomienia.
Zapis postępów	Oddzielna dyskietka przygotowana przez grę. Wolne miejsce na dysku gry nie zastępuje nośnika zapisu.

Część pól zachowała ograniczenia oryginalnej czcionki i długości napisów. Z tego powodu np. CIEZKI TRANSPORTOWIEC i MINERALY występują bez polskich znaków. Nie należy zmieniać tych nazw w objaśnieniach na angielskie odpowiedniki.

Uruchomienie i wybór przeciwnika

- 01 Uruchom plik „Uruchom grę.command” z folderu Wersje do testów/0.46. Obraz gry zostanie podłączony do stacji A. Zalecana konfiguracja tego wydania to ST, 1 MB RAM, TOS 2.06 i kolorowy ekran RGB/PAL.
- 02 Odczekaj 10 sekund logo Druid feST i sekundę czarnego ekranu. Pod obrazem tytułowym gra główny motyw. Spacja pomija ten obraz i muzykę; bez niej przejście następuje po zakończeniu utworu.
- 03 Obejrzyj animowane intro i napisy albo pomiń je spacją. W wyborze przeciwnika użyj INNY OPONENT; do nauki wybierz Wotoka. Kliknij WYZWANIE.
- 04 Gdy pojawi się NACIŚNIJ SPACJĘ / ABY ROZPOCZĄĆ GRĘ, naciśnij spację. Następnie na ekranie BĄDŹ WOLA TWOJA wpisz dowolny znak lub słowo i zatwierdź Enterem, aby przejść do gry.



Ekran BĄDŹ WOLA TWOJA - pozostałość po oryginalnym zabezpieczeniu.

Wystarczy dowolny wpis

W oryginalnym wydaniu należało podać słowo z instrukcji wskazane przez grę. W naszej wersji zabezpieczenie zostało usunięte, ale jego ekran pozostał. Możesz wpisać dowolny znak lub słowo i nacisnąć Enter. Wyświetlane numery stron i słów nie mają już znaczenia.

Na fizycznym Atari uruchamia się dyskietkę startową. Raporty projektu potwierdzają działanie w Hatari przy powyższych ustawieniach; nie stanowią testu każdej konfiguracji sprzętowego ST/STE.

Cel gry i cztery kampanie

W każdej kampanii wygrywasz przez zdobycie bazy przeciwnika. Przejęcie Twojej planety BAZA! oznacza porażkę. Nie trzeba najpierw zajmować wszystkich pozostałych planet. Podbój wymaga jednak wojska, a wojsko potrzebuje stabilnej gospodarki i sprawnego transportu.

Przeciwnik / układ	Charakterystyka
Wotok / Hitotsu	8 planet. Najłatwiejszy przeciwnik i zalecany układ treningowy. Zakupy wymagają kredytów.
Smine / Futatsu	16 planet. Większy obszar do obsługi; przy zakupach dochodzą minerały.
Krart / Mittsu	32 planety. Silniejszy przeciwnik; zakupy wymagają kredytów, minerałów i energii.
Rorn / Yottsu	32 planety. Najtrudniejsza kampania; wymagania gospodarcze jak w Mittsu.

Każda rozgrywka zaczyna się od jednej własnej, działającej bazy. Pozostałe światy pomiędzy bazami wymagają przygotowania do życia albo należą już do przeciwnika. Na starcie nie masz gotowej armii.



Polski ekran wyboru: Wotok, INNY OPONENT i WYZWANIE.

Czas biegnie podczas pracy

Surowce są produkowane i zużywane, statki lecą, a wróg działa również wtedy, gdy oglądasz inny panel. Używaj ikony dłoni, aby zatrzymać grę na czas namysłu.

Pierwsze kroki: uruchom farmę

Pierwszym zadaniem jest zabezpieczenie żywności na BAZA!. Poniższa kolejność jest propozycją spokojnej rozgrywki szkoleniowej przeciw Wotokowi, a nie obietnicą zwycięstwa przy każdej sytuacji losowej. Położenie dziesięciu ikon znajdziesz w rozdziale „Dziesięć ikon dowodzenia”.

- 01** Otwórz zarządzanie planetą, ikoną wykresu. Wybierz BAZA!, jeśli nie jest bieżącą planetą. Sprawdź POKARM, ENERGIA, LUDNOSC, PRZYROST i PODATEK.
- 02** Na początek można ustawić PODATEK na 30-40%, jak w lekcji oryginalnej instrukcji. To daje dochód i hamuje przyrost ludności przed rozbudową produkcji. Obserwuj MORALE i nie zostawiaj wysokiego podatku bez kontroli.
- 03** Otwórz zakupy ikoną złotego zespołu urządzeń. Strzałkami znajdź STACJA ROLNICZA. Kliknij KUP. Enter przyjmuje domyślną nazwę; pierwsza stacja pojawia się jako FARMA...1.
- 04** W ładowni wybierz FARMA...1 w DOKI. Kliknij ikonę czapki kapitana, aby przydzielić załogę. Z bazy zostanie pobranych 175 ludzi. Do pracy na tej samej planecie nie trzeba tankować statku.
- 05** Otwórz powierzchnię planety. Kliknij nazwę FARMA...1 w doku: pojawi się na wolnym stanowisku. Kliknij jej przełącznik WL/WYL, aby rozpocząć pracę.



W katalogu odszukaj STACJA ROLNICZA i kliknij KUP.

Sprawdź efekt

Wróć do zarządzania planetą. POKARM powinien otrzymywać nowe dostawy; jednocześnie ludność zużywa żywność. Oceniaj bilans w ciągu kilku dni gry. Sama obecność stacji w doku nie uruchamia produkcji.

Pierwsze kroki: kopalnia i energia

- 01 Kup STACJA WYDOBYWCZA przyciskiem KUP. Jej domyślna pierwsza nazwa to KOPALNIA1. W ładowni wybierz ją i przydziel załogę ikoną czapki kapitana. Potrzebuje 294 ludzi.
- 02 Na powierzchni przenieś KOPALNIA1 z doku na wolne stanowisko i użyj WL/WYL. Stacja zacznie dostarczać minerały i paliwo. Podobnie jak farma zużywa energię planety.
- 03 Kup SATELITA SLONECZNY. Pierwszy nosi nazwę SOLARNY.1. Nie przydzielaj mu załogi i nie tankuj go: tych czynności nie wymaga.
- 04 Otwórz nawigację, wybierz SOLARNY.1 w doku i kliknij ikonę startu: statek wznoszący się znad planety. Satelita ma pozostać na orbicie, skąd dostarcza energię.
- 05 Wróć do zarządzania BAZA!. Sprawdź POKARM, MINERALY, PALIWO i ENERGIA. Gdy gospodarka jest stabilna, obniż PODATEK, aby wspomóc morale i przyrost ludności. Oryginalna lekcja proponuje wtedy 10%; dostosuj to do własnego bilansu.



SATELITA SLONECZNY produkuje energię dopiero na orbicie.

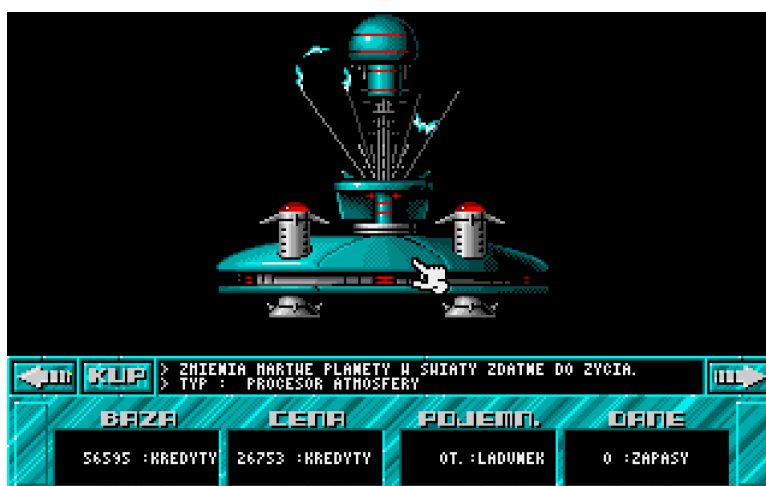
Gotowość do dalszych działań

Masz farmę i kopalnię pracujące na powierzchni oraz satelitę na orbicie. Zachowaj wolny dok. Kolejny zakup nie powiedzie się, jeśli wszystkie trzy doki BAZA! są zajęte.

Nie kupuj wielu urządzeń bez sprawdzenia załogi, energii i wolnych miejsc. Zakup, obsadzenie, ustawienie w odpowiednim miejscu i uruchomienie to cztery osobne czynności.

Pierwsze kroki: pierwsza kolonia

- 01 Czytaj meldunki w prawym oknie głównego ekranu. W Hitotsu początkowo nie można kupić PROCESOR ATMOSFERY. Poczekaj na wiadomość, że jest dostępny, i zbierz kredyty.
- 02 Kup PROCESOR ATMOSFERY. Pierwsza domyślna nazwa to TERRAF..1. Nie potrzebuje załogi ani paliwa. Steruje się nim osobną ikoną na ekranie głównym.
- 03 Strzałką przy mapie wybierz martwą planetę najbliższą BAZA!. W polu nazwy zobaczysz MARTWA z wykrzyknikiem. Kliknij ikonę terraformacji: niebieskie urządzenie w górnym rzędzie ikon. Przyjmij nazwę Enterem albo wpisz własną zgodnie z podpowiedzią gry.
- 04 Procesor poleci sam i rozpocznie prace. Biała kropka na mapie oznacza trwającą terraformację. Ponowne użycie ikony pokazuje postęp. W tym czasie zajmuj się gospodarką i szkoleniem wojska.
- 05 Po zakończeniu powstaje kolonia z ludnością, początkowymi zapasami i dokami. Sprawdź jej typ oraz zasoby. Wyślij drugi SATELITA SŁONECZNY na jej orbitę; zależnie od bilansu dostarcz farmę, kopalnię albo żywność transportowcem.



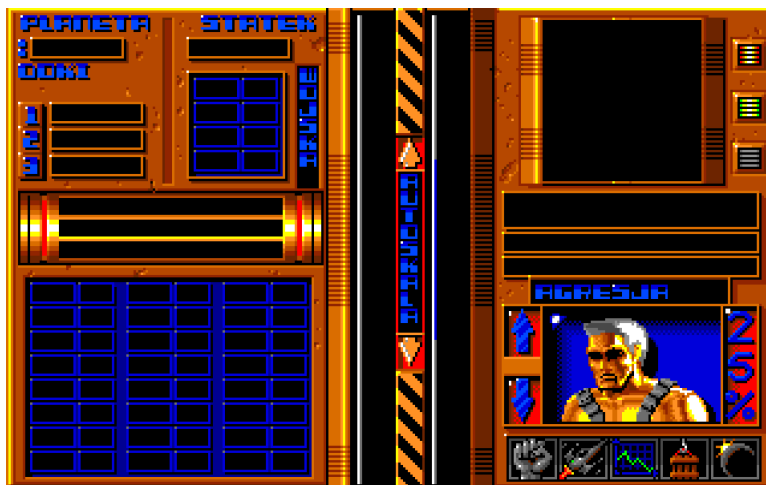
PROCESOR ATMOSFERY - zakup w katalogu, sterowanie osobną ikoną na mapie.

Zaopatrzenie nie jest wspólne

Zapas na BAZA! nie zasila automatycznie pozostałych planet. Nowa kolonia może głodować, mimo że baza ma dużo żywności. Każdą planetę sprawdzaj oddzielnie.

Pierwsze kroki: wojsko i garnizon

- 01 W BAZA! otwórz zarządzanie plutonami. Wybierz pusty PLUTON i zwiększ WOJSKO strzałką. Limit jednego plutonu wynosi 200 żołnierzy. Szkolenie rozpoczyna się przy poborze i trwa, gdy pracujesz na innych ekranach.
- 02 Zaczynij od kilku plutonów; część przeznacz na obronę bazy, część na kolonię. Nie wcielaj wszystkich cywilów: potrzebujesz także załóg i podatników. Pole SZKOL pokazuje postęp szkolenia, a KLASA poziom plutonu.
- 03 Strzałkami pod obrazami dobierz pancerz i broń. Sprawdź koszt wyposażenia i KREDYTY. Ikona z przejściem od cywila do uzbrojonego żołnierza wyposaż i uaktywnij pluton. Nie jest to ten sam przycisk co skreślony żołnierz, który rozformowuje oddział.
- 04 Kup KRAZOWNIK BOJOWY B29, wybierz BOJOWY..1 w ładowni, przydziel załogę i paliwo. W panelu walki wybierz ten statek w DOKI, a następnie kliknij gotowe plutony w dużej siatce, aby weszły na pokład. Mieści cztery plutony.
- 05 W nawigacji wystartuj, wybierz lot między planetami i wskaż własną kolonię. Po przybyciu wybierz statek i lądowanie. W panelu walki kolonii kliknij plutony w polu WOJSKA na pokładzie, aby je wylądować i utworzyć garnizon.



Załadunek i wylądunek oddziałów odbywa się w panelu walki, nie w ładowni.

Pierwszy sukces

Działająca baza, zaopatrzona kolonia i garnizon to dobry moment na zapis. Przeciwicz podróż powrotną transportowca, zanim rozpoczniesz atak na wroga.

Ekran główny i sterowanie



Natywny zrzut polskiej wersji 0.46. Po lewej mapa, po prawej podgląd i meldunki.

Element	Znaczenie i obsługa
Lewy przycisk myszy	Wybór elementu i uruchomienie wskazanej funkcji. Przy strzałkach można przytrzymać przycisk, aby zmieniać wartość szybciej.
Prawy przycisk myszy	Powrót do ekranu głównego. W trakcie wpisywania nazwy może najpierw ją zatwierdzić; dopiero kolejny klik wraca do mapy.
Enter / Del / Esc	Enter zatwierdza nazwę. Podpowiedź gry wskazuje Del do zmiany nazwy. Esc anuluje tam, gdzie pojawia się ESC - ANULUJ!.
Dłoń / ucho	Dłoń zatrzymuje czas; ponowne użycie wznowia grę. Ucho przełącza efekty dźwiękowe. Nie zmienia czasu ani mechaniki gry.

Kalendarz zaczyna się w roku 2010, a rok gry ma 60 dni. To fikcyjny kalendarz używany do produkcji, lotów i wydarzeń. Kampania nie ma stałego limitu czasu.

Dziesięć ikon dowodzenia

Ikony znajdują się w prostokącie pod mapą. Licz je od lewej do prawej, najpierw w górnym rzędzie, następnie w dolnym. Poniższe nazwy opisują ich działanie; gra rozpoznaje je przede wszystkim po obrazku.



Panel ikon wycięty z natywnego zrzutu 0.46. Górny i dolny rząd mają po pięć pozycji.

Element	Znaczenie i obsługa
Górny 1 - wykres	Zarządzanie planetą: zasoby, podatki, morale i kredyty.
Górny 2 - złote urządzenia	Zakupy: przegląd katalogu i KUP.
Górny 3 - statek / rakietę	Nawigacja floty.
Górny 4 - niebieskie urządzenie	Terraformacja wybranej martwej planety.
Górny 5 - żołnierz	Pobór, szkolenie i wyposażenie plutonów.
Dolny 1 - magazyn	Ładownia: załogi, pasażerowie, paliwo i przewóz zapasów.
Dolny 2 - planeta	Powierzchnia: stanowiska urządzeń i WL/WYL.
Dolny 3 - sylwetki wojsk	Walka: plutony w statku i na planecie, AGRESJA.
Dolny 4 - oko / wywiad	Kupowanie raportów szpiegowskich.
Dolny 5 - dyskietka	Menu NOWA GRA, WCZYTAJ, FORMATUJ, ZAPISZ.

Mapa układu i meldunki

Element	Znaczenie i obsługa
BAZA!	Twoja planeta główna na dole mapy. Ikona pod mapą przenosi wybór z powrotem do bazy.
BAZA WROG	Planeta przeciwnika na przeciwległym końcu układu - cel kampanii.
Niebieska kropka	Martwa, jeszcze nieprzygotowana planeta.
Biała kropka	Terraformacja w toku; może ją prowadzić również przeciwnik.
Zielona / czerwona	Własna planeta / planeta wroga. Naprzemienne miganie tych kolorów sygnalizuje walkę.
TAJNE!	Brak jawnego podglądu planety wroga. Informacje kupuje się przez wywiad.

Strzałki przy prawej krawędzi mapy przesuwają wybór planety. Bliższa para zmienia wybór o jedną pozycję; dalsza, czerwona pozwala poruszać go szybko po przytrzymaniu. Najpierw sprawdzaj nazwę pod oknem podglądu, potem wydawaj polecenie.

Klikaj w okno meldunków, aby odczytać kolejne wiadomości. Napis INNE MELDUNKI oznacza dalsze oczekujące informacje. Ostrzeżenia o żywności, energii, terraformacji i atakach dotyczą konkretnych planet: zapisuj, której kolonii trzeba pomóc.

Portret za mapą

Twarz przeciwnika staje się wyraźniejsza, gdy to on zbliża się do zwycięstwa. Nie traktuj jej jako wskaźnika własnego postępu.

Zarządzanie planetą



Układ panelu z zasobów 0.46. W czasie gry puste pola wypełniają się danymi bieżącej planety.

Wybierz własną planetę w centralnej liście. Pola PLANETA, DATA i STAN identyfikują oglądaną kolonię. KREDYTY pokazują jej pieniądze; POKARM, MINERALY, PALIWO i ENERGIA - lokalne zapasy. Po prawej znajdują się LUDNOSC, PRZYROST, MORALE, PODATEK oraz SIŁA ARMII.

PODATEK zmieniasz strzałkami obok wartości. Wyższy podatek daje dochód, lecz osłabia morale i przyrost ludności. Obniżenie podatku nie rozwiązuje samo braku żywności. Najpierw ustabilizuj produkcję i dostawy.

Przycisk NAZWA pozwala nazwać własną planetę. Ikona globów z żółtą strzałką przekazuje kredyty z kolonii do BAZA!. Nie przewozi minerałów ani innych zapasów. Te wymagają transportowca.

Ikony po prawej stronie pod danymi pokazują statki na orbicie, powierzchni i w dokach. Jeżeli na orbicie jest wiele jednostek, skrócony podgląd nie musi pokazać wszystkich; pełną flotę sprawdzaj w nawigacji.

Pięć zasobów i ludność

Element	Znaczenie i obsługa
KREDYTY	Dochód z podatków. Kupujesz za nie statki, urządzenia, broń, pancerze i raporty. Zakupy korzystają z kasy BAZA!.
POKARM / ZYWNOSC	Ten sam zasób: POKARM w zarządzaniu planetą, ZYWNOSC w ładowni. Produkują go aktywne stacje rolnicze.
MINERALY / MIN.	Ten sam zasób: minerały. Produkują je stacje wydobywcze; skrót MIN. pojawia się w ładowni.
PALIWO	Napęd wielu statków. Wytwarzane w kopalni. Zapas planety, ładunek w ładowni i paliwo w zbiorniku statku to osobne wielkości.
ENERGIA	Zasilanie farm i kopalni. Satelita produkuje ją dla planety, wokół której orbituje.
LUDNOSC	Źródło załóg, rekrutów i podatków; wzrost populacji zwiększa zapotrzebowanie na żywność.

Szukaj trendu, a nie jednej liczby. Żywność przybywa partiami i jest potem konsumowana. Nawet duży zapas może szybko zniknąć, gdy liczba mieszkańców rośnie. Przenosząc cywilów do innej kolonii, sprawdź wcześniej jej żywność i energię.

Kredyty można zebrać ikoną przekazania do bazy. Żywność, minerały, paliwo i energię trzeba przewieźć w ładowni statku. Pasażerowie zajmują miejsca dla cywilów, a nie przestrzeń ładunkową.

Archiwalna transkrypcja zawiera błędy przepisu, w tym sprzeczną linijkę o zużyciu żywności przez ludzi na pokładzie. Instrukcja nie opiera planu ratunkowego na tej niepewnej zależności.

Zakupy statków i urządzeń



STACJA ROLNICZA - polskie przyciski i nagłówki katalogu 0.46.

Strzałki po bokach dolnego paska przełączają strony katalogu. KUP wybiera zakup. Nagłówki BAZA, CENA, POJEMN. i DANE pokazują stan bazy, wymagane zasoby oraz właściwości sprzętu. O cenie decyduje bieżący układ, klasa i aktualne parametry gry.

- 01 Upewnij się, że BAZA! ma wolny dok i potrzebne zasoby. Wyższe kampanie wymagają też minerałów, a Mittsu i Yottsua energii.
- 02 Wskaż żądany sprzęt i kliknij KUP. Gra zaproponuje nazwę. Przyjmij ją Enterem albo zmień zgodnie z komunikatem ZMIANA NAZWY: KŁAWISZ DEL.
- 03 Sprawdź potwierdzenie dostawy do doku. Następnie przydziel załogę, zatankuj lub uruchom urządzenie zgodnie z jego przeznaczeniem.

Ograniczenia

Flota może mieć 32 jednostki. Jednocześnie można mieć jeden PROCESOR ATMOSFERY. Nowo kupiony sprzęt nie zaczyna sam produkować zasobów tylko dlatego, że jest już w doku.

Sprzęt: role i nazwy

Nazwa w grze	Zastosowanie
KRAZOWNIK BOJOWY B29 BOJOWY..1	Transport do czterech plutonów. Może przewozić także cywilów i ograniczony ładunek. Przydziel załogę i paliwo przed lotem.
LEKKI TRANSPORTOWIEC LEKKI...1	Lekki i tańszy transport zapasów. Sprawdzaj parametry jego klasy w katalogu; nie przewozi plutonów bojowych.
CIEZKI TRANSPORTOWIEC CIEZKI..1	Duża ładownia i miejsca dla cywilów. Podstawowe narzędzie regularnego zaopatrywania kolonii.
SATELITA SŁONECZNY SOLARNY.1	Produkcja energii z orbity. Nie potrzebuje załogi ani paliwa. Pozostawiony w doku nie produkuje.
PROCESOR ATMOSFERY TERRAF..1	Terraformacja martwych planet. Osobna ikona sterowania na ekranie głównym; bez załogi i paliwa.
STACJA WYDOBYWCZA KOPALNIA1	Produkcja paliwa i minerałów. 294 osoby załogi, powierzchnia planety, aktywny WL/WYL i energia.
STACJA ROLNICZA FARMA...1	Produkcja żywności. 175 osób załogi, powierzchnia planety, aktywny WL/WYL i energia.

Nazwy w pierwszym wierszu to opisy sprzętu w grze. Drugi wiersz pokazuje domyślną nazwę pierwszego obiektu danego rodzaju; kolejne egzemplarze otrzymują kolejne numery. Własna nazwa zastępuje ten szablon.

Nawigacja: start, lot, lądowanie



Polski panel nawigacji: pole ZAŁOGA i oba napisy KLASA odpowiadają wersji 0.46.

- 01 Kliknij nazwę statku w DOKI albo w siatce floty. Odczyt pokaże jego położenie. Pole ZAŁOGA informuje o obsadzie, a PALIWO o zbiorniku.
- 02 Ze statku w doku użyj ikony startu, pierwszej na górze: jednostka unosząca się nad planetą. Start przenosi statek na orbitę, nie od razu do celu.
- 03 Na orbicie kliknij ikonę dwóch globów i strzałki, aby wybrać lot. Siatka floty zamieni się w listę planet. Kliknij planetę docelową i sprawdź KIERUNEK, Z, DO, DATA i PALIWO.
- 04 Po dotarciu statek pozostaje na orbicie. Wybierz go ponownie i użyj ikony lądowania, trzeciej na górze. Na własnej planecie potrzebny jest wolny dok.
- 05 Czerwony krzyż na statku przerywa lot: jednostka przechodzi na orbitę najbliższej planety. Nie jest to przycisk automatycznego powrotu do BAZA!.

NAZWA zmienia nazwę wybranego statku. Jednostkę na powierzchni trzeba najpierw przenieść do doku; nie wystartuje bezpośrednio ze stanowiska farmy czy kopalni.

Terraformacja i rodzaje planet

PROCESOR ATMOSFERY uruchamiaj z głównej mapy po wybraniu martwej planety. Sam leci, ląduje i rozpoczyna terraformację. Czas zależy m.in. od rozmiaru planety. Po zakończeniu kolonia otrzymuje początkowe zasoby, ludność i instalacje; nie jest jeszcze trwale samowystarczalna.

Element	Znaczenie i obsługa
Wulkaniczna	Najlepsza do wydobywania. Oryginalna instrukcja podaje dla podstawowej kopalni 5 razy większy uzysk minerałów i 3 razy większy uzysk paliwa niż na innych typach.
Pustynna	Satelity dają większy uzysk energii. Dobre miejsce na rozwój jej produkcji i eksport.
Tropikalna	Większa produkcja żywności ze stacji rolniczych. Przydatna jako zaplecze żywnościowe.
Metropolia	Większe dochody podatkowe przy porównywalnej ludności i stawce. BAZA! jest metropolią.

Procesor po zakończeniu prac pozostaje na nowej planecie. Nie pozostawiaj go bez osłony blisko wroga: po zdobyciu kolonii możesz go stracić. Gdy wszystkie potrzebne światy są przygotowane, rozważ złomowanie procesora, aby odzyskać część zasobów.

Terraformacja a FORMATUJ

Terraformacja przygotowuje planetę do życia. FORMATUJ w menu dyskiety przygotowuje nośnik zapisu i usuwa jego dotychczasową zawartość. To dwie różne czynności.

Ładownia: załogi i zapasy



Panel ładowni. Zielone odczyty to zasoby planety; czerwone to ładunek wybranego statku.

Wybierz statek z listy DOKI. U góry sprawdzisz LUDNOSC, MIEJSCA, ZAŁOGA, POJEMN., MAX.PAL., LADUNEK i WARTOSC. MIEJSCA oznaczają miejsca dla cywilów; POJEMN. przestrzeń ładunkową; MAX.PAL. pojemność zbiornika paliwa. Nie są zamienne.

Czapka kapitana przydziela komplet załogi. Ikona ludzi z pionowymi strzałkami przenosi pasażerów. Osobne sterowanie paliwem napełnia lub opróżnia zbiornik. Czerwone przyciski przy zasobach służą do ładowania, zielone do wyładowania na planetę; przytrzymuj je i obserwuj liczby.

Automatyczny rozładunek przenosi zapasy z ładowni do magazynów planety. Nie opróżnia zbiornika paliwa. Ikona skreślonego statku służy do złomowania; WARTOSC pokazuje odzyskiwaną wartość. Przed likwidacją rozładuj potrzebne zasoby.

Wykresy mają różne skale: według instrukcji zielony blok odpowiada 250 jednostkom, czerwony 25. Dlatego porównuj liczby, a nie samą wysokość słupków.

Powierzchnia i praca urządzeń



Sześć stanowisk na powierzchni oraz trzy DOKI. WL/WYL włącza produkcję na danym stanowisku.

- 01 Kliknij nazwę statku w doku, aby przenieść go na wolne stanowisko powierzchni.
- 02 Kliknij obraz urządzenia na powierzchni, aby przenieść je z powrotem do wolnego doku. To konieczne przed obsługą ładowni lub lotem.
- 03 Dla farmy lub kopalni kliknij WL/WYL nad jej stanowiskiem. Samo postawienie urządzenia na powierzchni nie wystarczy.
- 04 Po burzy elektromagnetycznej lub zaniku energii skontroluj przełączniki i włącz urządzenia ponownie. Najpierw zapewnij energię z satelity albo dostawy.

Planeta ma trzy doki i sześć stanowisk. Na orbicie można przechowywać statki, ale limit całej floty nadal wynosi 32. Pilnuj wolnego doku, zanim kupisz sprzęt lub przyjmiesz transport.

Lokalna kontrola

Jeśli zapasy spadają, sprawdź cztery warunki: załoga, położenie na powierzchni, WL/WYL i ENERGIA. Dotyczy to każdej planety osobno.

Plutony: od poboru do służby



Panel plutonów: PLUTON, WOJSKO, LUDNOSC, KLASA i SZKOL.

Możesz mieć 24 plutony, każdy liczący od 1 do 200 żołnierzy. Rekrutacja, szkolenie i wyposażanie odbywają się w BAZA!. Wybierz pusty numer PLUTON i strzałkami przy WOJSKO pobierz ludzi z populacji. Szkolenie rusza automatycznie i może dojść do 100%.

Strzałki pod lewym obrazem wybierają pancerz, pod prawym broń. Okno kosztu uwzględnia wielkość plutonu. Ikona cywila przechodzącego w żołnierza uaktywnia i wyposaża oddział. Robiąc to wcześniej, uzyskasz jednostkę o niższym poziomie wyszkolenia.

Skreślony żołnierz rozformowuje pluton. To potrzebne, gdy chcesz zmienić wyposażenie lub odbudować uszczuplony oddział: najpierw przywieź go do BAZA!. Powrót sprzętu nie oznacza zwrotu całej ceny, a nowi rekruci obniżają średnie wyszkolenie.

Transport to osobny etap

Gotowy pluton nie wchodzi sam do krążownika. Załadunek i wyładunek odbywa się w panelu walki. Cywile przewożeni w ładowni nie zastępują plutonów.

Pancerze i broń

Gra pokazuje wyposażenie przede wszystkim jako obrazy przełączane strzałkami. Poniższe opisy wyjaśniają kolejne rodzaje sprzętu; nie udają dodatkowych nazw przycisków. Koszt jest naliczany za każdego człowieka w plutonie.

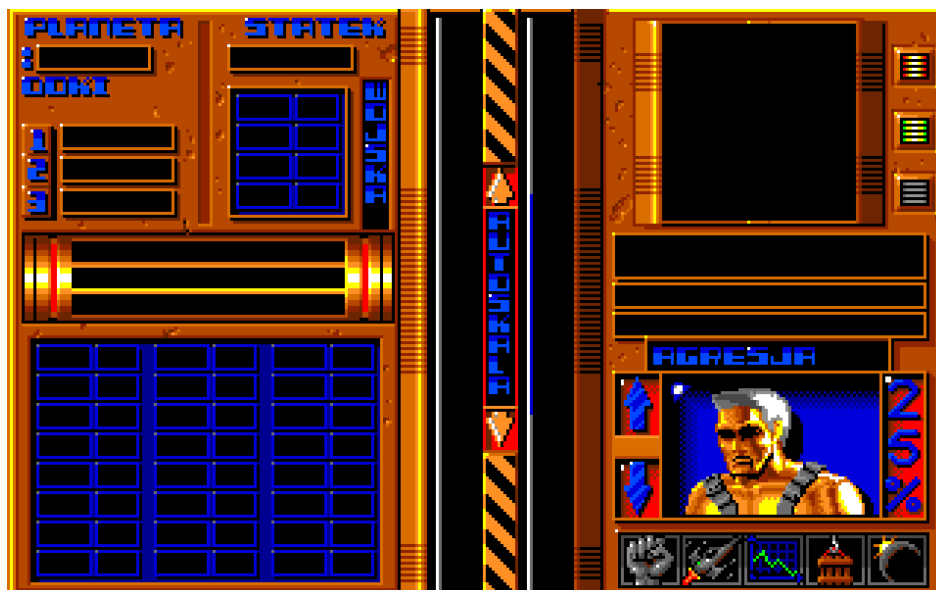
Rodzaj wyposażenia	Charakterystyka
Pancerz podstawowy	20 kredytów na osobę według oryginalnej instrukcji; najmniejsza ochrona.
Pancerz z włókna węglowego	100 kredytów na osobę; lepsza ochrona niż podstawowa, lecz słaba wobec skutków broni jądrowej.
Pancerz ze stopu syntetycznego	200 kredytów na osobę; wyższa ochrona, w tym przed opadem jądrowym.
Osobiste pole siłowe	Najsilniejsza ochrona w katalogu; właściwości mogą pogarszać się po walce. Cena jest widoczna w grze.
Podstawowe działo	50 kredytów na osobę. Najtańsze uzbrojenie.
Działo gazowe	120 kredytów na osobę. Pośredni wariant uzbrojenia.
Moździerz jądrowy	250 kredytów na osobę. Najsilniejsze uzbrojenie opisane w instrukcji.

Cena wyposażenia rośnie wraz z liczebnością oddziału. Przykładowo 200 ludzi z pancerzem za 100 i bronią za 120 wymaga 44 000 kredytów. Przed zatwierdzeniem porównaj obliczenie z komunikatem gry.

Dobór do zadania

Tańszy garnizon może pozwolić szybciej zabezpieczyć bazę. Droższy oddział nie zastępuje transportu, zaopatrzenia ani przewagi sił. Nie zakładaj, że samo wybranie najlepszego obrazka od razu wyposażyło pluton.

Walka i przewóz plutonów



Panel walki: plutony na planecie, pole WOJSKA na pokładzie oraz AGRESJA.

Na własnej planecie wybierz krążownik w DOKI. Kliknięcie plutonu w dużej siatce przenosi go na pokład, jeśli jest miejsce. Kliknięcie plutonu w polu WOJSKA na pokładzie wysadza go na planetę. Krążownik mieści cztery plutony.

Na wrogiej planecie najpierw ląduj krążownikiem, a następnie wyładuj oddziały w tym panelu. Walka rozstrzyga się między wojskami; samo orbitowanie statku nie zdobywa kolonii. Panel walki pozostaje dostępny także dla wrogiej planety, na której masz siły.

Zielony słupek odpowiada Twoim siłom, czerwony wrogowi. AUTOSKALA dopasowuje słupki do porównania; nie zwiększa siły armii. Oceniaj także liczebność i komunikaty o stratach.

AGRESJA

Większa agresja podnosi siłę działania, ale przyspiesza straty własnych żołnierzy. Nie ustawiaj jej odruchowo na maksimum. Możesz wysłać posiłki albo załadować ocalałe plutony i wycofać krążownik.

Ładowanie krążownika na wrogiej planecie ma szczególne reguły dotyczące zajętych doków, opisane w instrukcji. Nie przenoś z innych platform zasad walki raketami lub czołgami: wersja ST opiera się na plutonach.

Wywiad przed atakiem

Wybierz wrogą planetę na głównej mapie i kliknij ikonę wywiadu. W oknie meldunków pojawi się cennik. Wskaż potrzebną pozycję, zamiast szukać jawnego podglądu za komunikatem TAJNE!.

Element	Znaczenie i obsługa
ZASOBY - 1000 KREDYT.	Stan magazynów. Pomaga ocenić wartość planety i szanse na zdobycie potrzebnych zapasów.
LUDNOSC - 1520 KREDYT.	Dane o mieszkańcach. Przydatne przy ocenie kolonii i dalszego rozwoju.
WOJNA - 2200 KREDYT.	Informacje wojskowe. Sprawdź je przed wysłaniem oddziałów.
CALOSC - 4720 KREDYT.	Pełny zestaw danych. Wybierz, jeśli rzeczywiście potrzebujesz wszystkich części.
WYJDZ	Zamknięcie wyboru raportu.

Płacisz z góry za informacje. Wrogi układ nie stoi w miejscu: wcześniejszy raport może być już nieaktualny. Ponów rozpoznanie tuż przed ważnym atakiem, szczególnie na bazę przeciwnika.

Praktyczne wykorzystanie

Porównaj siłę wroga z własnymi gotowymi plutonami i czasem, w którym dotrą posiłki. Samo posiadanie większej populacji nie oznacza większej siły garnizonu.

Szpiegowanie martwej planety nie daje zwykłego raportu kolonii. Gra może też odmówić, jeśli nie masz kredytów na opłacenie szpiega.

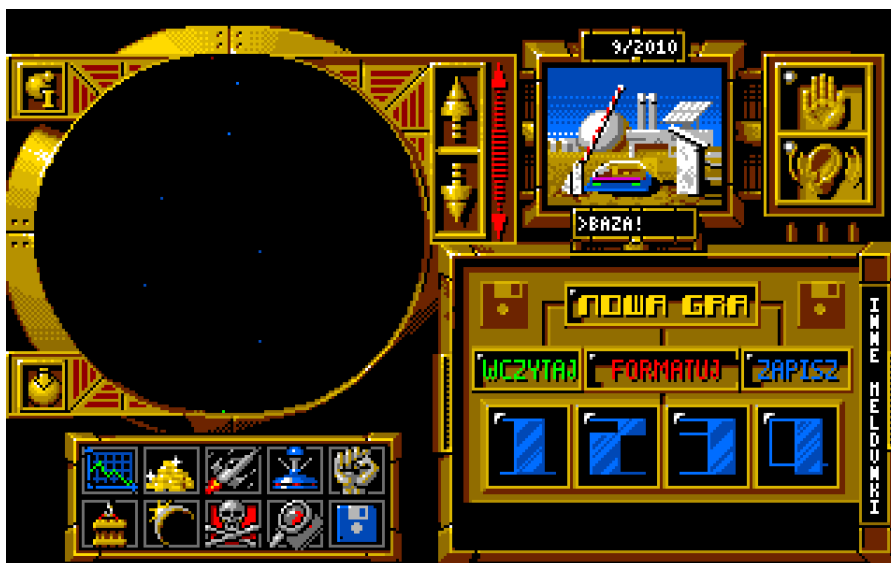
Meldunki, odkrycia i katastrofy

Element	Znaczenie i obsługa
BRAK ZAPASOW ENERGII!	Sprawdź satelity na orbicie wskazanej planety i uruchom ponownie farmy oraz kopalnie po uzupełnieniu energii.
BRAK ZYWNOSCI DLA LUDNOSCI	Wskaż zagrożoną kolonię. Dostarcz żywność lub uruchom stację rolniczą; sprawdź wzrost populacji.
TERRAFORMOWANO.	Nowa kolonia jest gotowa do obsługi. Sprawdź jej zasoby, typ, produkcję i obronę.
WROG ATAKUJE PLANETE	Sprawdź panel walki oraz transport posiłków. Oceń, czy możesz obronić kolonię i ewakuować cenne jednostki.
Burza / awaria	Urządzenia mogą przestać działać. Przejrzyj WL/WYL na powierzchniach swoich planet.
Postęp technologiczny	Meldunek może zmienić wydajność urządzeń lub parametry statków. Korzystaj z aktualnych danych, a nie tylko początkowej tabeli.

W grze są także zdarzenia niszczące planety lub czyniące je niebezpiecznymi dla mieszkańców. Nie wysyłaj ludzi na świat, o którym meldunek mówi, że jest skażony. Odczytaj dokładnie nazwę planety i skontroluj bieżący podgląd.

Wiele kolejnych meldunków to sygnał, żeby wrócić do mapy. Zmieniając panel, nie zatrzymujesz czasu. Dłóń pozwala oddzielić spokojne czytanie od wydawania nowych poleceń.

Dyskietka zapisu: FORMATUJ i ZAPISZ



Menu dyskietki w polskiej wersji: NOWA GRA, WCZYTAJ, FORMATUJ, ZAPISZ.

Gra używa własnego formatu zapisu, z czterema pozycjami na jednym nośniku. Przygotuj oddzielną pustą dyskietkę lub pusty, zapisywalny obraz ST. Zwykle sformatowanie w systemie operacyjnym nie zastępuje przygotowania w grze.

- 01** Otwórz menu ikoną dyskietki. Wyjmij nośnik gry ze stacji A i włóż pusty nośnik do zapisu. W Hatari wykonujesz to przez zmianę obrazu dyskietki w ustawieniach stacji A.
- 02** Kliknij FORMATUJ. Gdy pojawi się WŁOZ PUSTY DYSK DO STACJI A, upewnij się, że chodzi o właściwy pusty nośnik. WYKONAJ rozpoczyna formatowanie; WYJDZ rezygnuje.
- 03** Po komunikacie DYSKIETKA SFORMATOWANA! wybierz ZAPISZ. Wskaż pozycję 1, 2, 3 albo 4 i zatwierdź WYKONAJ. Zapis pod wybraną pozycją zastępuje jej wcześniejszą zawartość.

Nie formatuj gry

FORMATUJ usuwa zawartość nośnika. Zachowaj chronioną kopię dysku gry; używaj osobnego nośnika na postępy. Sukces potwierdza komunikat GRA ZOSTAŁA ZAPISANA!.

WCZYTAJ, NOWA GRA i Hatari

- 01 Aby wrócić do kampanii, uruchom grę i otwórz menu dyskietki. Włóż nośnik z zapisami do stacji A i wybierz WCZYTAJ.
- 02 Wskaż właściwą pozycję 1-4. Po komunikacie WŁOZ SFORMATOWANY DYSK DO A wybierz WYKONAJ. Czekaj na GRA ZOSTAŁA WCZYTANA!. Brak pliku pod wybraną pozycją powoduje odpowiedni komunikat.
- 03 NOWA GRA otwiera wybór z pozycjami RESET ST, NOWA GRA i KON. RESET ST resetuje komputer, NOWA GRA rozpoczyna od nowa, a KON. kończy wybór. Niezapisane postępy nie są zachowywane.

Ochrona zapisu w dostarczonym uruchamiaczu

Uruchamiacz 0.46 włącza ochronę dyskietek przed zapisem i nie podłącza stacji B. Do formatu i zapisu potrzebny jest zapisywalny obraz w A oraz ustawienie Hatari zezwalające na zapis. Włączenie zapisu nie tworzy samo dyskietki i nie powinno służyć do zapisywania na obrazie gry.

Co rzeczywiście sprawdzono

W projekcie sprawdzono polskie menu, wybór pozycji oraz wyświetlanie potwierdzeń przed operacją. Nie wykonano pełnego cyklu formatowania, zapisu i ponownego odczytu w 0.46. Opis procedury opiera się na instrukcji oryginału i zachowanym kodzie ST.

Zapis stanu emulatora to inna funkcja niż ZAPISZ w grze. Jeżeli korzystasz ze stanu Hatari, zachowaj też właściwe obrazy dyskietek. Ten podręcznik opisuje przede wszystkim zapis natywny Supremacy.

Strategia rozwoju i ataku

Najpierw stabilna baza

Zapewnij żywność i energię, zostaw miejsce w dokach, uruchom szkolenie i zachowaj garnizon. Gospodarka, która wymaga ciągłego ratowania, utrudnia każdą ofensywę. Podatki reguluj według zapasów i morale.

Specjalizuj kolonie

Tropikalny świat przeznacz na produkcję żywności, wulkaniczny na wydobywanie, pustynny na energię. Zaplanuj regularne kursy transportowców do BAZA! i zagrożonych kolonii. Przy długiej trasie może być potrzebny przystanek na własnej planecie i tankowanie.

Chroń źródła i przejścia

Garnizony rozmieszczaj według wartości kolonii i zagrożenia, a nie tylko położenia na mapie. Wróg może uderzyć głęboko w układ. Dostarczane posiłki muszą zdążyć dotrzeć; sam zakup krążownika nie daje obrony.

Atakuj po rozpoznaniu

Przed ważną bitwą sprawdź raport WOJNA, wyszkolenie, wyposażenie i liczbę gotowych oddziałów. Skup siłę tam, gdzie chcesz wygrać. Zdobywanie kolonii może dać zapasy oraz pozostawione urządzenia; po zwycięstwie od razu sprawdź powierzchnię, doki i orbitę.

Decyzja o bazie wroga

Ostatnia ofensywa wymaga gotowych plutonów, sprawnych krążowników i możliwości dostarczenia kolejnej fali. Nie opróżniaj obrony BAZA! bez oceny ryzyka. Zdobywanie wrogiej bazy kończy kampanię.

Porady społeczności graczy ST

Poradnik opublikowany w ST Action w maju 1991 r. zalecał wcześniej szkolić oddziały do obrony własnej bazy oraz odkładać kredyty na uzupełnienia. Radził też ostrożnie dobierać najwyższy typ broni do ochrony żołnierzy. W wersji ST chodzi o plutony, broń i pancerze, nie o jednostki znane z wydania NES. [P]

Ten sam tekst proponował grę ofensywną i kosztowne strategie przeciw Krartowi oraz Rornowi. Nie przedstawiamy ich jako bezbłędnej recepty: są poradą gracza z epoki, a powodzenie zależy od stanu kampanii. Dla początkującego bezpieczniejsza jest stabilna produkcja żywności opisana w „Pierwszych krokach”. [P][M]

Trik paliwowy Kristiana Nilssena

W archiwalnym skanie porady czytelnika ze Stonehaven opisano sposób uzyskania około 30 000 jednostek paliwa: opróżnić zapas planety do transportowców, wysłać je na orbitę, kupić satelitę, wystartować nim, wylądować i zezłomować go w panelu ładowni. To wykorzystanie błędu, nie zwykła produkcja. [T]

Status tej porady

Nie sprawdzono działania triku w naszym wydaniu 0.46. Nie potrzebujesz go do nauki ani do uruchomienia gospodarki. Jeśli chcesz eksperymentować, zachowaj wcześniejszy zapis i nie traktuj wyniku jako gwarantowanego.

Źródła dobrano dla Atari ST. Poradnik GameFAQs podpisany antseezee, choć pojawia się również w dziale ST, faktycznie opisuje NES; jego cen, sterowania i jednostek bojowych nie przeniesiono do tego podręcznika.

Gdy polecenie nie działa

Element	Znaczenie i obsługa
NAJPIERW UMIESC STATEK W DOKU!	Operacja ładowni wymaga doku. Zejdź z orbity albo przenieś urządzenie z powierzchni do wolnego doku.
PRZYDZIEL ZALOGĘ!	Wybierz statek w ładowni i kliknij czapkę kapitana. Sprawdź, czy masz wystarczająco ludzi.
ZA MAŁO PALIWA! ANULOWANO.	Sprawdź zbiornik, nie tylko ładownię. Skróć trasę, zaplanuj tankowanie po drodze lub dostarcz paliwo.
WSZYSTKIE DOKI ZAJETE. ANULOWANO!	Zwolnij dok: urządzenie na powierzchnię, odpowiedni statek na orbitę albo usuń zbędną jednostkę po rozładunku.
MOZESZ MIEC TYLKO JEDEN PROCESOR ATMOSFERY NARAZ!	Odszukaj posiadany procesor i wydaj mu zadanie przez ikonę terraformacji na głównej mapie.
ZA MAŁO KREDYTÓW!	Zbierz kredyty z kolonii do BAZA!, poczekaj na podatki lub zmniejsz koszt wyposażenia.
Farma lub kopalnia nie produkuje	Sprawdź załogę, powierzchnię, WL/WYL i ENERGIA. Po awarii urządzenie może pozostać wyłączone.
Satelita nie daje energii	Musi orbitować wokół właściwej planety. W doku lub na powierzchni nie zasila kolonii.

Meldunki występują w kilku kontekstach. Zawsze sprawdzaj wybraną planetę i statek przed kolejną próbą; kliknięcie elementu w nawigacji może zmienić bieżącą planetę.

Słownik napisów wersji 0.46

Napis na ekranie	Znaczenie
BAZA! / BAZA WROG	Twoja baza główna / baza przeciwnika.
KUP / CENA / WARTOSC	Zakup / cena / wartość odzyskiwana z jednostki.
POJEMN. / LADUNEK	Pojemność ładowni / aktualny ładunek.
MIEJSCA / MAX.PAL.	Liczba miejsc dla cywilów / maksymalny zbiornik paliwa.
ZALOGA / ZAŁOGA / ZAL.	Załoga w różnych panelach i skróconych odczytach.
POKARM / ZYWNOSC	Żywność, ta sama kategoria zapasów.
MINERALY / MIN.	Minerały. Skrót w wąskim polu.
KLASA	Na statku: klasa jednostki. Przy plutonie: poziom jakości / wyszkolenia.
STOP. / SZKOL	Stopień wojskowy / pole szkolenia plutonu.
WL/WYL / AKTYWNY	Przełącznik pracy / informacja, że urządzenie działa.
TERRAFORMACJA / TERRAFORM.	Przygotowanie planety do życia / skrócony stan procesu.
TAJNE! / CALOSC	Ukryte dane o wrogu / pełny raport wywiadowczy.
DATA / PRZYB.	Termin w grze; w nawigacji informacja o spodziewanym przybyciu.
FORMATUJ / ZAPISZ / WCZYTAJ	Przygotowanie nośnika / zapis / odczyt stanu gry.
WYKONAJ / WYJDZ	Uruchomienie wybranej operacji / opuszczenie wyboru.

Własne nazwy planet i statków mogą być inne niż szablony opisane w książce. Odczytuj je dokładnie; obiekt FARMA...2 nie jest tym samym co FARMA...1.

Źródła: dokumentacja i historia

[M] Oryginalna instrukcja - transkrypcja ST

Sewer Docs 31, tekst przepisany przez Scooter / Genesis. Pobrano ponownie archiwum SEWER31.ZIP. Opisy zasad, ekranu głównego, paneli, gospodarki, wojska i zapisu mają odniesienia do stron oryginalnego podręcznika.

[Archiwum Sewer Docs 31 - Atari ST](#)

To zapis tekstowy, nie kompletny skan. Przepisujący pominął m.in. stronę 66, część dalszych porad oraz osobny opis zapisu na stronach 79-81; zawiera też literówki. Nie udało się pobrać i potwierdzić pełnego skanu książeczki ST. Rysunków z takiego skanu nie odtwarzano ani nie generowano; ilustracje interfejsu zastąpiono autentycznymi grafikami tej wersji ST.

[G] Gra i dokumentacja projektu

Supremacy-PL-0.46.ST, zasoby GAM1, GAM2 i INT1; manifesty spolszczenia oraz raporty natywnego uruchomienia w Hatari. Etykiety porównano z niezależnie rozpakowanymi zasobami gotowej dyskietki. Napisy twórców są źródłem przypisań ról w rozdziale historycznym.

[H] Katalogi oryginalnych wydań

[Atarimania - Supremacy, Atari ST, Melbourne House, 1990](#)

[Atari Legend - Supremacy, wydania i oryginalne materiały](#)

[Kontekst historyczny: tytuł Overlord i lista platform](#)

[F] Cena i odbiór wersji ST

[ST Format 18, styczeń 1991 - cena 29,99 GBP i ocena 90%](#)

Datę premiery podano jako rok 1990. Nie uznano katalogowej daty 1 stycznia za potwierdzony dzień premiery. Nie przeliczano historycznej ceny na dzisiejszą wartość.

Źródła porad i ilustracji

[P] Poradnik społeczności - wersja ST

ST Action 37, maj 1991, drukowane s. 48-49 (strony 50-51 pliku PDF). Skan obejrzano; wskazówki omówiono własnymi słowami. Nie przenoszono ich jako gwarancji wyniku w 0.46.

[ST Action 37 - skan numeru w Atarimania](#)

[T] Porada Kristiana Nilssena

Skan strony z działem wskazówek Atari ST, drukowana s. 53, udostępniony przy grze w Atarimania. Widoczny podpis: Kristian Nilssen, Stonehaven, Kincardineshire. Numeru i miesiąca tego konkretnego skanu nie potwierdzono. Trik paliwowy nie został przetestowany w 0.46.

[Skan strony z poradą do Supremacy ST](#)

Pochodzenie ilustracji

Okladka oryginalnego pudełka: skan wydania ST z Atarimania. Logo, tytuł, ekran główny i trzy strony katalogu: natywne zrzuty Hatari z 0.46. Pozostałe panele: grafiki odczytane bezpośrednio z zasobów gotowej 0.46; puste pola wypełnia gra podczas rozgrywki. Menu dyskietki pochodzi z natywnej weryfikacji 0.41 i zostało zachowane w 0.46. Nie wygenerowano nowych ilustracji na potrzeby podręcznika.

[Oryginalna okładka Atari ST - skan](#)

Zakres kontroli

Porównano nazwy z gotowym wydaniem, sprawdzono tekst i skład wszystkich stron PDF. Pełny cykl zapisu/odczytu oraz trik paliwowy pozostają niezweryfikowane w 0.46. Poprzednia instrukcja i wcześniejsze wersje gry zachowano.

Materiał fanowski. Supremacy i oryginalne ilustracje zachowują autorstwo ich twórców. Paptak & Codex odpowiadają za spolszczenie, zmiany niniejszego wydania i opracowanie podręcznika.